



## ARMONIA di L. Valdiserra con canzoni e musiche di Teresa Porcella

Novità 2021 di Mondadori Education per il Primo Ciclo della Scuola Primaria

Una storia entusiasmante appositamente scritta, musicata e cantata da Teresa Porcella fa da sfondo integratore al percorso di **apprendimento multisensoriale e interdisciplinare** ideato da Laura Valdiserra: un progetto in cui la musica è usata in funzione cognitiva ed emotiva all'interno di una integrazione dei linguaggi.

*Materiale per i partecipanti all'evento Crescere in «Armonia»: le storie, le parole e i loro suoni del 19/02/2021, parte del progetto La Lettura al centro. Gli scrittori fanno scuola.*

Per maggiori informazioni sull'opera, inquadra il QR Code

  
A. MONDADORI SCUOLA



# SVILUPPO E APPROFONDIMENTO DEL PROGETTO **ARMONIA**

Di seguito suggerimenti e materiali per sviluppare i progetti di Lettoscrittura, Letture, Matematica e Discipline di *Armonia*.

Fanno da "colonna sonora" a tutti i progetti le pagine **Scopro CON...**, in cui si sostanzia in modo significativo l'approccio multisensoriale e multidisciplinare che è alla base del progetto di *Armonia*.

La cornice teorica di riferimento di questo approccio la possiamo ritrovare nella teoria delle **intelligenze multiple** di Howard Gardner e negli stili di apprendimento di Kolb.

Gardner ci ha mostrato come all'intelligenza linguistica e a quella logico-matematica, che tradizionalmente sono molto importanti a scuola, si accompagnano almeno altri sei tipi di intelligenze (musicale, spaziale, cinestetico-corporea, interpersonale, intrapersonale, naturalistica). In ogni individuo troviamo una combinazione diversa di intelligenze con la predominanza di una o più di una. Kolb ci ha mostrato che esistono diversi **stili di apprendimento** e che, per ogni individuo, ce ne sono alcuni più congeniali. Da qui la scelta di proporre stimoli diversi che vadano incontro alle diversità individuali per garantire a ogni bambino e a ogni bambina un apprendimento solido e significativo.

Ecco allora che in queste pagine troviamo proposte che mettono in campo diversi canali di apprendimento, diversi sensi, coinvolgendo la voce, l'udito, il corpo in attività multidisciplinari che intrecciano diversi linguaggi. Si tratta di attività collettive o di gruppo che costituiscono o si chiudono con la proposta di veri e propri compiti autentici. Costituiscono quindi anche l'occasione per l'insegnante di osservare le manifestazioni di apprendimenti o competenze, utili per la valutazione. In ciascun progetto è riservata una sezione dedicata alle pagine **Scopro CON...** ricca di suggerimenti utili per sviluppare al meglio le proposte operative.

# UN PROGETTO/PERCORSO PER IMPARARE A LEGGERE E SCRIVERE

## ... e non solo!

Nelle pagine seguenti vengono proposti materiali utili all'insegnante e suggerimenti per sviluppare la storia di *Armonia* e svolgere altre attività inserite nelle pagine del volume dell'alunno. Qui di seguito una traccia per esplorarne al meglio i contenuti.

Nel volume di Metodo	In questa Guida
Doppia pagina di apertura ( <b>C'era una volta e La storia continua...</b> ) di ciascun gruppo di lettere.	LA <b>STORIA DEL METODO</b> (pp. 34-41): testi per la lettura dell'insegnante (accessibili anche dal QR code nel volume dell'alunno) che accompagnano i disegni. Vengono qui riportate anche le "frasi bersaglio" che completano la narrazione e accompagnano i disegni relativi a ciascuna lettera.  <i>L'insegnante invita i bambini a osservare i disegni delle doppie di apertura e a immaginare che cosa accade, a riconoscere i personaggi, a individuare i particolari... Quindi annuncia che leggerà la storia e di prestare attenzione. Durante la lettura può fermarsi per porre semplici domande e verificare la comprensione. Nel caso ci siano più vignette avrà cura di far individuare l'immagine relativa al testo.</i>
Attività " <b>Con la voce e con il corpo</b> " all'inizio della seconda pagina di ciascuna lettera.	I <b>GIOCHI FONOLOGICI</b> (pp.42-47): proposte di attività da fare con la voce (accessibili anche dal QR code nel volume dell'alunno).  <i>L'insegnante invita i bambini ad ascoltare e a riprodurre i suoni, giocando con la voce.</i>
Esercizi nell'apprendimento delle singole lettere e pagine " <b>Leggere è FACILE</b> " che seguono la Verifica.	<b>LEGGERE è FACILE</b> (pp.48-49): pagine ed esercizi volti a un'acquisizione sicura dell'abilità di lettura e all'avvio alla lettura autonoma dei bambini, con suggerimenti su come condurre le attività.  <i>L'insegnante suggerisce attività per sostenere un'acquisizione sicura della strumentalità e una prima scoperta del piacere della lettura.</i>
Pagine multisensoriali " <b>Scopro CON</b> " a chiusura di ciascun gruppo di lettere.	Pagine <b>MULTISENSORIALI E MULTIDISCIPLINARI</b> (pp.50-61): suggerimenti operativi, attività aggiuntive per sviluppare al meglio le proposte operative del libro riguardo alla musica, alle attività multisensoriali, alle proposte di Educazione civica, ai compiti autentici. La canzone che accompagna le pagine è accessibile per l'insegnante dal QR code in copertina di questa Guida o da supporto offline.  <i>L'insegnante propone attività per fare il punto sullo sviluppo della storia e, a partire da questa far sperimentare tante attività stimolanti multidisciplinari con la costante presenza della musica.</i>
	<b>NEL PAESE DI ARMONIA</b> (pp. 62-71) approfondimento della dimensione narrativa e musicale della storia di <i>Armonia</i> con ulteriori suggerimenti di attività da svolgere con i bambini.

## LA STORIA DEL METODO

C'era una volta... **IL REGNO DI MUSICHÉ** (*Metodo*, pp. 4-5)

C'era una volta, due volte e anche tre il regno stellato di Musiché

Siete mai stati a Musiché? È un paese speciale a forma di stella! Ha cinque quartieri, ogni quartiere occupa una punta della stella e ha un colore diverso: verde, azzurro, rosso, rosa e giallo.



Un paese speciale non può che avere un re speciale: si chiama Leo ed è un leone saggio e amatissimo dai suoi sudditi.

Re Leo ha molti consiglieri e aiutanti. I suoi preferiti sono Mita, la cocorita, e Peppo il pappagallo: due simpaticissimi pennuti che vanno in giro a comunicare le notizie e gli ordini del re!

Un paese speciale, con un re speciale, non può che avere un popolo specialissimo!

A Musiché, infatti, tutti gli abitanti sono animali e tutti amano suonare e cantare.

