

ACCOGLIENZA

BENVENUTI IN

PRIMA



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, da parte dei bambini di prima classe, dei requisiti per l'apprendimento, in particolare della lettura e della scrittura, e fornire ulteriori rilievi sulla situazione di partenza rispetto alle abilità di base.



ARDEA EDITRICE

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

www.ardeaeditrice.it  
e-mail: 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

- ▶ Comprendere e rielaborare il testo ascoltato.
- ▶ Arricchire il linguaggio.
- ▶ Rafforzare la capacità di ascolto e di attenzione.
- ▶ Allenare la memoria.
- ▶ Intuire i concetti di tempo e di spazio.
- ▶ Realizzare attività pittoriche.
- ▶ Favorire il passaggio graduale da una percetività globale ad un'altra di tipo analitico.
- ▶ Realizzare semplici manufatti a fini espressivi.
- ▶ Sonorizzare filastrocche.
- ▶ Conoscere sé stessi e gli altri attraverso giochi psicomotori.
- ▶ Favorire la socializzazione.
- ▶ Usare il corpo in situazioni fantastiche.
- ▶ Effettuare percorsi.

## INDICE

- 4** Una fantastica avventura
- 6** Un tuffo nella storia
- 9** Giochiamo con i personaggi della storia
- 10** Sorprese appetitose
- 11** Due piccoli mangioni
- 12** Filastrocchiamo allegramente
- 14** Cantiamo allegramente con il pirata dormiglione
- 15** Un simpatico quadretto
- 16** Quanti percorsi!

### Attività espressive per ricordare le vacanze

- 17** Il mare
- 18** Gli allegri pesciolini
- 19** I pesciolini tra le onde
- 20** Il cartellone del mare

### Attività espressive per conoscere sé stessi e favorire la socializzazione

- 21** Il corpo
- 22** Destra - sinistra (lateralità)
- 23** Manine birichine (lateralità)
- 24** Facciamo come pinocchio (lateralità)
- 25** Mi presento
- 26** Facce di fantasia
- 27** Una faccia di fantasia

### Tanti giochi divertenti

- 28** Il girotondo
- 29** Il trenino magico - Il gioco delle mattonelle
- 30** Giraffe ed elefanti - Tutti nella tana
- 31** Le fatine e i giganti
- 32** Facciamo come gli animali

# UNA FANTASTICA AVVENTURA

L'insegnante  
legge.

Io ascolto.

Fata Corallina, il maghetto Pasqualino e i due gnomi Gino e Carletto furono invitati dal pirata Barbasonno sulla sua nave.

– Vi porterò in un paesino grazioso – disse accogliendoli – dove regna il silenzio e dove ci sono tante sorprese da scoprire.

Fata Corallina sorrise, il maghetto Pasqualino fece tanti salti di gioia e i due gnomi fecero una capriola.

Tutti erano felici come non lo erano mai stati.

Barbasonno prese il comando della nave ma, dopo appena un'ora di navigazione, si addormentò appoggiato al timone.

– Accidenti, rischiamo di sbattere contro quel gigantesco scoglio! – gridò il piccolo pappagallo, agitando velocemente le ali.

Poi cercò di svegliare il suo padrone: prima con una beccata, poi con due, ma il pirata continuava a russare. Infine, gli sollevò una palpebra.

In quel momento fata Corallina, per evitare il pericolo, prese la sua bacchetta di cristallo e, mentre l'agitava, sentì pronunciare dal maghetto Pasqualino una strana formula magica:

*Salta salta schizza cannone  
a cena si mangia il capitone.  
Mare stupendo onda furiosa  
viva il papavero viva la rosa.*

Dopo mezzo minuto, la nave del pirata Barbasonno spiccò un terribile volo, superò lo scoglio contro il quale si sarebbe sfracellata e atterrò capovolta su un'isola blu a forma di balena.



Nel momento dell'atterraggio, il pirata finalmente si svegliò e fece un lungo sbadiglio:

- Dove siamo? - chiese stropicciandosi gli occhi e, guardandosi intorno, cacciò un grande "Oh!" di meraviglia.
- Siamo qui - esclamarono gli altri, cercando a fatica di tranquillizzarsi poiché continuavano a tremare per il forte spavento.

I cinque amici alzarono lo sguardo e scorsero, tra i rami di un gigantesco albero, tanti bellissimi uccellini che impastavano e sfornavano dolci; più in là ne scoprirono altri che guarnivano piccole torte con panna e ciliegine.

