

ACCOGLIENZA

BENVENUTI IN

SECONDA



EDITRICE



# Presentazione

Il **primo giorno di scuola** rappresenta per tutti i bambini un momento importante da affrontare, fatto di emozioni, ansie e timori. È necessario, pertanto, che tutti possano viverlo con grande serenità attraverso un percorso stimolante e coinvolgente da svolgere con i compagni di classe, poiché la scuola non è soltanto luogo di apprendimento ma anche una realtà relazionale fatta di rapporti per conoscere sé stessi e gli altri.

Partendo da tali presupposti nasce l'esigenza di fare "**Accoglienza**" con percorsi didattici in grado di valorizzare le identità.

Il Progetto Accoglienza è ricco di attività gioiose e di gruppo che, oltre a favorire l'accoglienza e la socializzazione, potranno dare all'insegnante utili indicazioni circa il reale possesso delle competenze acquisite dagli alunni.



ARDEA EDITRICE

Via Capri, 67 - 80026 Casoria (Napoli)  
Tel. +39 081-7599674  
fax +39 081-2509571

[www.ardeaeditrice.it](http://www.ardeaeditrice.it)  
e-mail: [ardeaeditrice@tin.it](mailto:ardeaeditrice@tin.it)

AZIENDA CON SISTEMA  
DI GESTIONE QUALITÀ  
CERTIFICATO DA DNV GL  
= ISO 9001 =

**Autore:** Rosa Dattolico  
**Responsabile editoriale:** Roberto Capobianco  
**Redazione:** Antonio Riccio  
**Illustrazioni:** Francesca Ferrera  
**Grafica e impaginazione:** Stefano Guarracino  
**Copertina:** Stefano Guarracino  
**Illustrazione di copertina:** Francesca Ferrera

Tutti i diritti sono riservati.  
© 2020 by Editrice Ardea Web s.r.l.

È assolutamente vietato riprodurre l'opera anche parzialmente e utilizzare l'impostazione, i concetti, gli spunti o le illustrazioni, senza l'autorizzazione della casa Editrice Ardea Web s.r.l.

## Percorsi metodologico-didattici

- ▶ Ascoltare, leggere e comprendere il testo.
- ▶ Raccontare la storia col supporto di immagini collocate in ordine cronologico.
- ▶ Completare la storia.
- ▶ Produrre storie.
- ▶ Scoprire parole in rima.
- ▶ Realizzare attività di gruppo.
- ▶ Utilizzare gli elementi del linguaggio visivo.
- ▶ Realizzare semplici manufatti.
- ▶ Sonorizzare filastrocche.
- ▶ Acquisire la padronanza degli schemi motori.
- ▶ Partecipare al gioco collettivo rispettando indicazioni e regole.

## INDICE

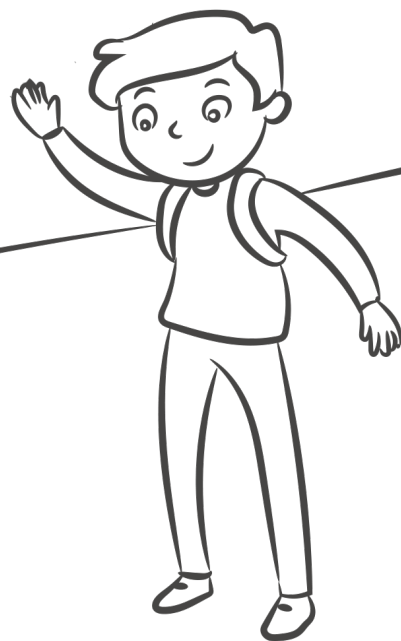
- |           |                             |           |                                    |
|-----------|-----------------------------|-----------|------------------------------------|
| <b>4</b>  | Cosa mi serve               | <b>20</b> | Che meraviglia!                    |
| <b>6</b>  | Il prato fatato             | <b>21</b> | Farfallina spensierata             |
| <b>9</b>  | La storia a colori          | <b>22</b> | Farfalline colorate                |
| <b>11</b> | Nel prato fatato            | <b>23</b> | Nel prato                          |
| <b>12</b> | La coccinella Isabella      | <b>24</b> | Filastrocche da leggere e colorare |
| <b>13</b> | Un gioco divertente         | <b>26</b> | Tanta voglia di giocare            |
| <b>14</b> | La coccinella               | <b>28</b> | Svegliati Talpina!                 |
| <b>15</b> | Le magie di mago Pasqualino | <b>30</b> | La macchina speciale               |
| <b>16</b> | Sonorizziamo la filastrocca | <b>31</b> | L'acchiappa-farfalle               |
| <b>17</b> | Buffe magie                 | <b>32</b> | Il gioco degli anelli              |
| <b>18</b> | Un prato di forme e colori  |           |                                    |
| <b>19</b> | Il prato fiorito            |           |                                    |