Per essere precisi, in ogni quartiere si suonano strumenti di famiglie diverse!

**TANTI STRUMENTI** (*Metodo*, pp. 6-7)

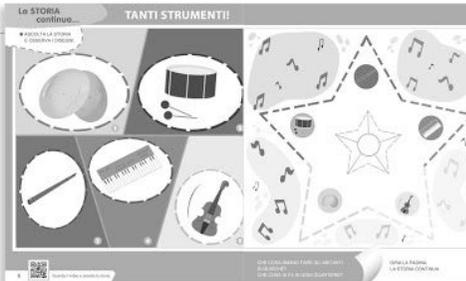
Nel quartiere **Din Don** si suonano strumenti come piatti, campane, maracas, legnetti, xilofoni e gong!

Nel quartiere **Tam Tam**, si suonano strumenti che si battono con le mani o con le bacchette, come il tamburo.

Nel quartiere **Firuli Firulà**, ci sono gli strumenti dove si soffia, come flauti, trombe o armoniche a bocca.

Nel quartiere **Sdeong Sdeong** si suonano gli strumenti più moderni, quelli che richiedono l'uso dell'elettricità, come tastiere, organi elettronici, chitarre elettriche...

Nel quartiere **Fran Fran** si suonano gli strumenti che hanno delle corde come violino, contrabbasso, arpa o chitarra classica.



Riassumendo: ogni punta della stella è un quartiere, in ogni quartiere si suona una famiglia di strumenti e in ogni quartiere ogni abitante di Musiché suona il suo strumento.

Nel cuore del paese c'è la grande piazza centrale e il palazzo di Re Leo. Ci credereste? Anche il palazzo è a forma di stella, e la sera, quando si accendono le luci, brilla come una stella vera!

Quando gli abitanti di Musiché fanno musica sono felici e non si accorgono del tempo che passa. Inutile dirvi che sono tutti dei grandi solisti! E così, un giorno, a Re Leo viene un'idea...

## LE VOCALI

**IL CONCORSO** (*Metodo*, pp. 8-9)

1 Oggi a Musiché è un giorno speciale: tutti gli animali si affrettano verso la piazza principale.

2 Lì, proprio al centro, c'è il pappagallo Peppo, il banditore di corte, pronto a dare una notizia importante. Con lui c'è Mita, la sua amica cocorita, che lo aiuta a portare le informazioni agli abitanti del regno che non sono potuti venire al raduno.

3 Appena tutti fanno silenzio, Peppo annuncia:  
– Udite, udite! Sua Altezza, Re Leo, ha deciso che fra un mese si terrà a corte una grande festa della musica. In quell'occasione, ci sarà un concorso: ognuno di voi dovrà eseguire un brano a piacere, con il suo strumento o con la voce. Il vincitore avrà in premio un concerto in uno dei più bei teatri del mondo a sua scelta, e potrà anche esprimere un desiderio, che Re Leo esaudirà.

4 Gli animali, eccitati per la notizia, tornano verso casa per mettersi subito a lavoro. A tutti piacerebbe vincere, in particolare a cinque amici inseparabili: l'airone Alan, l'elefante Ermes, l'istrice Isa, l'orso Omar e l'upupa Uma.

"Spero proprio di essere io il vincitore", pensa ognuno di loro, mentre affretta il passo per arrivare a casa prima possibile. Chi avrà ragione?



**LA VOCALE A** (*Metodo*, p. 1)  
**AIRONE ALAN SUONA I PIATTI.**

**LA VOCALE E** (*Metodo*, p. 14)  
**ELEFANTE ERMES SUONA LA TASTIERA.**

**LA VOCALE I** (*Metodo*, p. 18)  
**ISTRICE ISA SUONA IL VIOLINO.**

**LA VOCALE O** (*Metodo*, p. 22)  
**ORSO OMAR SUONA IL TAMBURO.**

**LA VOCALE U** (*Metodo*, p. 26)  
**UPUPA UMA SUONA IL FLAUTO.**



**LE CONSONANTI M • L • T • P**

**È FINITA LA PACE (Metodo, pp. 34-35)**



1 È passata appena una settimana e a Musiché non c'è più la pace di una volta.  
Tutti si allenano a suonare e nessuno ha più tempo per fare altro. Anche i nostri amici Airone, Elefante, Istrice, Orso e Upupa, non si vedono più! Non solo sono sempre occupati a studiare, ma, ormai, nessuno si fida più degli altri: chiunque può essere un rivale!

2 E come i nostri cinque amici, così tutti, in paese, perdono la testa! Addirittura, per non far sentire ai vicini quale pezzo si sta suonando, alcuni cominciano a tappare porte e finestre con materassi e cuscini. I più fanatici, addirittura, tappano anche il comignolo del camino sul tetto: non si sa mai che il suono esca da lì!

3 Re Leo è disperato: questa cosa del concorso gli è sfuggita di mano e si è trasformata in una maledizione per il suo regno! Decide allora di chiamare a corte degli esperti che possano aiutarlo a risolvere il problema. Purtroppo, tutti dicono che non c'è molto da fare...

4 Re Leo è quasi rassegnato al disastro quando a corte, nella sala reale, si presenta un personaggio misterioso: è un mago.

**LA CONSONANTE M (Metodo, p. 36)**  
IL MAGO MISTERIOSO HA UN MANTELLO.



**LA CONSONANTE T (Metodo, p. 40)**  
IL MAGO VA SUL TAPPETO ROSSO.

**LA CONSONANTE L (Metodo, p. 44)**  
LA LAMPADA ILLUMINA IL MAGO.

**LA CONSONANTE P (Metodo, p. 48)**  
– IO SONO MAGO PINGUINO E RISOLVO IL PROBLEMA!



**LE CONSONANTI R • F • S • D**

**ALLA CORTE DI RE LEO (Metodo, pp. 58-59)**



1 Mago Pinguino – chiede Re Leo – Come pensi di riportare la pace a Musiché?  
– Sire – risponde Mago Pinguino – sapete indicarmi cinque sudditi, uno per quartiere, che prima di questo concorso erano molto amici e ora non lo sono più?  
– Dovrei pensarci – risponde re Leo – Ma perché me lo chiedi?  
– Perché se potessi sentirli suonare e potessi parlare con loro, sono certo che potrei risolvere il problema.

2 – Re Leo non capisce che cosa abbia in mente Pinguino, ma si fida di lui. Chiede ai suoi consiglieri se sanno di cinque amici non più amici che possano essere condotti a corte.

3 E i consiglieri, dopo essersi consultati, dicono: – L'Airone Alan, l'Elefante Ermes, l'Istrice Isa, l'Orso Omar e l'Upupa Uma possono essere le persone giuste!  
– Bene! – dice Pinguino – Portateli qui, ma fate in modo che nessuno sappia dell'altro!