- Mi scusi - disse il maghetto Pasqualino, rivolgendosi ai pennuti.

- Dove siamo?

- Siete arrivati sull'Isola dei Golosoni e laggiù ci sono mille sorprese - precisarono quelli, puntando l'ala nella direzione giusta.

Infatti, i cinque amici rimasero senza parole quando scoprirono montagne di spaghetti fumanti, collane di salami, alberi di gelato, ciambelle zuccherate. Tutti si rimpinzarono fino a scoppiare.

Fata Corallina gustò prima un gelato e poi una ciambella; gli gnomi scalarono una montagna di spaghetti e, infine, si aggrapparono ad un festone di salami.

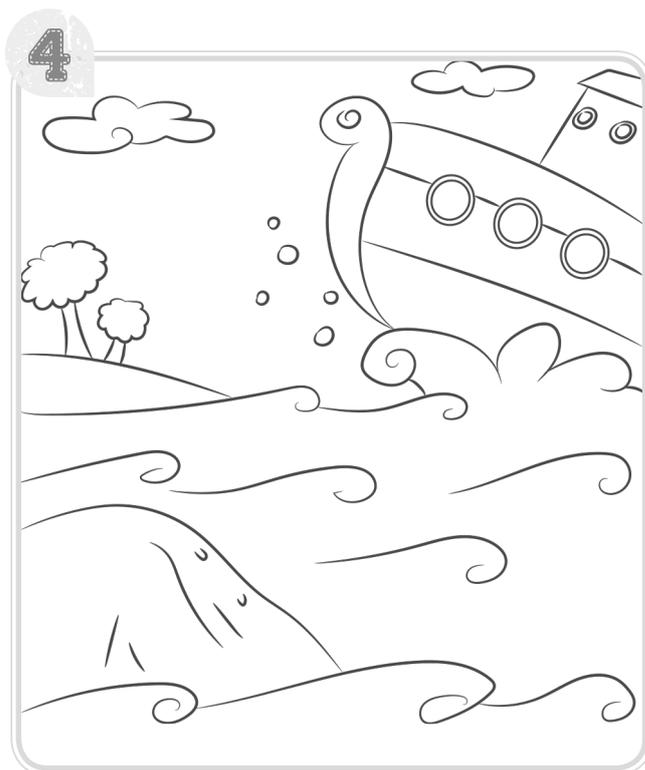
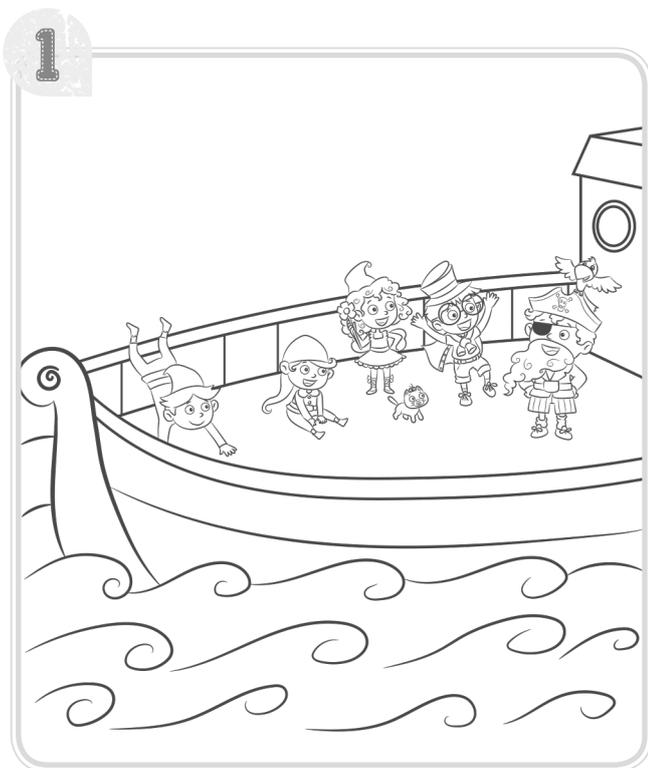
Il simpatico maghetto e il pirata Barbasonno, invece, si tuffarono in un mare di panna.