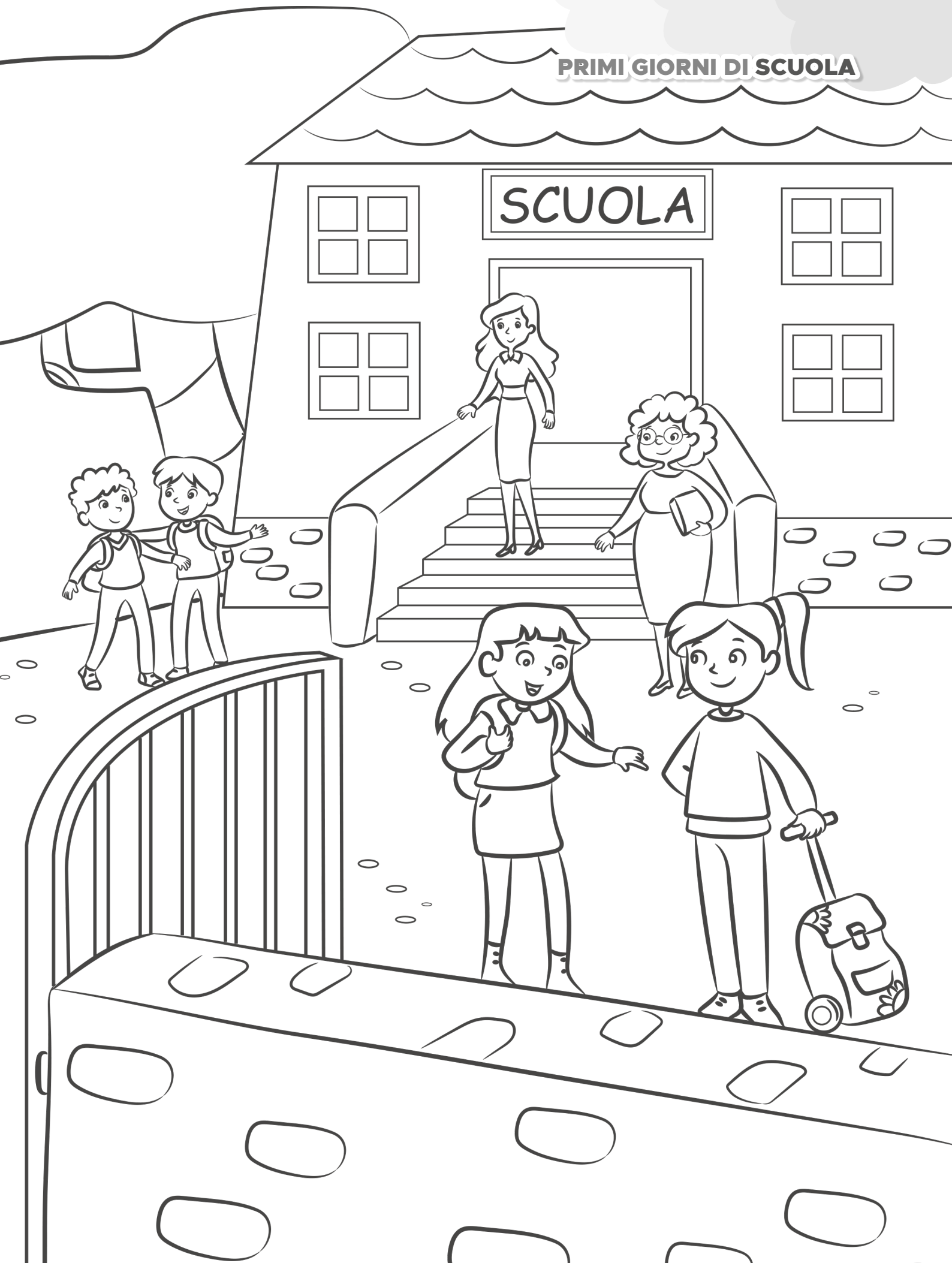
## COSA MI SERVE

Questa mattina nello zainetto  
sai tu che cosa ci metto?  
Non i quaderni e l'astuccio firmato,  
né per merenda, il cioccolato.  
Prova a guardare con attenzione,  
vi troverai forse un pallone?  
Quel che mi serve per questa avventura  
sarà per te novità sicura:  
un fascio lucente di FANTASIA,  
un pizzico o più di ALLEGRIA,  
tanta AMICIZIA da regalare  
e tanta VOGLIA di IMPARARE!

Annamaria Gatti







# IL PRATO FATATO

L'insegnante  
legge.

Io ascolto.



Un giorno di Primavera fata Corallina con la sua gattina raggiunsero, adagiate su una nuvoletta di zucchero filato, il prato fatato dove c'erano le margherite, i papaveri e tanti piccoli fiori colorati.

– Che meraviglia! – esclamò la dolce fatina, guardando i fiori accarezzati da un leggero venticello.

“Quasi quasi faccio una bella magia” pensò la fatina e, agitando la bacchetta di cristallo, pronunciò la formula magica:

*Mille farfalle di cento colori  
presto, sbrigatevi, venite fuori.*

All'improvviso apparvero nel prato tante graziose farfalline che, dopo aver fatto un bellissimo cerchio colorato, si posarono sui fiori.

Mentre Corallina si guardava intorno stupita vide arrivare il simpatico mago Pasqualino

– Anche tu hai deciso di raggiungere il prato fatato? – gli chiese fata Corallina.

Il maghetto fece cenno di sì con la testa e poi scoppiò in lacrime:

– Ieri sono stato qui e ho combinato un gran bel guaio. Mentre osservavo una bellissima coccinella ho pronunciato una formula magica all'incontrario e alla poverina sono schizzati tutti i puntini.





In quel momento apparve la coccinella Isabella in lacrime:

- Sono molto triste - disse asciugandosi le lacrime e incominciò a disperarsi e a piangere, diventando sempre più rossa, così rossa da confondersi con i papaveri.
- Dobbiamo fare qualcosa - esclamò fata Corallina.
- Dobbiamo semplicemente trovare i suoi puntini neri - precisò balbettando il maghetto pasticcione.



- Sono laggiù sui petali di quel papavero gigantesco - precisò la gattina Minù e, dopo aver agitato la coda, successe un fatto strano: i puntini presero il volo e si adagiarono sulla graziosa coccinella Isabella.

Non potete immaginare la sua gioia e lo stupore di tutti.

Rosa Dattolico

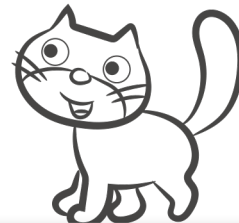
## RISPONDI.

- Dove andò fata Corallina con la sua inseparabile gattina Minù?
- Quale magia fece?
- Chi incontrò nel prato fatato?
- Cosa le raccontò mago Pasqualino?
- Cosa disse la coccinella rivolgendosi a fata Corallina e a mago Pasqualino?
- Come finì la storia?

## COLORA SOLO I PERSONAGGI DELLA STORIA E SCRIVI I LORO NOMI.



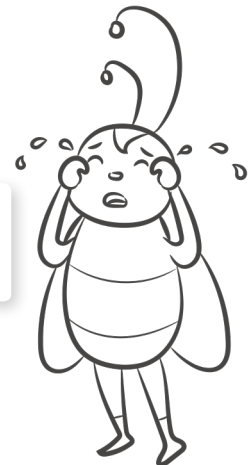
.....



.....



.....



.....  
.....



.....



# LA STORIA A COLORI

 **COLORA E RACCONTA** LA STORIA AIUTANDOTI CON LE IMMAGINI.

PRIMA



POI



**DOPO**



**INFINE**



# NEL PRATO FATATO

 **DIVERTITI A COLORARE.**



 **PARTENDO DALL'IMMAGINE INVENTA UN FINALE DIVERSO. POTRESTI CONTINUARE COSÌ.**

Quando la coccinella Isabella vide sulle ali i puntini neri fece un salto di gioia, ma proprio in quel momento il vento dispettoso

.....

.....

.....

.....

.....

.....

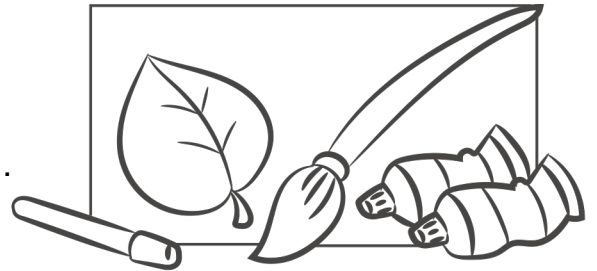
.....

.....

# LA COCCINELLA ISABELLA

## OCCORRENTE:

- foglia,
- tempera rossa e nera,
- pennello,
- pennarelli.

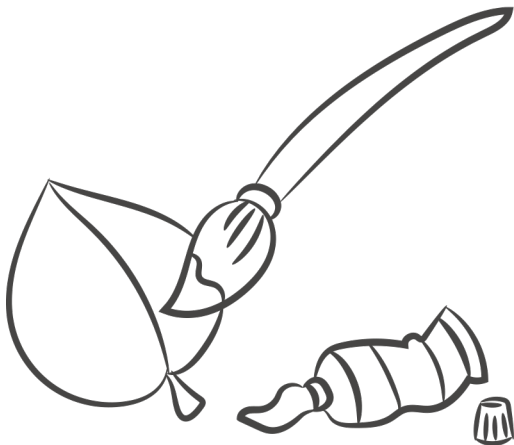


## PROCEDIMENTO

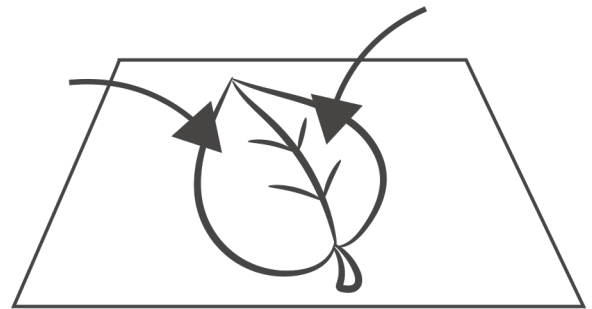
**1.** Scegliere una foglia che faccia pensare alla coccinella.