4 – D'accordo – risponde Re Leo! – Li faremo arrivare uno per volta qui a corte. Al centro del palazzo c'è la sala reale e ai lati della sala ci sono cinque porte, ogni porta conduce a una stanza.  
– Li faremo accomodare ciascuno in una stanza. Va bene così?

5 – Perfetto! Dice Pinguino soddisfatto!  
– Che l'airone Alan, l'elefante Ermes, l'istrice Isa, l'orso Omar e l'upupa Uma siano condotti qui insieme ai loro strumenti! – comanda allora Re Leo.  
Rana, Farfalla, Struzzo e Dromedario, le guardie reali, si dirigono a casa dei cinque musicisti per portarli a corte.

**LA CONSONANTE R (Metodo, p. 60)**  
RANA PORTA AIRONE NELLA STANZA VERDE.



**LA CONSONANTE F (Metodo, p. 64)**  
FARFALLA FA ENTRARE ELEFANTE ERMES NELLA STANZA ROSA.

**LA CONSONANTE S (Metodo, p. 68)**  
STRUZZO SPINGE ISTRICE NELLA STANZA GIALLA.

**LA CONSONANTE D (Metodo, p. 72)**  
DROMEDARIO FA DUE VIAGGI: PRIMA PORTA ORSO, POI UPUPA.

LE CONSONANTI N • V • Z • B

LA MAGIA DI MAGO PINGUINO

(Metodo, pp. 82-83)

- 1 L'Airone Alan, l'Elefante Ermes, l'Istrice Isa, l'Orso Omar e l'Upupa Uma sono ciascuno nella propria stanza dentro il palazzo reale. Non sanno esattamente perché sono lì. Mentre aspettano di scoprirlo, visto che hanno con sé il proprio strumento, cominciano a suonare. Mago Pinguino li ascolta e li osserva da dietro il buco della serratura. Sorride contento e dice a Re Leo:
  - Sarà la magia più divertente che abbia mai fatto!
- 2 Poi, entra nella stanza di Airone e gli dice:
  - Ciao, sono Mago Pinguino e sono qui per aiutarti a vincere il concorso. Per questo il Re ti ha fatto portare a Corte. Ma per aiutarti, devo sentire come suoni. E poi devo sapere qual è il tuo desiderio e in quale teatro vorresti suonare!
  - Airone, contento, risponde:
    - Certo che puoi sentirmi suonare! E ti dico subito che il mio desiderio è avere uno strumento nuovo, più bello di questo che vedi, e il teatro dove mi piacerebbe suonare è il Teatro Armonia! Chi non vorrebbe suonare lì?
- 3 Quando ha finito con Airone, Pinguino va da Elefante e poi da Istrice, Orso e Upupa. Li ascolta suonare: sono davvero tutti bravissimi! Poi, fa la stessa domanda a ognuno di loro e da ognuno riceve la stessa risposta:
  - Il mio desiderio è avere uno strumento nuovo, ancora più bello, e il teatro dove vorrei suonare è il Teatro Armonia!
- 4 “Come immaginavo”... – dice Pinguino fra sé e sé, quando ha finito il suo giro. Poi, soddisfatto, ritorna nella Sala Reale e annuncia a Re Leone:
  - Ci siamo, Maestà! So come risolvere il problema!



LA CONSONANTE N (Metodo, p. 84)

PINGUINO MUOVE LE MANI E... APPARE UNA NUVOLETTA.

LA CONSONANTE V (Metodo, p. 88)

DALLA NUVOLETTA SALTA FUORI UNA VALIGIA.

LA CONSONANTE Z (Metodo, p. 92)

DALLA VALIGIA SPUNTA UNA ZUCCA.

LA CONSONANTE B (Metodo, p. 96)

DALLA ZUCCA ESCE UNA BACCHETTA!



I SUONI CA • CO • CU H CE • CI CHE • CHI

MAGIA O INGANNO? (Metodo, pp. 106-107)

- 1 Pinguino, ora, ha in mano la sua bacchetta magica. La punta verso il Re e, con aria autoritaria, dice:
  - Fate entrare qui i cinque musicisti!
  - Re Leo, che non capisce più nulla, sbotta:
    - Ma come, Pinguino? Non avevi detto di tenerli separati? Se adesso vengono qui insieme, perché prima li abbiamo fatti entrare ognuno in una stanza diversa?
    - Perché era importante che ognuno esprimesse i suoi desideri senza sapere quello che avrebbero detto gli altri! – risponde Pinguino – Ora non c'è più bisogno di tenerli separati.
    - Il Re, che continua a non capirci nulla, ma che continua a fidarsi di Pinguino, ordina dunque di aprire le cinque porte colorate.
- 2 Airone, Elefante, Istrice, Orso e Upupa escono dalle loro stanze ed entrano in quella Reale. Ognuno di loro, appena mette piede in Sala, vede di fronte a sé il Re, con accanto Pinguino e, schierate due per lato, le guardie reali che li avevano accompagnati a corte. Subito dopo vedono apparire gli altri amici e rivali.
- 3 Non vi dico la scena! Airone comincia a urlare contro Elefante:
  - E tu che ci fai qui?
  - Elefante, per tutta risposta, barrisce dicendo:
    - Io sono quello che è stato chiamato a corte per diventare il vincitore: che ci fai tu? E che ci fanno tutti quegli altri? – E indica, Istrice, Orso e Upupa.
    - Orso, che pensa di aver capito tutto, ruglia contro il re:
      - Tu non sei un vero re, tu ci hai ingannato!
      - Upupa, gli va dietro e cinguetta contro Pinguino:
        - Tu non sei un vero mago, tu ci hai ingannato!
      - Istrice, che è l'unica che non capisce che cosa stia succedendo, non dice nulla, ma, intanto, ha rizzato tutti i suoi aculei in segno di difesa...
  - 4 I cinque amici non più amici stanno per azzuffarsi, quando Pinguino si alza in piedi e dice a voce alta:
    - Silenzio! È arrivato il momento di far tornare l'armonia nel regno di Musiché!
    - Tutti obbediscono: quel mago ha l'aria di sapere il fatto suo.
    - Dietro a Pinguino c'è uno strano strumento che nessuno, fino ad allora, è mai riuscito a suonare...



I SUONI CA • CO • CU (Metodo, p. 108)

PINGUINO TOCCA UN TASTO. SI SENTE UN SUONO BASSO: SEMBRA UN CORNO.

I SUONI CE • CI (Metodo, p. 112)

PINGUINO CERCA UN ALTRO TASTO. POI SI SENTE UN SUONO ACUTO: SEMBRA UNA CIVETTA!

IL SUONO H (Metodo, p. 116)

TUTTI SONO INCANTATI DAL SUONO DELL'HARMONIUM!