Rosa Dattolico



# UN TUFFO NELLA STORIA

 DOPO AVER ASCOLTATO LA STORIA, **COLORA E RACCONTA.**



5



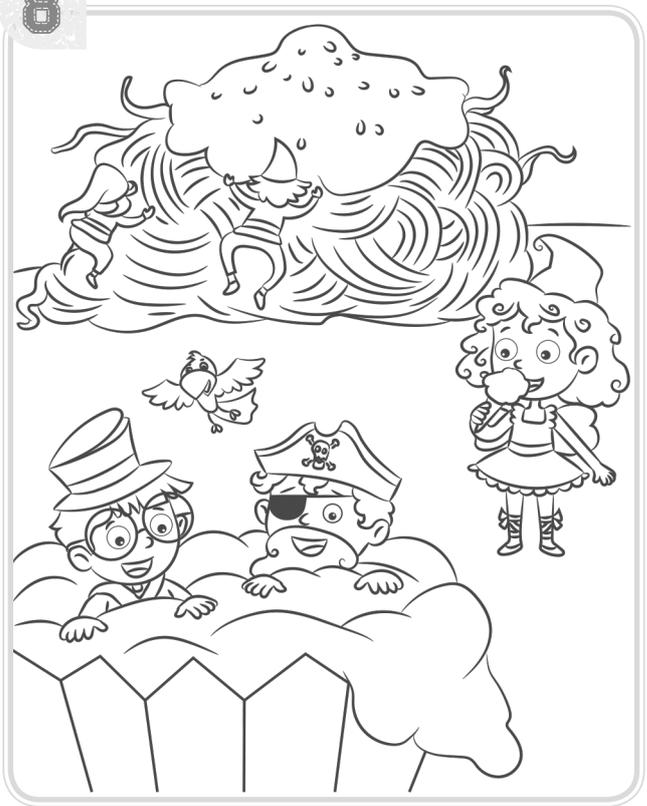
6



7



8



Guidare gli alunni nella lettura delle immagini con una serie di domande relative al racconto.

### DOMANDE DI COMPrensIONE

- COSA DISSE IL PIRATA BARBASONNO RIVOLGENDOSI AI SUOI AMICI?
- COSA SUCCESSE AL PIRATA MENTRE ERA AL TIMONE DELLA NAVE?
- COSA FECE IL SUO PAPPAGALLO?
- COSA FECERO FATA CORALLINA E IL MAGHETTO PASQUALINO PER EVITARE IL PERICOLO?
- DOVE FINÌ LA NAVE DEL PIRATA?
- COSA SCOPRIRONO SULL'ISOLA GLI AMICI?
- COSA CHIESE MAGO PASQUALINO A UN UCCELLINO PASTICCIERE?
- COSA FECERO SUBITO DOPO I CINQUE AMICI?

L'ascolto della storia permetterà all'insegnante di mettere a fuoco le reazioni emotive di ciascun bambino per intervenire opportunamente ed empaticamente in funzione del superamento, da parte dei piccoli, delle emozioni negative e del potenziamento di quelle positive.

Dopo aver letto e fatto colorare la storia, dividiamo i bambini in piccoli gruppi e rivolgiamo a ciascun gruppo non più di tre domande (intervenire, se necessario, per incoraggiare i più timidi e reticenti). In tal modo sarà possibile scoprire le capacità di ascolto e di comprensione di ciascuno.