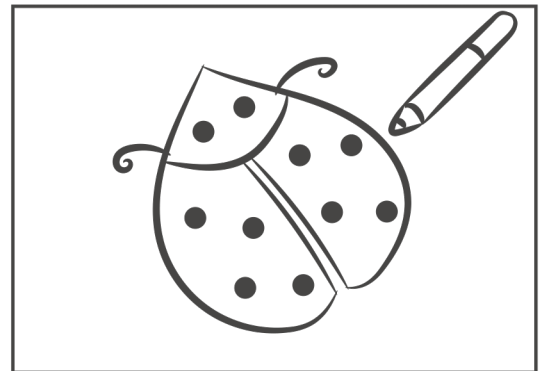
**2.** Sulla superficie della foglia in rilievo stendere con il pennello il colore a tempera rosso.



**3.** Appoggiare la superficie dipinta sul cartoncino e premere con decisione.



**4.** Quando l'impronta sarà asciutta, aggiungere con i pennarelli i particolari necessari per trasformare la foglia in una coccinella.





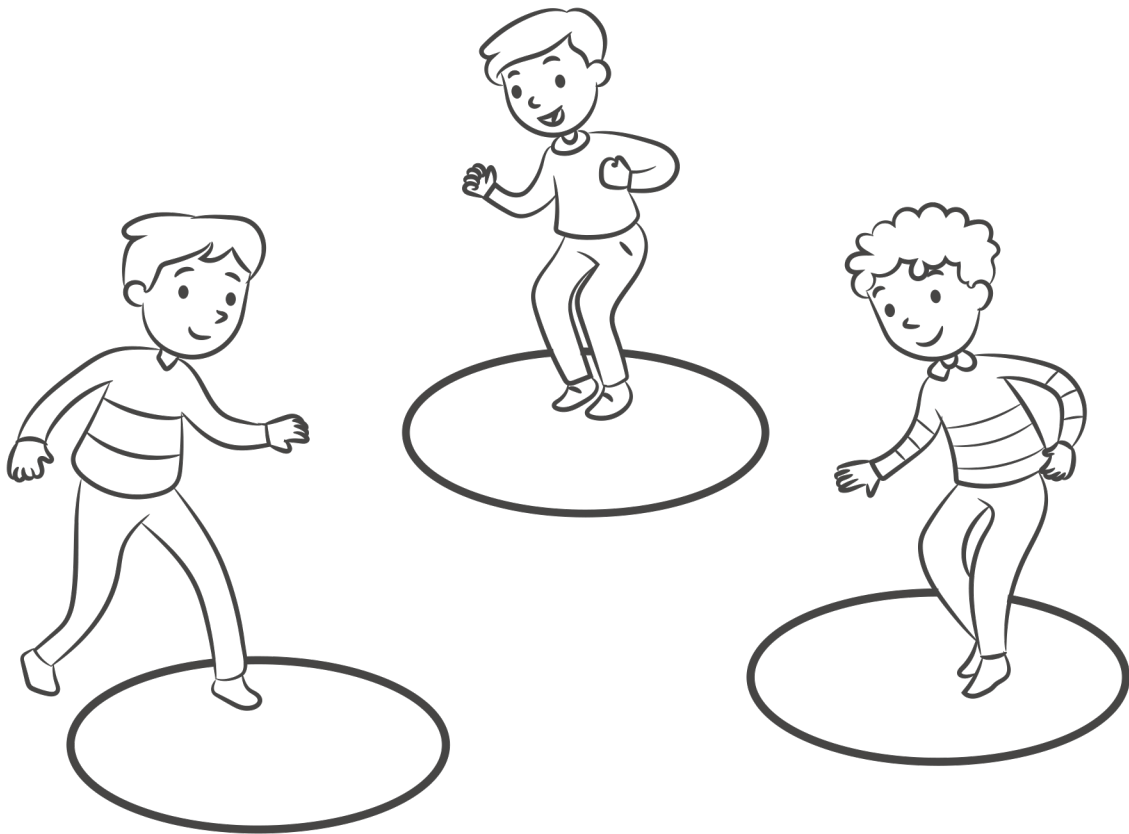
# UN GIOCO DIVERTENTE

La coccinella Isabella, dopo aver trovato i suoi puntini, fa salti di gioia.

- ▶ I bambini entrano ed escono dai cerchi variamente disposti a terra, modificando il modo di muoversi a seconda del segnale dato dall'insegnante.

Le amiche della coccinella Isabella organizzano a sua insaputa una festa nel prato.

- ▶ I bambini corrono nello spazio esterno ai cerchi. Ad un segnale dell'insegnante i bambini devono fermarsi dentro uno di questi. Al via i bambini riprendono a correre, al nuovo segnale dell'insegnante i bambini devono fermarsi in un nuovo cerchio.



# LA COCCINELLA

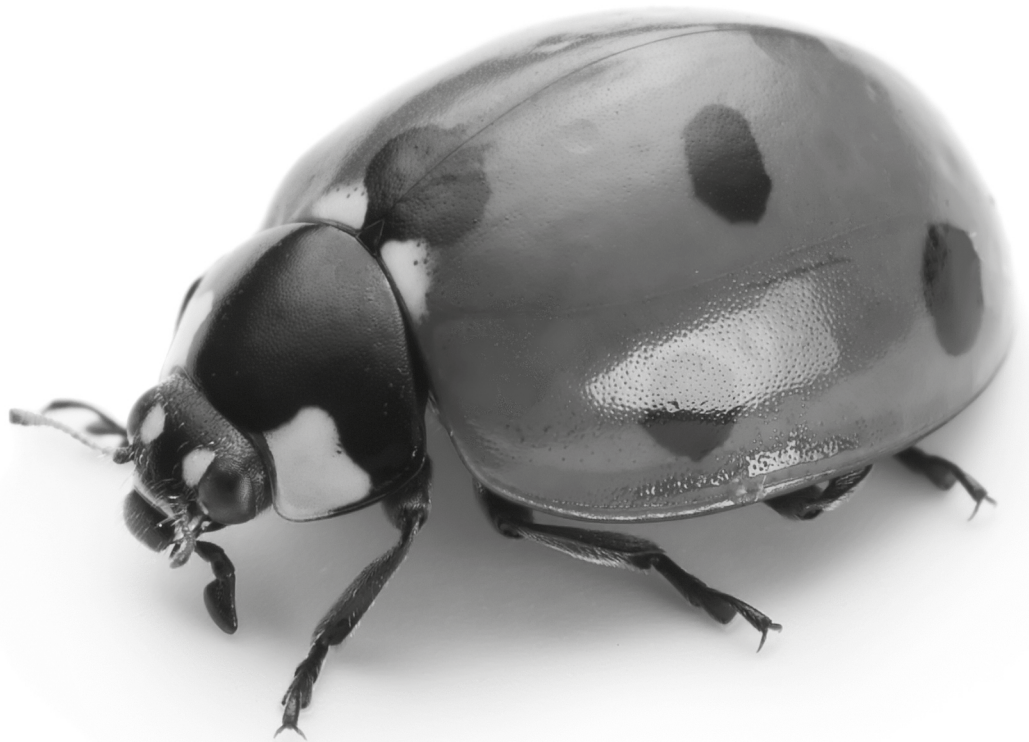
La coccinella è fatta a forma di mezza sfera ed è rossa, punteggiata di macchioline nere.

Sette per la precisione, come tutte le coccinelle che si rispettino.

A toccarla si irrigidisce, ritira le antenne e le zampine e finge di essere morta.

Sotto le ali rosse, dure e tondeggianti che la proteggono, ne spuntano altre due, leggere e quasi trasparenti, che servono per il volo.

Guarnirei e Cerretani, Il sapore della terra, AMZ



## RISPONDI.

- Che forma ha la coccinella
- Di che colore è?
- Come si comporta se qualcuno la tocca?
- Quante ali ha la coccinella? Come sono?