I SUONI CHE • CHI (Metodo, p. 118)

PINGUINO SUONA UN TERZO TASTO: SEMBRA UNA CHITARRA!  
POI SUONA I TRE TASTI INSIEME E DICE: – QUESTA MAGIA SI CHIAMA "ACCORDO"!

I SUONI GA • GO • GU GE • GI GHE • GHI Q

CHE MAGIE! (Metodo, pp. 126-127)



- 1 I cinque musicisti e tutta la corte sono affascinati dalla magia dei suoni dell'harmonium. Re Leo, che è un tipo saggio, comincia a intuire che cosa ha in testa Pinguino. Ma prima che possa aprire bocca, Pinguino lo precede e dice ai cinque amici:  
– Quella che avete sentito con l'harmonium è una magia piccola. Ora arriva la magia grande. Mettetevi qui di fronte a me in semicerchio!  
Airone, Elefante, Orso e Upupa obbediscono senza fiatare. Ma, ogni tanto, si lanciano delle occhiate... A pensarci bene, a ognuno di loro sembra che litigare sia stata una cosa stupida: dentro il cuore sentono che rivedere gli amici, dopo tanto tempo chiusi in casa, è proprio bello. Ma nessuno osa fiatare, per paura che gli altri non la pensino allo stesso modo. E poi, c'è pur sempre un concorso da vincere...
- 2 Quando i cinque sono pronti, Pinguino impugna forte la bacchetta. Poi, aggiunge:  
– Attenzione! Adesso ognuno di voi deve suonare il pezzo che mi ha fatto sentire prima, ma deve seguire i gesti che farò con la bacchetta in modo da andare a tempo con gli altri. Chiaro?
- 3 I cinque che non hanno mai suonato insieme (a Musiché nessuno ha mai suonato con nessun altro), pensano che verrà fuori un gran fracasso. Ma siccome hanno capito che Pinguino è uno che sa il fatto suo, e siccome ha in mano una bacchetta magica, che non si sa mai che incantesimi può fare, obbediscono velocemente.  
Appena Pinguino comincia a muovere la bacchetta, viene fuori un suono straordinario!  
Non si è mai sentita una musica più bella!
- 4 Subito il re fa spalancare porte e finestre, perché il suono si diffonda per tutte le strade del regno.  
Poco a poco, tutti gli abitanti di Musiché, incantati dalla bellezza di quella musica, cominciano a togliere gli sbarramenti dalle porte e dalle finestre e si dirigono verso il palazzo reale.

I SUONI GA • GO • GU (Metodo, p. 128)

PER PRIMI ARRIVANO GALLO E GALLINA, GUFO E GUFETTINA.

I SUONI GE • GI (Metodo, p. 132)

POCO DOPO ARRIVANO GECO, GIRAFFA E I GEMELLI GIRINI.

I SUONI GHE • GHI (Metodo, p. 136)

POI ARRIVANO, VELOCI, I GHEPARDI. ULTIMI I GHIRI, CHE DORMONO SEMPRE TROPPO.

IL SUONO Q (Metodo, p. 138)

SONO ARRIVATI ANIMALI DA TUTTO IL REGNO. LA SALA REALE È PIENA: SEMBRA LA SCENA DI UN QUADRO!



TUTTI INSIEME IN ARMONIA (Metodo, pp. 140-141)



La Sala Reale è ormai piena e tutti gli abitanti di Musiché sono di nuovo insieme in armonia. Pinguino, allora, smette di agitare la bacchetta. Poi, sorridendo, dice al pubblico:

– Visto? Suonare con gli altri è la magia più bella che si possa fare. E, se tutti siete d'accordo, direi che questi cinque musicisti sono i rappresentanti di ogni quartiere e hanno gareggiato a nome di tutti. Che dite?

– Sì! Sono loro i nostri rappresentanti! – urlano in coro gli abitanti di ogni quartiere, incantati dalla musica che hanno appena ascoltato.

– Bene. – prosegue Pinguino – Allora, adesso posso proclamare il vincitore.

Nella sala scende il silenzio...

– Il vincitore del concorso di Musiché è... – Pinguino scandisce bene – ... **Airone Alan!** – il quartiere Din Don esulta.

– Ma anche **Elefante Ermes!** – il quartiere **Sdeong Sdeong** strepita

– E poi **Istrice Isa!** – il quartiere **Fran Fran** lancia grida di gioia.

– E pure **Orso Omar!** – il quartiere **Tam tam** urla e salta.

– E, infine, vince anche **Upupa Uma!** – tutti i membri del quartiere Firuli Firulà fanno un fracasso indiatolato.

Pinguino fa cenno a tutti di tacere e prosegue.

– Poiché tutti e cinque i musicisti hanno vinto il concorso, io propongo, Sire, che sia dato a ognuno di loro uno strumento nuovo! E giacché ognuno di loro voleva suonare al Teatro Armonia, direi che questo nuovo magico quintetto potrà andare unito lì a fare un bel concerto.

– Certo – risponde re Leo – ma tu dovrai dirigere!

– Sì, vogliamo te come direttore! – urlano in coro i cinque amici di nuovo uniti e felici!

– E così sia! – dice Pinguino.

– Grazie, Mago Pinguino – dice Re Leo commosso – Non solo hai salvato il mio regno, ma ci hai insegnato quanto è bello suonare insieme in armonia!

– Armonia è allegria! – urlano allora Peppo il pappagallo e Mita la cocorita, a cui scappa sempre di parlare a voce alta.

Ma non è un male, perché tutti, felici, rispondono in coro:

– **Armonia è allegria!**

Pinguino, allora, dà l'attacco al quintetto degli amici: parte la musica e con la musica le danze e con le danze i sorrisi e le risate. E non si sa se la festa è finita o se sono ancora lì che suonano, ballano e ridono...

*Se questa storia è piaciuta anche te*

*Ridilla daccapo, senza un perché.*

*"C'era una volta, due volte, anche tre,  
il regno stellato di Musiché!"*

## I GIOCHI FONOLOGICI

La rubrica *Con la voce e con il corpo* accompagna l'apprendimento della lettura e della scrittura delle vocali e delle consonanti e propone **giochi** che mettono in campo **diversi canali sensoriali** (l'udito, la vista, il tatto...) per facilitare e consolidare gli apprendimenti. Le bambine e i bambini sono coinvolti con tutto il corpo per imparare a riconoscere il suono e la grafia delle lettere e attivare la conversione grafema-fonema (lettura) fonema – grafema (scrittura). Questi giochi, altamente **inclusivi**, vengono incontro ai diversi **bisogni educativi** in quanto attivano **canali di apprendimento diversi**.