# GIOCHIAMO CON I PERSONAGGI DELLA STORIA

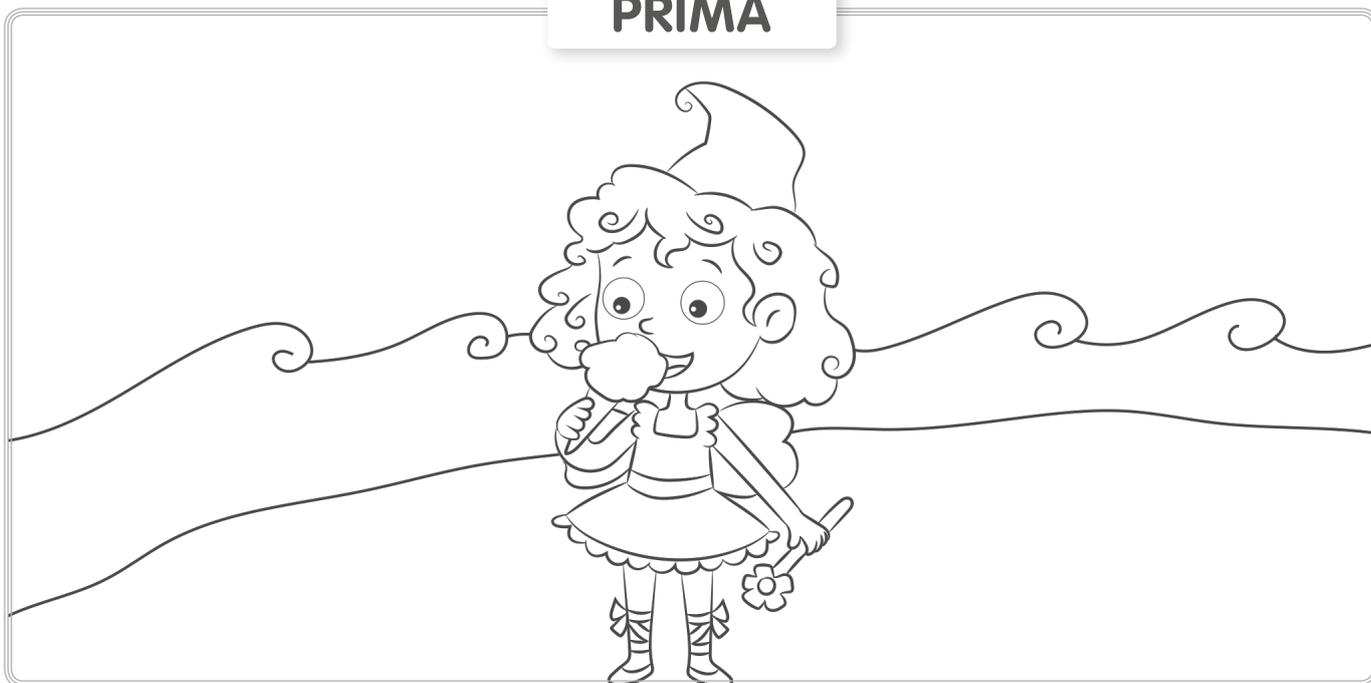
 **COLORA** SOLO I PERSONAGGI DELLA STORIA E **NOMINALI**.