# LE MAGIE DI MAGO PASQUALINO

**SOTTOLINEA** LE PAROLE IN RIMA.

Nel prato fatato arrivò mago Pasqualino  
con il mantello e un buffo cappellino.

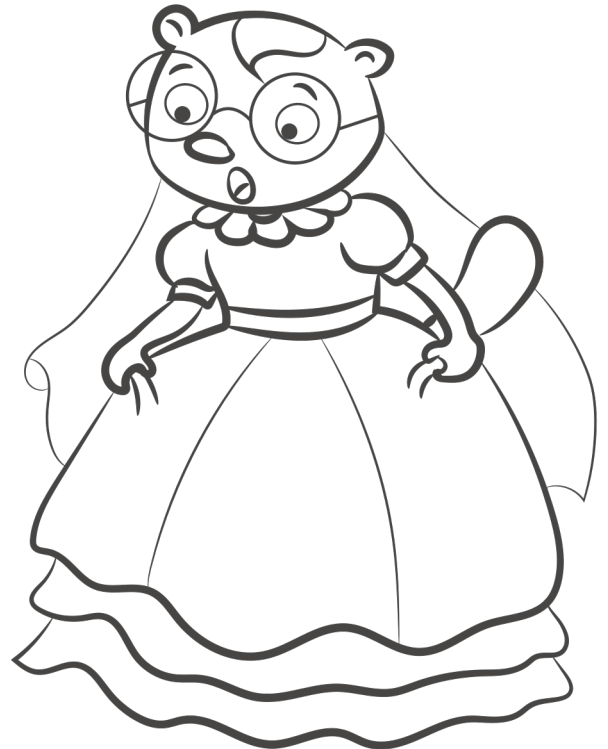
Fece una magia davvero esagerata  
apparve una talpa raffreddata.

Ne fece un'altra ancora più buffa  
apparve una talpa con la parrucca.

L'ultima magia fu davvero strepitosa  
apparve una talpa con l'abito da sposa.



**COLORA.**



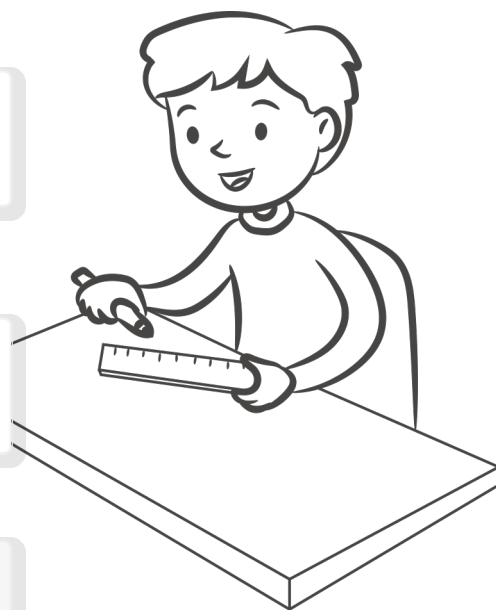
# SONORIZZIAMO LA FILASTROCCA

 **UTILIZZA** IL TUO MATERIALE SCOLASTICO PER ACCOMPAGNARE RITMICAMENTE CON I TUOI COMPAGNI LA FILASTROCCA.

Nel prato **fatato** arrivò mago Pasqualino  
con il **mantello** e un **buffo** cappellino.

Fece una **magia** davvero esagerata  
apparve una **talpa** raffreddata.

Sulle lettere in **grassetto** battere un colpo di  
matita sul righello.



Ne fece un'**altra** ancora più **buffa**  
apparve una **talpa** con la parrucca.

L'ultima **magia** fu davvero strepitosa  
apparve una **talpa** con l'abito da **sposa**.



Sulle lettere in **grassetto** battere un colpo di penna sul banco.



# BUFFE MAGIE

 LA MAESTRA LEGGE LE BUFFE MAGIE E VOI LE COMPLETATE CON LE PAROLE IN RIMA.

## BLU – RE – COMÒ

Pilli pilli popò  
c'è un rana sul .....

.....  
.....

Pilli pilli pupù  
ecco un coniglio tutto .....

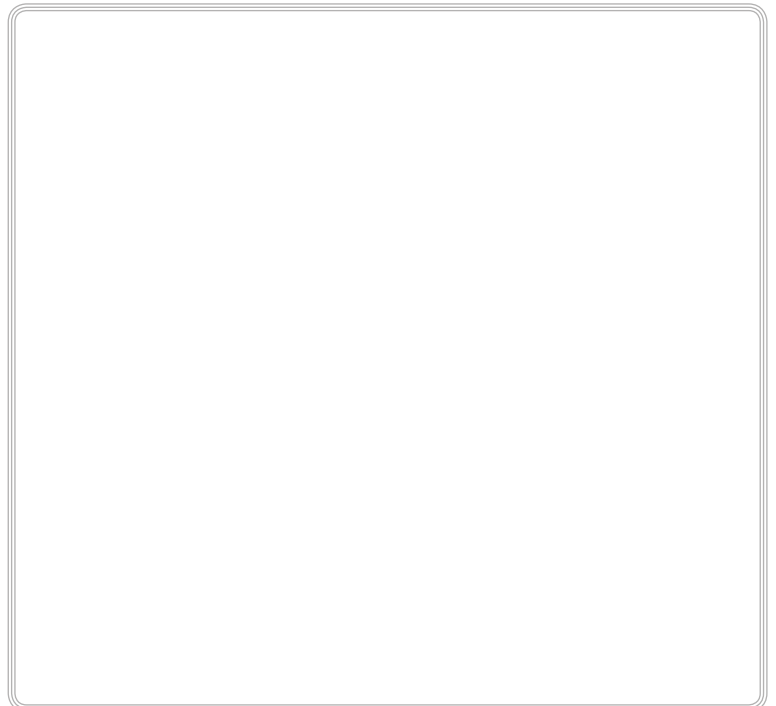
.....  
.....

Pilli pilli pepè  
salta fuori un .....


.....  
.....