Sul libro troviamo l'immagine del gioco da fare con il corpo per imitare la **forma** della lettera, a seguire ecco i giochi fonologici che fanno uso della **voce** e del **corpo**, non solo perché per emettere i suoni mettiamo in attività diverse parti del nostro corpo (polmoni, laringe, labbra, palato, lingua, cavità nasali...), ma anche perché sentimenti, emozioni e intenzioni richiedono che ogni parte del nostro corpo sia coinvolta quando vogliamo comunicare con gli altri o anche solo con noi stessi! I bambini si divertiranno ad assaporare il suono di ogni lettera giocando con le intenzioni con cui può essere pronunciato, come se fossero a teatro. Consolideranno la percezione delle differenze tra i vari suoni anche attraverso una prima riflessione su come questi vengono emessi.

### LE VOCALI

Le vocali sono perfette per esercitarsi con il suono, sono infatti i primi suoni che emettiamo, fin da piccolissimi, perché sono suoni continui e perché permettono di sperimentare facilmente come respiriamo e come atteggiamo la bocca, quanto la apriamo!

Presentiamo ai bambini l'immagine che mostra la corretta apertura della bocca quando si pronuncia la vocale. Possiamo proiettare l'immagine alla LIM o fotocopiarla e distribuirla. Invitiamo a imitarla e facciamo ripassare con il dito le labbra per percepirne l'apertura.

#### La vocale A



(Metodo, pp. 10-13)

Quante A esistono? Tantissime. Basta pensarci un momento e provare...

C'è la A della **paura**, che possiamo urlare spalancando bene la bocca e alzando le mani, o magari saltando, come se avessimo appena visto qualcosa che ci spaventa tantissimo!

**AAAAHHH!** C'è la A che possiamo dire **sospirando** come se fossimo innamorati, magari portandoci le mani al petto.

**Ah!** C'è la A della **gioia** che esplose, la possiamo pronunciare ridendo e ripetendo tante A, staccate una dall'altra, portando le mani sulla pancia!

**Ah ah ah** E a voi, che A vengono in mente?

#### La vocale E



(Metodo, pp. 14-17)

Esistono tanti tipi diversi di E!

C'è la E di chi **non ha sentito** che potete fare mettendovi una mano dietro l'orecchio e pronunciando con la voce che sale...

**Eh?** C'è la E un po' sospirata che vuol dire "È proprio così!" che potete pronunciare annuendo con la testa!

**Eh!** C'è la E del **furbetto** o della **furbetta** che possiamo pronunciare ridendo e ripetendo tante E staccate una dall'altra, con una voce un po' nasale e nascondendo la bocca con una mano!

**Eh eh eh!** Chi ha in mente altre E?

#### La vocale I



(Metodo, pp. 18-21)

Ormai lo abbiamo capito: con le vocali possiamo solo divertirci. Vale anche per la I. C'è la I per dire "**Sì, figuriamoci!**" Potete farla scuotendo un poco la testa e alzando una mano, come se doveste lanciare qualcosa all'indietro.

**Ih!** C'è la I del  **cavallo** che nitrisce, che potete imitare facendo uscire tante I soffiando l'aria nella bocca e nel naso e scuotendo la testa come se doveste spostare la criniera.

**Ihiihiih** C'è la I del **singhiozzo**: dite tante I brevi, lasciando passare un po' di tempo tra una e l'altra.

**Ih... ih... ih...** Voi conoscete altri modi di pronunciare I?

#### La vocale O



(Metodo, pp. 22-25)

La O non è da meno delle sue sorelle vocali. Con lei si possono fare un sacco di giochi.

C'è la O dello **stupore**, come per dire "Incredibile!" "Ma guarda!" Per pronunciarla, dovete aprire bene la bocca, spingere le labbra in avanti e sgranare gli occhi come se aveste appena visto un extraterrestre!

**OOhhhh!** C'è la O che usiamo per scoprire se **c'è qualcuno** intorno a noi. Pronuncia O salendo e scendendo con il tono di voce. Puoi mettere le mani intorno alla bocca e gridare per farti sentire meglio!

**Ohoh?** C'è la O di chi ha **sonno**, che potete pronunciare sbadigliando. Potete anche stirciarvi e portare una mano davanti alla bocca per coprire lo sbadiglio.

**OOOOH** Di sicuro avete altre O in testa, se non vi siete ancora addormentati...

#### La vocale U



(Metodo, pp. 26-29)

La U è l'ultima delle vocali con cui giocheremo.

C'è la U del **lupo** che ulula. Mettetevi a quattro zampe, poi mandate la testa un po' indietro, le labbra in avanti e cominciate a ululare alla luna. Prendete bene il fiato prima di ogni ululato e poi lasciate uscire fuori il suono fino a che non l'avrete finito tutto!

**Uuuuuuh!** C'è la U dello **stupore** come per dire "Ma davvero?" "Ma guarda?" "Ma chi se lo aspettava!" che potete pronunciare avvicinando le mani alle guance e alzando un po' le spalle. Il suono, verso la fine, tende a salire.

**Uh?** C'è la U **piagnucolosa**: è la U di "Uffa!" Pronunciatela come se steste piangendo. Fate finta di asciugarvi le lacrime con le mani e mandate gli angoli della bocca all'ingiù!

**Uh uh uh** Per tornare subito allegri, inventatevi un'altra U!

Una volta presentate le singole vocali, proponiamo un gioco con tutte le vocali: proviamo a far pronunciare ai bambini le **7 vocali del sistema fonetico italiano** in sequenza, partendo dalla **i**, per arrivare alla **u**: la bocca parte con bel sorriso e pronuncia la "i", poi la "è" chiusa, poi la "è" aperta, poi la "a", poi la "ò" aperta, poi la "ó" chiusa e infine la "u", così: "**i é è a ò ó u**". Sarà divertente notare che si parte da una posizione delle labbra "orizzontale" (il sorriso della "i"), poi stringendo progressivamente ("é" "è") si arriva alla posizione rotonda della "a", e continuando a restringere ("ò" "ó") si arriva alla posizione "verticale" della "u"!

Proponiamo infine il **gioco dello specchio**: enfatizzando un po', atteggiamo la bocca così come si presenta pronunciando una delle vocali. I bambini dovranno imitarci emettendo il suono giusto.

Il gioco può essere svolto anche a coppie.

## LE CONSONANTI

Le consonanti fanno lavorare gli organi fonatori in modo più articolato rispetto alle vocali. Per capire come funzionano, si studia non solo il modo e il luogo di articolazione del suono ma anche se sono nasali o meno, se sono sorde o sonore, se hanno un suono continuo (come le vocali) oppure un suono che si interrompe e che, per essere inteso bene, richiede una vocale o altri suoni d'appoggio. I giochi e gli esercizi proposti aiutano a fare una prima scoperta intuitiva e giocosa di queste diverse caratteristiche e costituiscono una buona palestra per allenare non solo gli organi fonatori ma anche l'orecchio che deve stare attento a riconoscere tanti suoni così diversi.