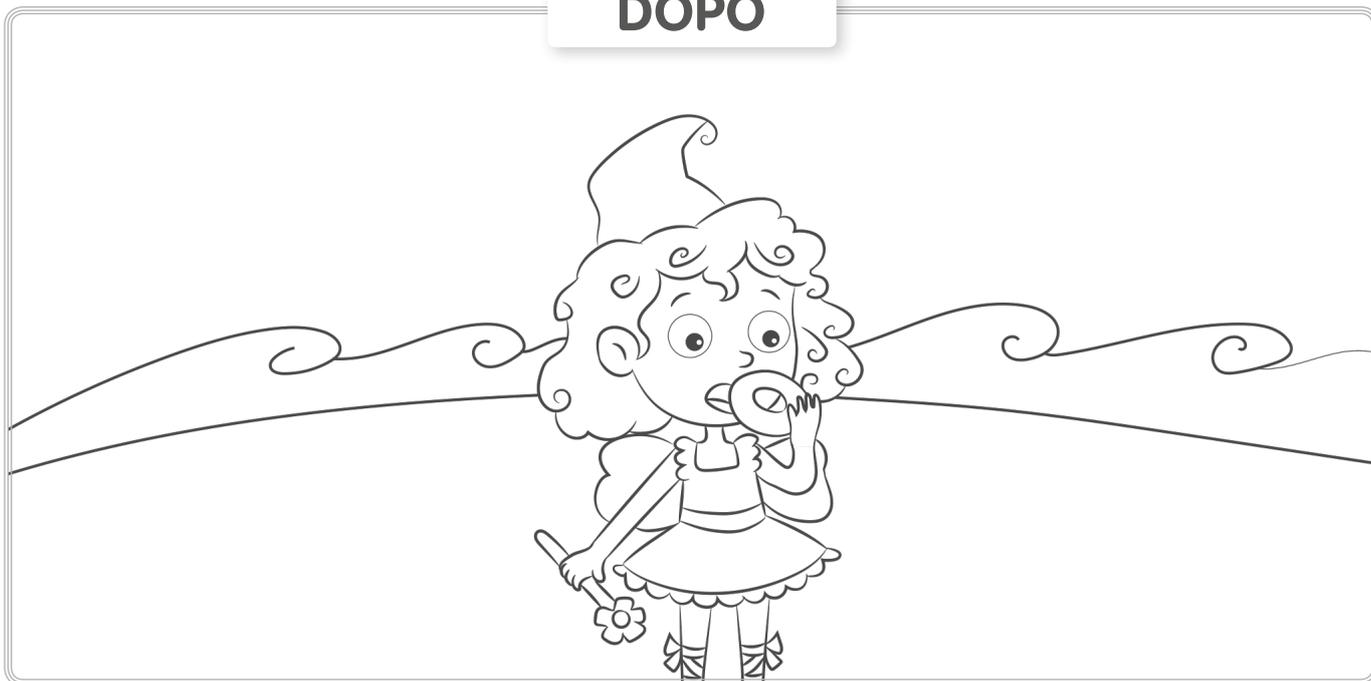
# SORPRESE APPETITOSE

 COSA GUSTÒ SULL'ISOLA FATA CORALLINA?  
**OSSERVA, COLORA E RISPONDI.**

**PRIMA**



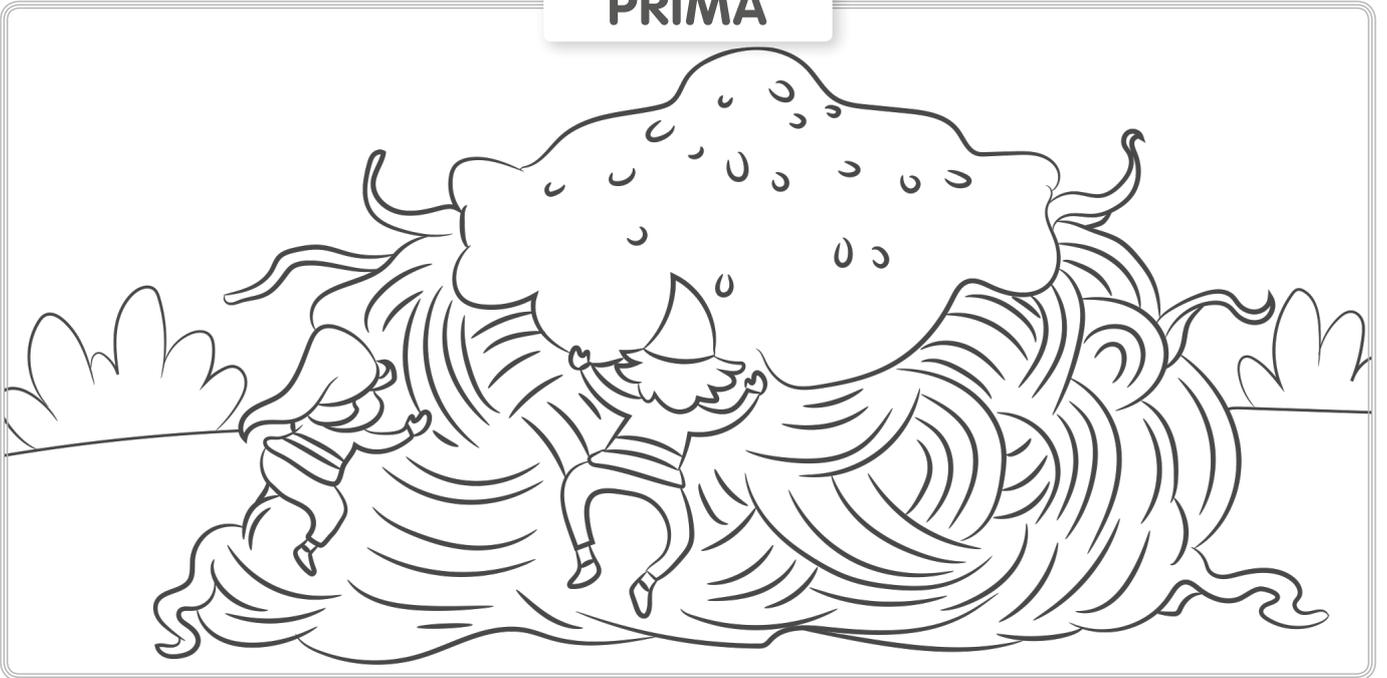
**DOPO**



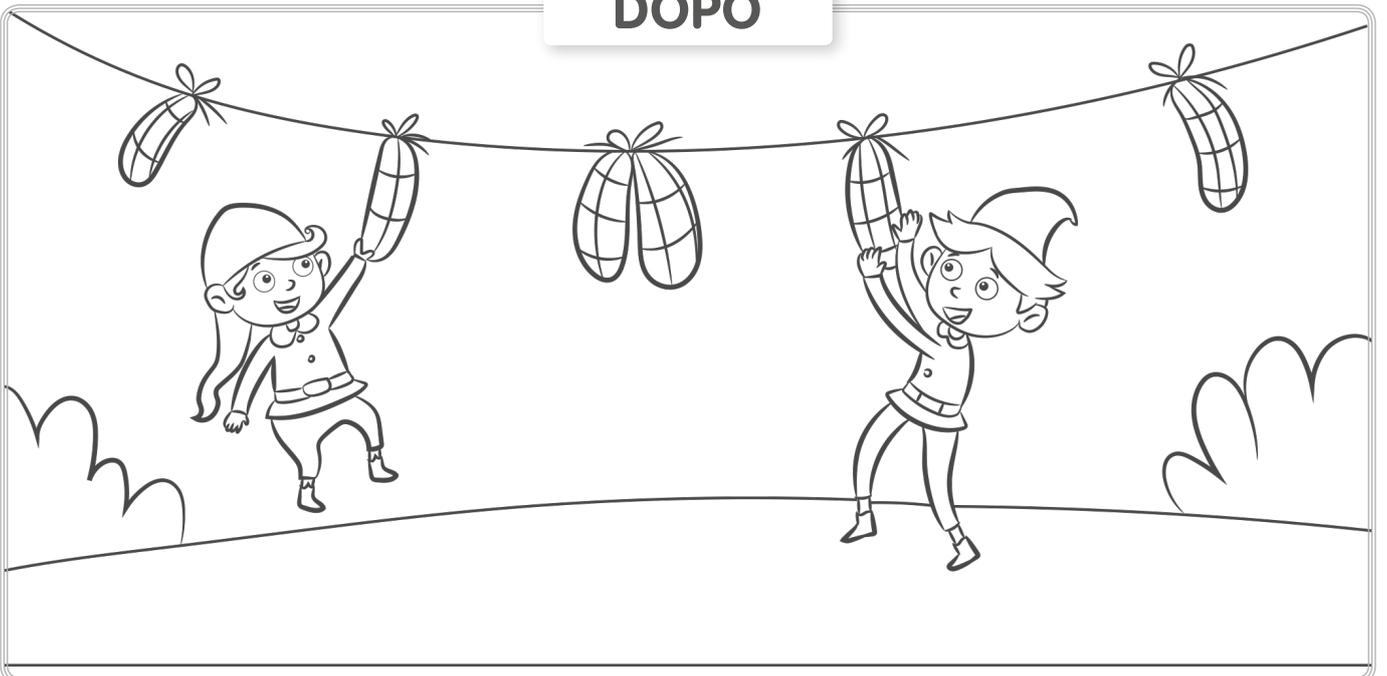
# DUE PICCOLI MANGIONI

 COSA GUSTARONO SULL'ISOLA I DUE SIMPATICI GNOMI?  
**OSSERVA, COLORA E RISPONDI.**

PRIMA



DOPO



# FILASTROCCHIAMO ALLEGRAMENTE

 **ASCOLTA** LE FILASTROCCHIE E **MEMORIZZA** QUELLA CHE TI È PIACIUTA DI PIÙ.

## FATA CORALLINA

*QUESTA È LA STORIA DI FATA CORALLINA  
CHE CONTAVA DI SERA E DI MATTINA.  
UN DÌ CONTÒ SOLO FINO A TRE  
E DALLA BOCCA LE USCÌ UN "COCCODÈ".*



## IL MAGHETTO PASQUALINO

*QUESTA È LA STORIA DEL MAGHETTO PASQUALINO  
CHE DI NOTTE SI CIUCCIAVA IL DITINO.  
SE FUORI PIOVEVA E TIRAVA FORTE IL VENTO  
AL POVERO MAGHETTO TREMAVA ANCHE IL MENTO.*