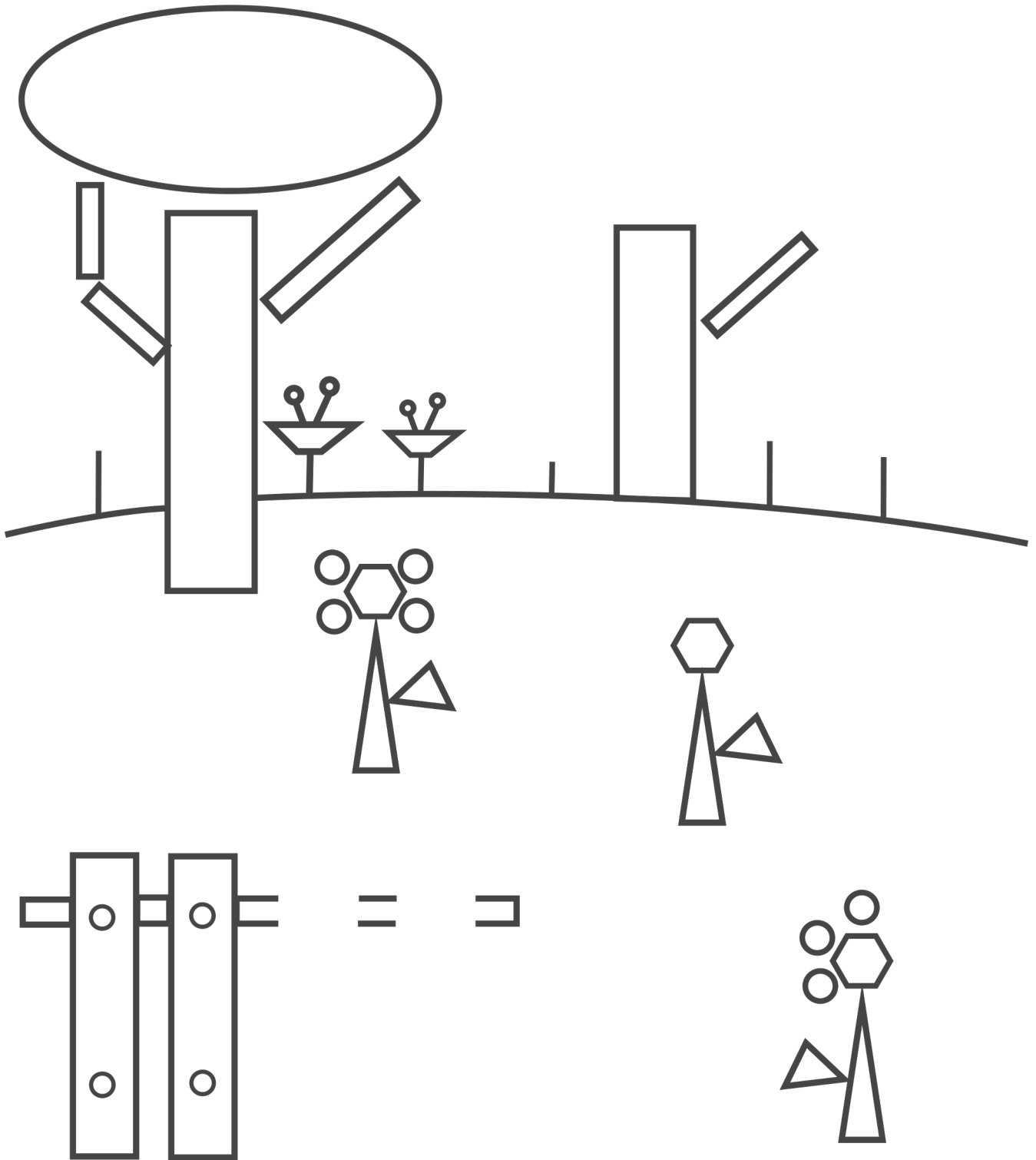
 **ASCOLTA LA MAGIA  
E ILLUSTRALA.**

Penna di struzzo  
becco di gallina  
ecco che appare  
una bella regina.



# UN PRATO DI FORME E COLORI

 **COMPLETA** IL DISEGNO INSERENDO CERCHI, QUADRATI, RETTANGOLI, TRIANGOLI. **COLORA E FIRMA** IL TUO DIPINTO.



# IL PRATO FIORITO

## OCCORRENTE:

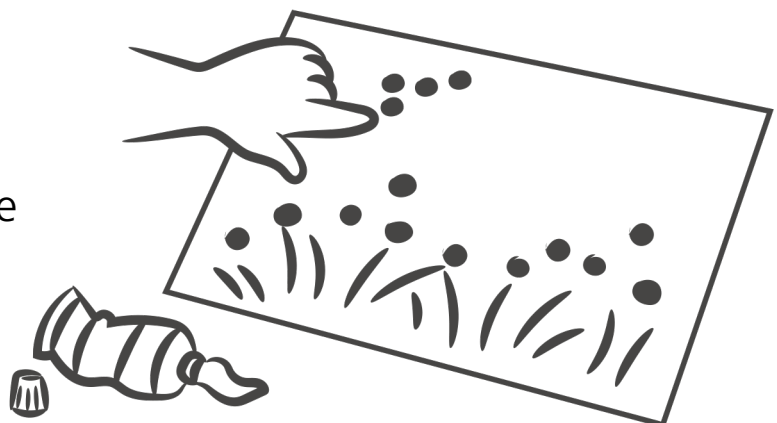
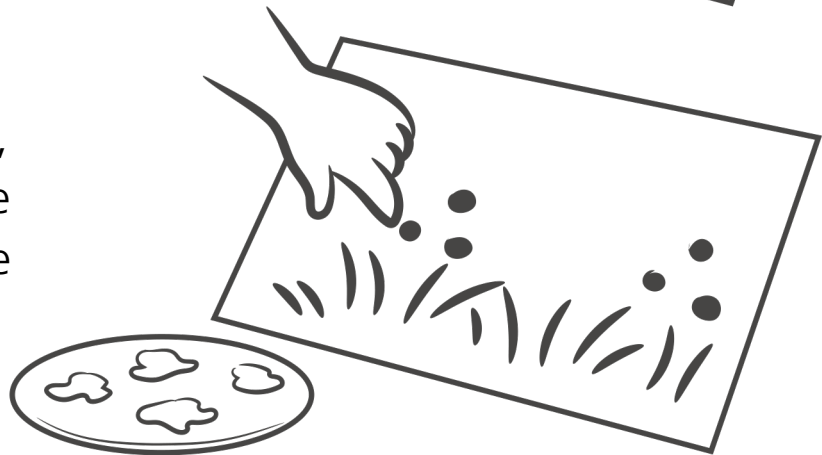
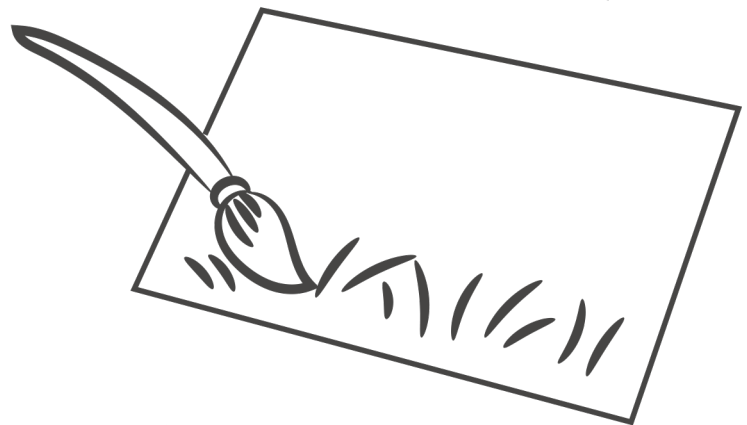
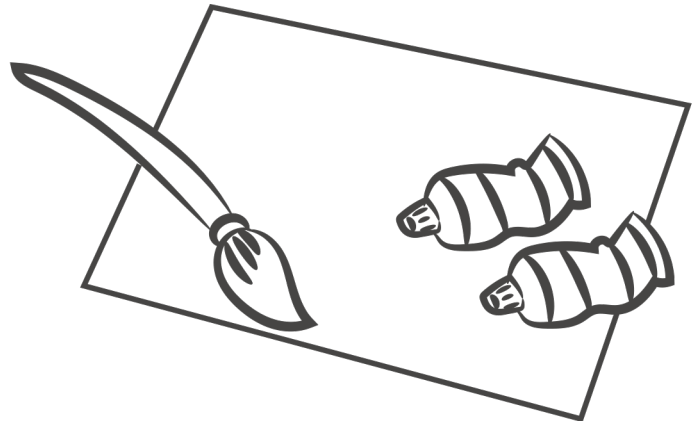
- cartoncino bianco,
- tempere,
- un pennello a punta fine.

## PROCEDIMENTO

**1.** Intingere il pennello nella tempera verde e dipingere l'erba e tanti steli sul cartoncino.

**2.** Versare le tempere di vari colori in un piattino, intingervi le dita e con le impronte colorate fare le corolle dei fiori.