Anche per le consonanti è utile guidare a un' **esplorazione degli organi fonatori** durante la loro articolazione: mentre pronunciano una consonante invitiamo i bambini e le bambine ad appoggiare una mano sulla gola e a mettere l'altra davanti alla bocca. Chiediamo: *Che cosa senti? Come esce l'aria?* Facciamo esprimere le diverse considerazioni. Procuriamo uno **specchio** e facciamo osservare la **posizione delle labbra** (come si aprono o si chiudono), **dei denti, della lingua** (dove batte). Invitiamo i bambini e le bambine a riflettere e a esprimere le diverse considerazioni.

Per alcuni suoni simili può essere utile far percepire **la presenza o l'assenza di vibrazioni**. Ad esempio: M e N: N la gola vibra; L e R: R la lingua vibra; C e G: G la gola vibra; F e V: V le guance vibrano.

**La consonante M** (Metodo, pp. 36-39)

Cominciamo con la M.

C'è la M (mmmh!) del **goloso** come se volessi dire "che buono!". Dura un po', il suono sale e io posso anche portare l'indice di una mano sul viso facendolo girare come se volessi bucare la guancia!

C'è la M (mh?) di **chi non è sicuro di aver capito bene**, come se volessi dire "Come?" in questo caso il suono sale, ma è corto. Si possono anche strizzare un po' gli occhi, come se si stesse aguzzando la vista.

C'è la M sonora della **mucca** (mmmmuuuu) che muggisce senza sosta. In questo caso si possono mimare le corna con gli indici delle mani sulla testa!

**La consonante T** (Metodo, pp. 40-43)

La T è il nostro primo incontro con un suono che richiede una vocale o un **suono d'appoggio** per essere inteso bene. Cominciamo!

C'è la T dell'**orologio** (Tic tac, tic tac) che possiamo fare muovendo le mani come fossero dei tergicristalli per tenere il tempo. Possiamo giocare pronunciare il tic tac con un metronomo che ci dia il tempo e poi provare ad andare più lenti o più veloci!

C'è la T del **martello pneumatico** (ta ta ta ta) che va pronunciata veloce e ci aiuta a capire dove batte la lingua quando pronunciamo (sui denti!).

**La consonante L** (Metodo, pp. 44-47)

La L è una **consonante liquida** e, come dice il nome, ci riporta all'acqua. Iniziamo da lì. C'è la L della **goccia che cade** (L L L L L), pronunciamola come se dovessimo imitare la goccia che cade dal rubinetto rotto o chiuso male. Se serve, possiamo usare una vocale d'appoggio (un suono indistinto tra la "a" e la "e")

C'è la L dell'**allegro** (la la la!) che va canticchiata salterellando felice! Si può scegliere la melodia che si vuole.

**La consonante P** (Metodo, pp. 48-51)

La P è un'altra consonante che esplode!

C'è la P della **tromba** che suona sfacciata (pepperepè!), proviamo a intonarla mettendo le mani davanti alla bocca, come se avessimo una tromba, vedrete come squilla!

C'è la P delicata dell'**uccellino** (pio pio!), che va pronunciata acuta e imitando un becco che si apre con la mano!

**La consonante R** (Metodo, pp. 60-63)

La R è una consonante che vibrerrrrrra!

C'è la R della **moto che corre** (RRRRRRRRRR!), facile da intonare a seconda se si vuole accendere il motore o correre su strada... Basta pronunciarla mentre si mima il gesto di andare in moto, con le braccia sul manubrio e le gambe che corrono a più non posso!

C'è la R del **leone che ruggisce** (ROARRRR) e che scuote la criniera mentre lancia il suo grido: meglio stare alla larga!

**La consonante F** (Metodo, pp. 64-67)

La F è una consonante ariosa!

C'è la F del **vento che soffia** (fffffffff), che si può fare bene prendendo molto ffffffffiato prima e poi lasciandolo andare fino a che non è finito tutto. Quanto dura? Volendo possiamo anche aprire le braccia verso l'alto e mimare un albero scosso dal vento!

C'è la F del **gatto che soffia** (fff!) e che drizza il pelo mentre cerca di graffiarti con una zampa! Si vede che è parente del leone!

**La consonante S** (Metodo, pp. 68-71)

La S è anche lei una consonante ariosa e missssssteriosa.

C'è la S del **silenzio che suona** (sssh!) che si può fare portando il dito indice sul naso...

C'è la S del **serpente che sibila** (sssssssssss) che si può fare muovendo un braccio in modo sinuoso, come se fosse un serpente.

C'è la S di **Si!** Il modo più rapido per dire che qualcosa ti va bene. La puoi urlare, scuotendo la testa dall'alto in basso. Se vuoi, puoi anche tirare un pugno in aria!

**La consonante D** (Metodo, pp. 72-75)

La D è cugina della T, ma è un po' raffreddada...

C'è la D di un **oggetto che cade all'improvviso** (Dump!), che si può fare muovendo il braccio rapidamente come per indicare una cosa che cade.

C'è la D di **do**, la prima nota della scala, che puoi cantare a squarciagola!

C'è la D di **chi vuole esortarti** a fare qualcosa (Dai!), che si può pronunciare facendo un cenno con la mano, come per dire: **deciditi!**

**La consonante N** (Metodo, pp. 84-87)

La N è cugina della M, ma ha un po' più di nnnnnaso...

C'è la N di **no**, la parola più corta che hai a disposizione per rifiutarti di fare qualcosa!

La puoi pronunciare scuotendo la testa di lato! C'è la testa di **nonno** e **nonna** che puoi pronunciare camminando lentamente con la schiena un po' piegata e le gambe tremolanti. Puoi anche usare un bastone per appoggiarti, se vuoi!

**La consonante V** (Metodo, pp. 88-91)

La V è cugina della F, vvvventosissima anche lei!

C'è la V di **vento**, per iniziare. Puoi provare a farla suonare in molti modi! Puoi prendere molta aria inspirando con il naso e con la bocca e poi lasciare uscire tante VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV finché non hai finito il fiato e per contare quanti secondi sei riuscito a essere vento.

Oppure puoi far suonare forte tanti gruppi di V (VVVVVVV VVVVVVV VVVVVVV), con intonazioni diverse, come fossero delle **raffiche che smuovono l'aria** e, nel frattempo, puoi muoverti nello spazio come se fossi un uccello trasportato dal vento!

C'è la V veloce e stizzita di **via!** che scaccia tutti lontano (puoi fare anche il gesto di allontanare qualcuno con la mano).

C'è la V esultante di **Viva!** o di **Vittoria!**, che puoi pronunciare anche mettendo indice e medio aperti a imitare la forma della lettera, sollevando le mani!

**La consonante Z** (Metodo, pp. 92-95)

La Z è cugina della S, ma sa essere fastidiosa, quando vuole!

C'è la Z molesta delle **zanzare ZZZZZZZ** che puoi imitare facendo anche il gesto di pungere qualcuno!