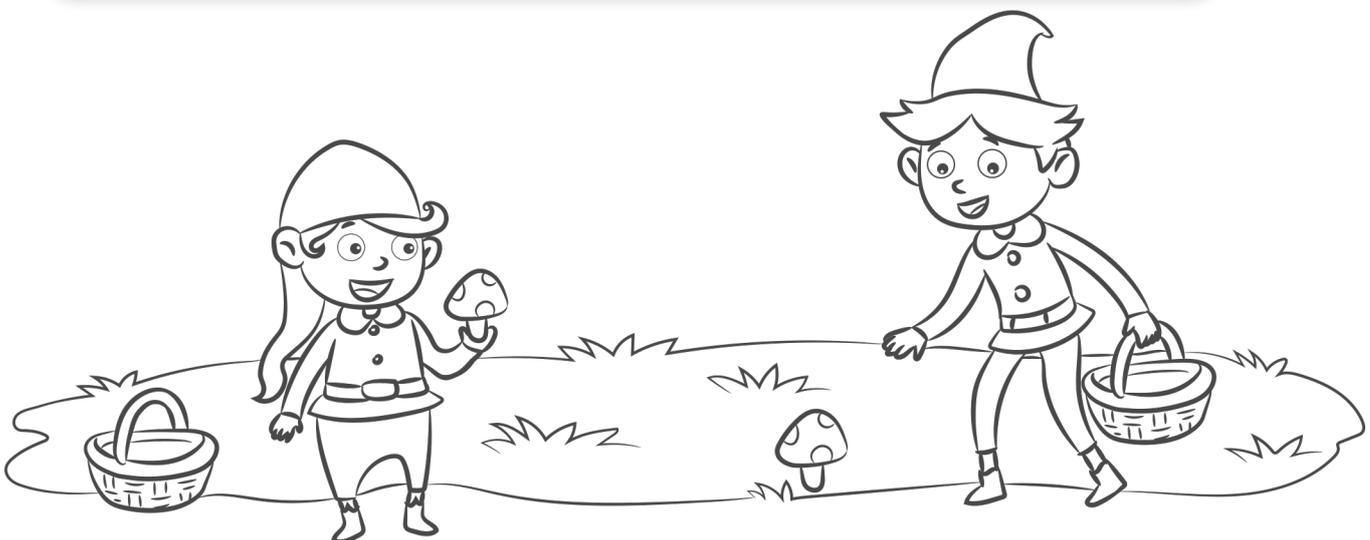
## **IL PIRATA BARBASONNO**

*QUESTA È LA STORIA DEL PIRATA BARBASONNO  
CHE MANGIAVA PATATE E TANTO TONNO.  
UN DÌ MANGIÒ A PRANZO UN PESCIOLINO  
E BARBASONNO PIANSE COME UN BAMBINO.*



## **GLI GNOMI BRONTOLONI**

*GINO E CARLETTO SONO GNOMI BRONTOLONI  
MA SONO SIMPATICI E TANTO TANTO BUONI.  
OGNI MATTINA VANNO NEL BOSCHETTO  
E METTONO NEL CESTINO SOLO UN FUNGHETTO.*



# CANTIAMO ALLEGRAMENTE CON IL PIRATA DORMIGLIONE

BARBASONNO È UN GRAN DORMIGLIONE  
DORME APPOGGIATO ANCHE AL TIMONE.  
DORME DI GIORNO, DORME DI NOTTE  
DORME MANGIANDO LE PERE COTTE.



BARBASONNO È UN GRAN DORMIGLIONE  
RUSSA RUSSA COME UN TROMBONE.  
SE QUALCUNO GLI SOLLETICA IL NASINO  
APRE GLI OCCHIETTI E GLI FA L'OCCHIOLINO.