**3.** Riempire il cielo con le impronte delle dita colorate di azzurro.

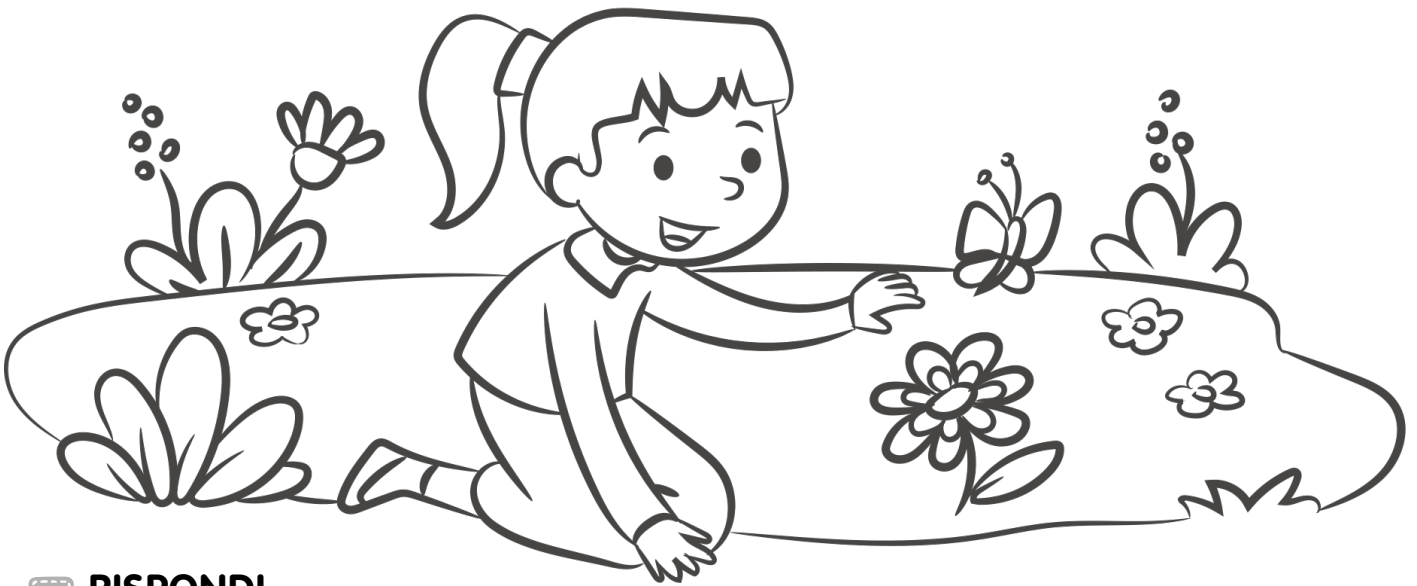


# CHE MERAVIGLIA!

L'aria è diventata più calda. Nei giardini e nei prati compaiono tra l'erba tenera tanti fiorellini colorati. Silvia guarda una farfalla che si è appena posata su un fiore e, avvicinandosi piano piano, rimane senza parole. La farfalla ha un corpicino sottile e le ali con i colori dell'arcobaleno.

– Che meraviglia! – esclama la bambina, battendo le mani.

La farfalla un po' spaventata rimane immobile sul fiore. Poi all'improvviso spicca il volo.



## RISPONDI.

Com'è la farfalla?

.....

Cosa fa Silvia?

.....

Cosa fa all'improvviso la farfalla?

.....

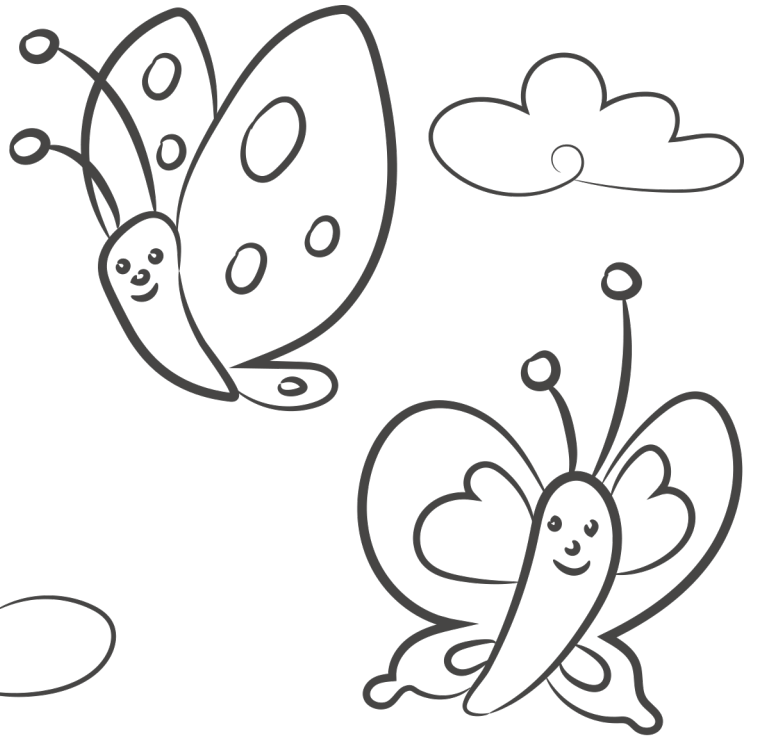


# FARFALLINA SPENSIERATA

 **RECITA INSIEME AI COMPAGNI LA FILASTROCCA.**

Farfallina spensierata  
lo sai tu dove sei nata?  
Eri bruco in una cella,  
senza sole e senza stella.  
Poi nel sole sei uscita,  
come un fiore sei fiorita;  
come un fiore senza stelo  
che il buon Dio gettò dal cielo.

Renzo Pezzani



 **COLORA LE FARFALLE.**



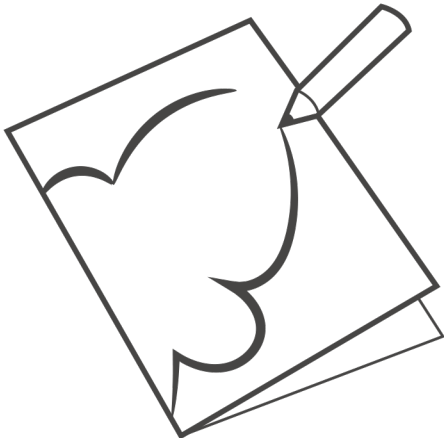
# FARFALLINE COLORATE

## OCCORRENTE:

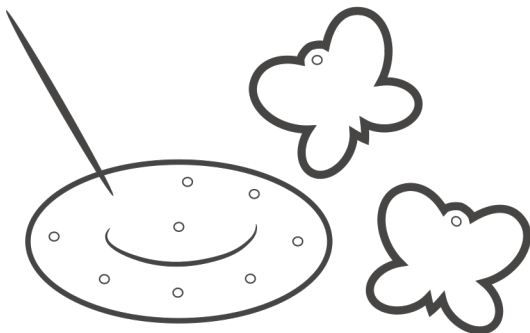
- foglietti colorati di carta leggera,
- pennarelli, fili di nylon, ▸ forbici, ▸ piatto di carta rossa.

## PROCEDIMENTO

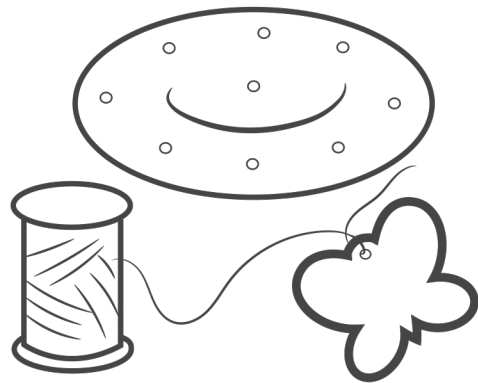
**1.** Piegare a metà un foglietto e disegnare la sagoma di metà farfalla. Ritagliarla, aprirla e colorarla.