C'è la Z sonnecchiante di **chi dorme (zzzzzzzz)**, che devi fare piano piano, senza fare rumore, chiudendo gli occhi.

C'è la Z della **banda che suona** (Zum zum zum), che si può cantare tutti insieme!

**La consonante B** (Metodo, pp. 96-99)

La B è cugina della P, ma ha una pancia in più!

C'è la B della **pecora** (Beeeh!), che puoi imitare facendo tremare la voce e alzando la testa verso l'alto.

C'è la B stupida di **chi non sa** (Boh!), che puoi pronunciare alzando le spalle e con i palmi delle mani in alto. Volendo puoi anche portare il labbro inferiore in fuori quando hai finito di pronunciare.

**La consonante C** (Metodo, pp. 108-111)

La C è una lettera particolare. **Cambia suono** a seconda di chi viene dopo di lei. Fai una po' di prove!

C'è la C **dura!** È quella di cavallo, di coniglio e di cuculo!

E c'è la C **dolce** di civetta e di cervo!

Scegli un animale con C dura e uno con C dolce da mimare con il corpo e ripeti il suo nome mentre lo imiti!

**La consonante G** (Metodo, pp. 128-131)

La G è cugina della C e fa la stessa cosa: cambia suono a seconda di chi viene dopo di lei.

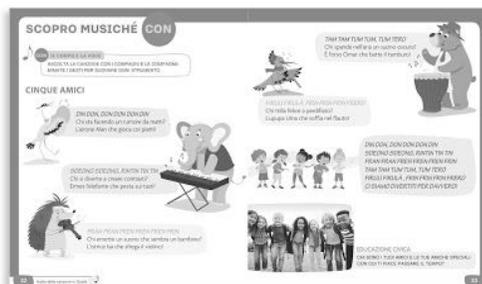
C'è la G **dura!** È quella di gatto, gorilla e di gufo!

E c'è la G **dolce** di giraffa e di gecko!

Scegli un animale con G dura e uno con G dolce da mimare con il corpo e ripeti il suo nome mentre lo imiti!

# SCOPRO MUSICHÉ CON...

## CINQUE AMICI



**Metodo**, pp. 32-33  
**Raccordi disciplinari:** Musica, Arte e immagine, Educazione fisica, Educazione civica

 **Per ascoltare la canzone inquadra il QR code in copertina e vai alla Guida digitale.**

In queste pagine troviamo la prima canzone che, come tutte le altre proposte nel Metodo, aiuta i bambini e le bambine a riprendere il filo della narrazione, riassumendo quanto accaduto prima che abbiano inizio i nuovi episodi di le tavole successive, facendo leva sulla dimensione emotiva e integrando diversi linguaggi.

La canzone **Cinque amici** invita i bambini a ricordare chi sono i protagonisti della storia associandoli ai loro strumenti.

### SUGGERIMENTI OPERATIVI

Facciamo ascoltare la canzone e invitiamo ad accompagnarla e, se le condizioni sanitarie lo permettono, a cantarla mimando i gesti per suonare ogni strumento.

- Dividiamo la classe in 5 gruppi e riascoltiamo la canzone: ogni gruppo impersona uno dei 5 personaggi, mima il gesto e canta la strofa del proprio personaggio, mentre gli altri ascoltano. L'ultima strofa verrà cantata tutti insieme.

### ATTIVITÀ AGGIUNTIVE

**Gioco: "Ti pesco io!"** – Mettiamo in due sacchetti distinti il disegno degli animali e quello degli stemmi dei quartieri (possiamo anche incollarli su dischetti di cartone di eguale misura). Poi facciamo estrarre dal primo sacchetto un animale e dal secondo sacchetto uno stemma. Se non vanno d'accordo, si rimetterà lo stemma nel sacchetto e si continuerà a pescare finché non verrà fuori lo stemma giusto. Solo allora si potrà procedere all'estrazione del secondo animale e si procederà così fino a quando non si saranno estratti e abbinati tutti.

**Gioco: Il mimo** – Un bambino o una bambina mima il gesto di suonare uno strumento e gli altri devono prima accompagnarla con la voce e poi dire il nome del personaggio che lo suona.

### EDUCAZIONE CIVICA

L'attività propone una riflessione sul tema dell'**amicizia**. Dopo la conversazione invitiamo a rappresentare con un disegno l'attività che ciascuno preferisce fare con i suoi amici e a descriverla ai compagni e alle compagne.

### COMPITO AUTENTICO

Dividiamo la classe in cinque gruppi. A ciascuno viene assegnato un personaggio. Forniamo a ogni gruppo tre fogli da disegno e pennarelli e diamo la seguente consegna:

#### Osservate il personaggio e immaginate:

- che cosa gli o le piace fare con gli amici;
- qual è il suo cibo preferito;
- qual è il suo gioco preferito.

**Poi disegnatte su ciascuno dei tre fogli una delle tre caratteristiche.**

Ogni gruppo, dopo aver svolto l'attività, mostrerà e spiegherà alla classe i risultati del proprio lavoro. Lasciamo lavorare in autonomia, fornendo ovviamente il nostro sostegno dove necessario o richiesto.

Utilizziamo le **griglie** proposte alle pp. 306-309 di questa Guida, precedentemente selezionate e modificate in base a ciò che nello specifico decidiamo di osservare, per registrare i comportamenti di ciascuno. Queste osservazioni costituiranno materiali utili per la **valutazione**.

### APPROFONDIMENTI MUSICALI

Il **genere musicale** della canzone è il **Responsorio**: a domanda segue risposta con intonazioni e temi che si richiamano. La strofa finale, che riassume le onomatopée di ogni strumento (che, a loro volta, evocano i nomi dei quartieri nell'incipit), oltre a diventare un gioco divertente è utile a livello mnemonico per fissare l'associazione strumento/personaggio/quartiere di appartenenza.

Possiamo approfondire proponendo questa **attività**: ogni bambino o bambina si disegna come un animale che suona uno strumento. Ovviamente possono scegliere altri animali e altri strumenti non presenti nella pagina. Confrontiamo tutti i ritratti fatti e vediamo se ci sono animali diversi che suonano uno stesso strumento oppure animali uguali che suonano strumenti diversi.

Possiamo creare delle sezioni "sonore" una volta per **strumento** (e gli animali della sezione canteranno insieme l'onomatopée dello strumento che avremo deciso prima, insieme) e una volta per **animale** (i bambini dovranno fare il verso dell'animale che avremo prima condiviso insieme). Ci sarà qualche solista?

### DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

Questa canzone, come tutte le altre proposte, può essere ascoltata e cantata a distanza. La prima parte del compito autentico può essere svolto in maniera asincrona (senza interazione in tempo reale) da ogni singolo bambino o da coppie. La condivisione dei lavori per la discussione può avvenire a distanza: l'insegnante pubblica le risposte degli alunni su un padlet dove a ogni colonna corrisponde un personaggio diverso.