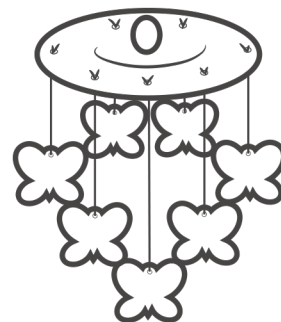
**2.** Bucare il piatto di carta rosa in più punti. Bucare le farfalline.



**3.** Passare i fili di nylon nella farfalla e nei buchetti praticati nel piatto e annodare i due capi. Eseguire lo stesso procedimento per le altre farfalline.



**4.** Al centro del piatto applicare un anello realizzato col filo di nylon e appendere la giostrina all'aperto.



# NEL PRATO

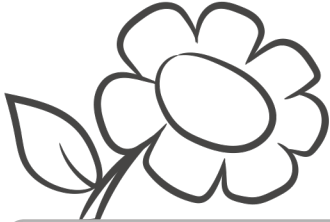
 LEGGI, SCOPRI E ILLUSTRRA GLI ABITANTI DEL PRATO.



Sto su un sasso  
e prendo il sole  
e ammiro le viole.  
Sono .....



Ho le ali di mille colori  
che hanno la forma di cuori.  
Sono sempre di buonumore  
e svolazzo di fiore in fiore.  
Sono .....



Sono gialla e nera  
cerco il polline  
mattina e sera.  
Sono .....



Sono piccola, sono nera,  
cerco il cibo fino a sera.  
Sono .....



Son un gran lavoratore  
scavo gallerie per ore e ore.  
Sono .....

# FILASTROCCHHE DA LEGGERE E COLORARE

 LEGGI E DIVERTITI A COLORARE.

I fiori del prato  
si presero per mano  
fecero un girotondo  
poi un gran baccano.

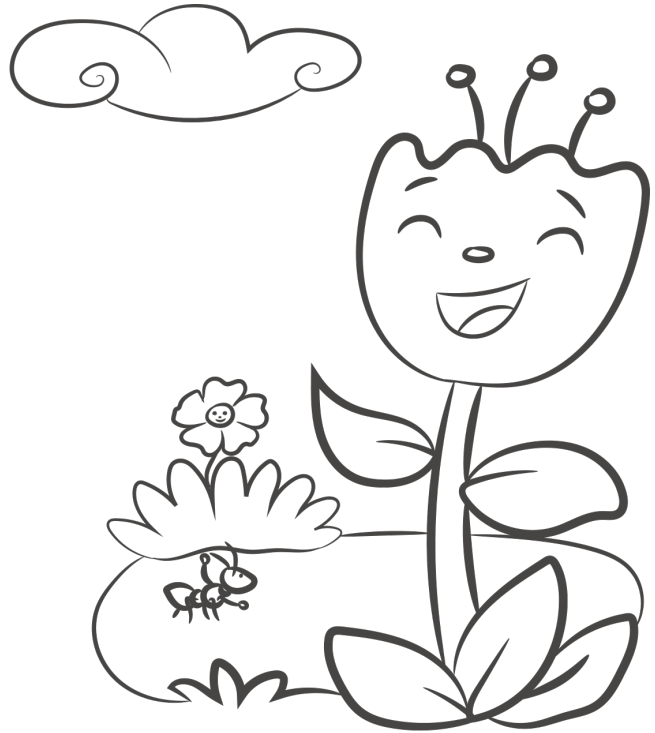
– Sono la margherita  
di bianco vestita,  
mia sorella è gialla  
e gioca sempre a palla.

– Noi siamo le primule  
di tanti colori  
viviamo felici  
con gli altri fiori.

Dopo il tramonto  
salutiamo il sole  
e ci addormentiamo  
insieme alle viole.



Sono il papavero,  
sono allegro, sono rosso  
con gli amici rido assai  
non mi stanco proprio mai.



Sono la timida violetta  
mi nascondo tra l'erbetta.  
La mia amica formichina  
mi saluta ogni mattina.

Il ranuncolo giallo  
appena sbocciato  
ha salutato il sole  
con dolci parole.

Rosa Dattolico



 **DISEGNA NEL RIQUADRO I FIORI DELLA PRIMAVERA.**

# TANTA VOGLIA DI GIOCARE

 DIVIDETEVI IN PICCOLI GRUPPI E MIMATE LA FILASTROCCA.



Le formiche laboriose  
han deciso di giocare  
han lasciato il formicaio  
per un gioco allegro e gaio.

Con un piccolo semino  
incomincia la partita  
correndo a perdifiato  
sotto una margherita.



Dura poco l'intervallo  
e qualcuno ha una ferita  
un'antenna si è curvata.  
Ricomincia la partita.

Con un piccolo semino  
ricominciano a giocare.  
La partita è finita  
riprendono a lavorare.

Rosa Dattolico



## SCIENZE

La formica è un animaletto con il corpo diviso in 3 parti: capo, torace e addome. Ha sei zampe e si riproduce mediante le uova. Gli animali che hanno un corpo simile a quello della formica si chiamano insetti.

La casa della formica è sottoterra e si chiama formicaio.



## SVEGLIATI TALPINA!

Driin Driin! La sveglia suona già da un pezzo.

Talpina apre gli occhi e si guarda intorno.

– Accidenti! Anche oggi arriverò tardi a scuola.

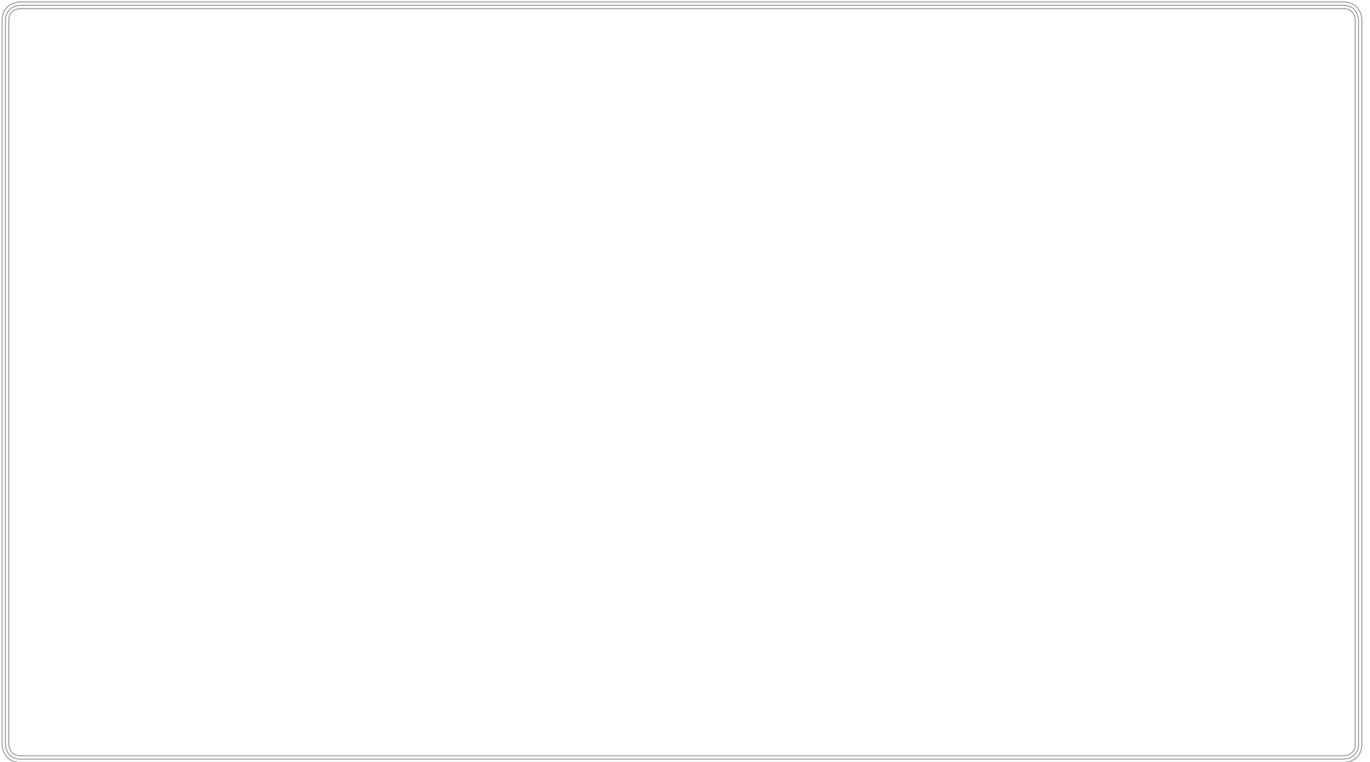
La mamma sbuffa e le dice di affrettarsi. Anche Talpina sbuffa mentre indossa il grembiulino.



TESTO COLLETTIVO

 **CONTINUA CON I TUOI COMPAGNI LA STORIA.  
ILLUSTRA LA SCENA E SCRIVI.**

- Che cosa succederà quando Talpina arriverà a scuola?
- Che cosa le dirà la maestra?



## LA MACCHINA SPECIALE

Un bambino si trasforma in una macchina muovendo ritmicamente una parte del corpo e producendo un rumore meccanico.

Prima due bambini; poi, gradualmente, gli altri si aggiungeranno a catena fino a formare una macchina immaginaria, composta di persone in posizioni diverse, ma collegate tra loro: chi batte i piedi, chi agita le braccia come ruote o pistoni, sibilando, fischiando, stridendo.

L'insegnante può fare aumentare o rallentare la produzione, ovvero il movimento dei bambini-macchina.

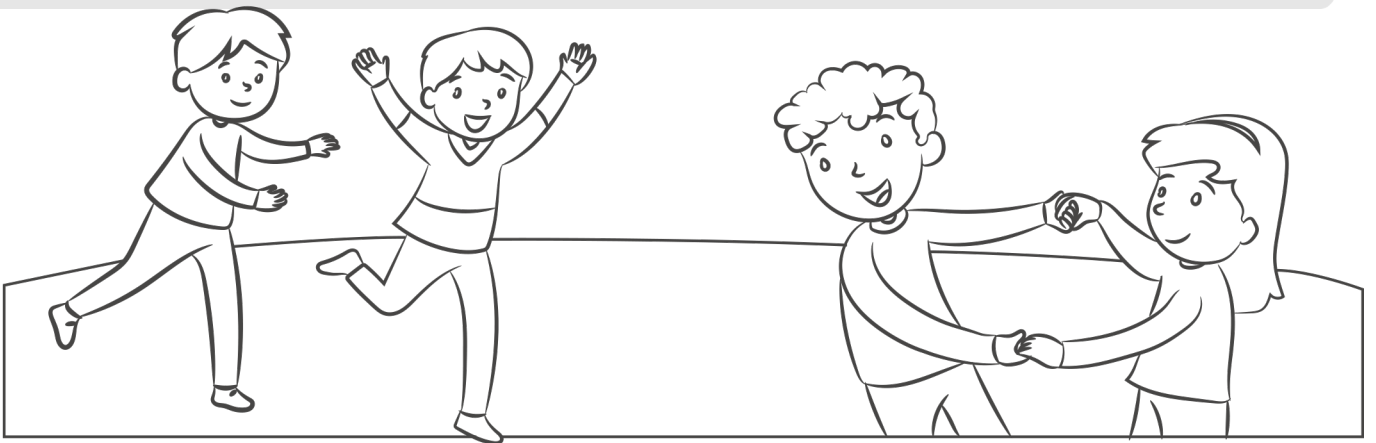
da Lezioni, Elmedi



## L'ACCHIAPPA-FARFALLE

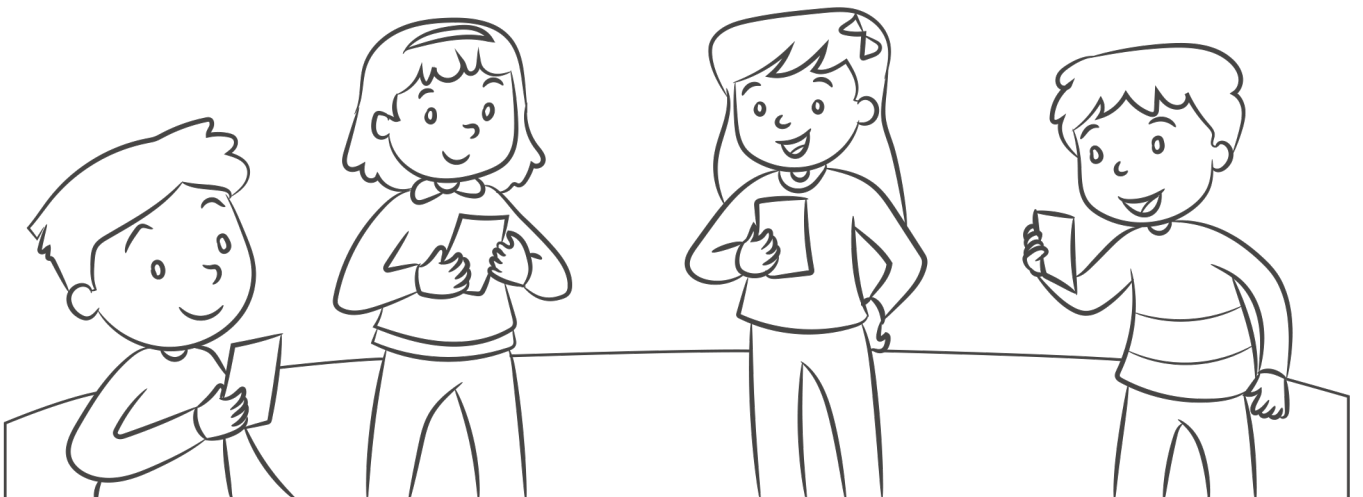
Una coppia di bambini, tenendosi per mano, forma un piccolo cerchio per rappresentare la rete acchiappa-farfalle. I bambini, agitando le braccia, corrono nella palestra in ordine sparso.

Altri compagni hanno il compito di catturare i bambini-farfalla e di portarli nella rete. Vince chi non viene catturato.



I bambini si dispongono in semicerchio. L'insegnante dà a ciascuno il biglietto su cui è scritto il nome di un animale che dovrà rappresentare. Gli altri devono indovinarlo.

In un secondo momento, l'insegnante distribuirà ad ogni bambino un biglietto e ciascuno dovrà rappresentare lo stato d'animo indicato. Gli altri dovranno indovinarlo.



## **IL GIOCO DEGLI ANELLI**

Mettere 5 bottiglie colorate di plastica rese pesanti con della sabbia.

Tracciare una linea alla distanza di 2 metri dalle bottiglie.

Distribuire a ciascun bambino un anello di plastica e, a turno, ciascuno dovrà lanciarlo e centrare il collo della bottiglia.

Ogni bottiglia avrà un punteggio diverso in base al colore.

Vince chi, dopo quattro lanci, avrà totalizzato il punteggio maggiore.