## SCOPRO I PROBLEMI CON...



**Matematica**, pp. 120-121  
**Raccordi disciplinari:**  
 Educazione fisica, Educazione civica

Le due pagine presentano un **problema matematico** che ha lo scopo di far concentrare i bambini sull'**analisi della situazione** che viene interpretata attraverso la **drammatizzazione**.

### SUGGERIMENTI OPERATIVI

Osserviamo insieme i disegni, leggiamo i fumetti e accertiamoci che i bambini abbiano capito la situazione. Concentriamoci dapprima sulla pagina 120 e guidiamo l'osservazione con delle domande: *che cosa stanno facendo gli orsetti? Quanti bicchieri ci sono in tavola? Che cosa ha fatto l'orsetto con i pantaloni blu? Perché? Quanti bicchieri porta l'orsetto? E poi che cosa succede?* Successivamente descriviamo insieme quanto illustrato a pagina 121 e richiamiamo l'attenzione dei nostri alunni sulla domanda della nonna. Proponiamo di **mettere in scena** la situazione per trovare una risposta alla domanda. In questo modo ritorniamo sulla situazione, invitiamo i bambini a prendere in analisi tutti i dati e poi, operando concretamente, a trovare il numero dei bicchieri che ci sono alla fine sulla tavola. A questo punto chiediamo: *che cosa rispondete dunque alla nonna? Perché?*

### ATTIVITÀ AGGIUNTIVE

Dopo aver operato concretamente proponiamo di **rappresentare** con dei **simboli** ciò che è successo. Facciamo disegnare sul quaderno i tre bicchieri che all'inizio erano sulla tavola, poi facciamo man mano cancellare con una X i bicchieri che vengono tolti e disegnare quelli che vengono aggiunti. Possiamo proporre un ulteriore passo avanti chiedendo di tradurre nelle operazioni aritmetiche di **addizione** e **sottrazione** i vari passaggi.

### EDUCAZIONE CIVICA

La proposta fa riflettere sull'importanza della collaborazione all'interno di una comunità. Approfondiamo chiedendo: *perché è importante collaborare?*

### COMPITO AUTENTICO

La **drammatizzazione** si connota come un compito autentico: una situazione in cui c'è un problema da risolvere e i bambini e le bambine sono chiamati a mettere in campo abilità e competenze disciplinari e trasversali.

Utilizziamo le **griglie** proposte alle pp. 306-309 di questa Guida, precedentemente selezionate e modificate in base a ciò che nello specifico decidiamo di osservare, per registrare i comportamenti di ciascuno.

## IL PROGETTO DELLE DISCIPLINE

Le pagine Scopro con... aprono ciascuna disciplina e consentono di approcciare in un'ottica multidisciplinare concetti e/o abilità specifici della disciplina che saranno oggetto di apprendimento e di approfondimento nel percorso che verrà svolto.

### SCOPRO IL TEMPO CON...



**Discipline**, pp. 2-3  
**Raccordi disciplinari:** Italiano, Musica, Educazione fisica, Arte e immagine, Educazione civica

 **Per ascoltare la canzone inquadra il QR code in copertina e vai alla Guida digitale.**

La **canzone**, cui si associa il **movimento**, è centrata sugli **indicatori temporali** della successione e della contemporaneità affrontati nelle pagine seguenti. I movimenti intorno a una linea, che accompagnano la canzone, aiutano a **"visualizzare"** l'aspetto **diacronico** con saltelli uno dopo l'altro (prima, poi, infine) e **sincronico** con saltelli a destra e a sinistra (mentre o contemporaneamente). Il tema della canzone è l'**amicizia** nella dimensione temporale: può succedere che i rapporti cambino nel tempo, che si litighi e non si sia più amici; ma poi, se siamo capaci di voler bene, si torna a far pace.

### SUGGERIMENTI OPERATIVI

Lavoriamo a gruppi. Facciamo ascoltare poi facciamo eseguire a un gruppo per volta i movimenti illustrati sul libro. Utilizziamo del nastro adesivo per disegnare in terra, davanti a ogni bambino la linea di riferimento. Mentre un gruppo esegue i movimenti, i compagni cantano.

### ATTIVITÀ AGGIUNTIVE

**Gioco: "Prima e poi!"** – Spieghiamo come funziona il gioco: noi diremo una parola che riguarda il "prima", per esempio *brucco*; i bambini devono dire il "poi", in questo caso *farfalla*. Chi sa la risposta alza la mano. A volte possono esserci più risposte: questo è il bello!

Ecco qualche suggerimento per le parole da dire come "prima": *seme, uovo, neonato, bambina, ragazzo, pulcino, legno, lana, stoffa...*

EDUCAZIONE CIVICA

L'attività propone una riflessione su un'esperienza molto frequente per i bambini e le bambine. Stimoliamo la riflessione sulle **emozioni** che la accompagnano. Chiediamo: *come ti sentivi prima? Cioè durante il litigio? E poi, quando avete fatto pace?* Chiediamo ancora: *a volte basta una parola per far pace. Ad esempio? Quali conosci?* (*scusa, mi dispiace, non volevo, vuoi essere ancora mio/a amico/a?*)

COMPITO AUTENTICO

Facciamo lavorare a coppie. Fotocopiamo il disegno a fianco che riproduce l'immagine che si trova sul libro a p. 3.

Distribuiamo a ogni coppia una fotocopia e diamo la seguente consegna:

- osservate le immagini sul libro;
- colorate la figura (potete usare colori a piacere);
- ritagliatela e piegatela in modo da far comparire:

PRIMA un uovo

POI un missile.

Osservando l'immagine sul libro ogni coppia sperimenterà le piegature fino a trovare quella giusta.

Utilizziamo le **griglie** proposte alle pp. 306-309 di questa Guida, precedentemente selezionate e modificate in base a ciò che nello specifico decidiamo di osservare, per registrare i comportamenti di ciascuno. Queste osservazioni costituiranno materiali utili per la valutazione.

APPROFONDIMENTI MUSICALI

La canzone ha come sottofondo musicale una **Musica da camera** (duo pianoforte e violino).

L'amicizia, i rapporti, si costruiscono in due, sono frutto del dialogo. E dialogo è anche questo brano che, mentre la voce racconta, fa "parlare" il duo più classico e conosciuto: quello formato da pianoforte e violino che fanno "botta e risposta" per tutta la durata del pezzo!

**DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA**

Proponiamo ai bambini di fotografare con uno smartphone o di disegnare alcune situazioni "prima" e "dopo" (la tavola prima di mangiare e appena terminata la cena, per esempio).

Taccogliamo le immagini, scansioniamo o fotografiamo i disegni, mescoliamo alcune immagini e sfidiamo i bambini ad abbinarle, raccontando che cosa è successo "prima" e "dopo", lasciando spazio anche a interpretazioni fantasiose.