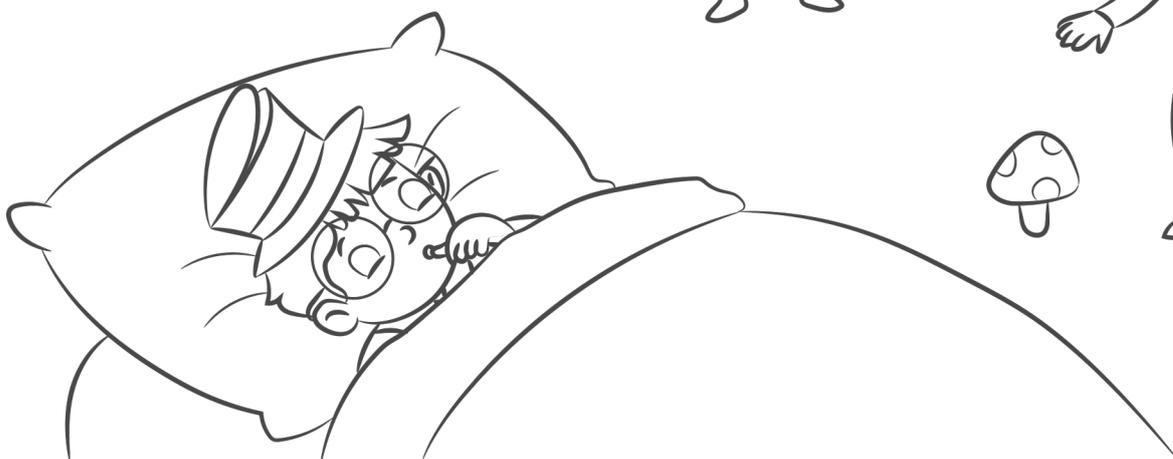


## FACCIAMO MUSICA

Con l'aiuto dell'insegnante, i bambini dividono in sillabe le paroline di ogni verso battendo le mani. Poi, ripetono l'esercizio facendo piccoli saltelli sul posto.

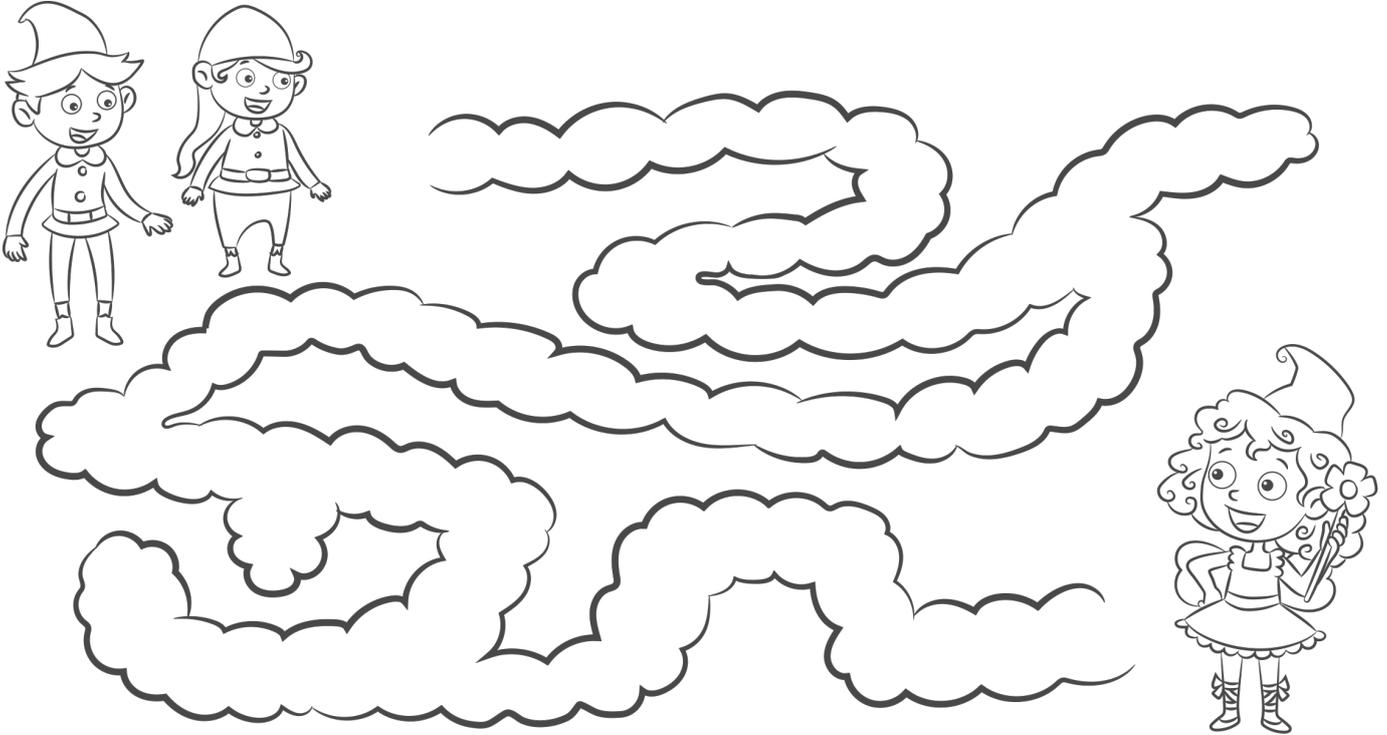
# UN SIMPATICO QUADRETTO

 **COLORA, RITAGLIA E INCOLLA** SUL CARTONCINO I SIMPATICI PERSONAGGI DELLA STORIA E **REALIZZA** UN QUADRETTO PER ABBELLIRE LA TUA CAMERETTA.



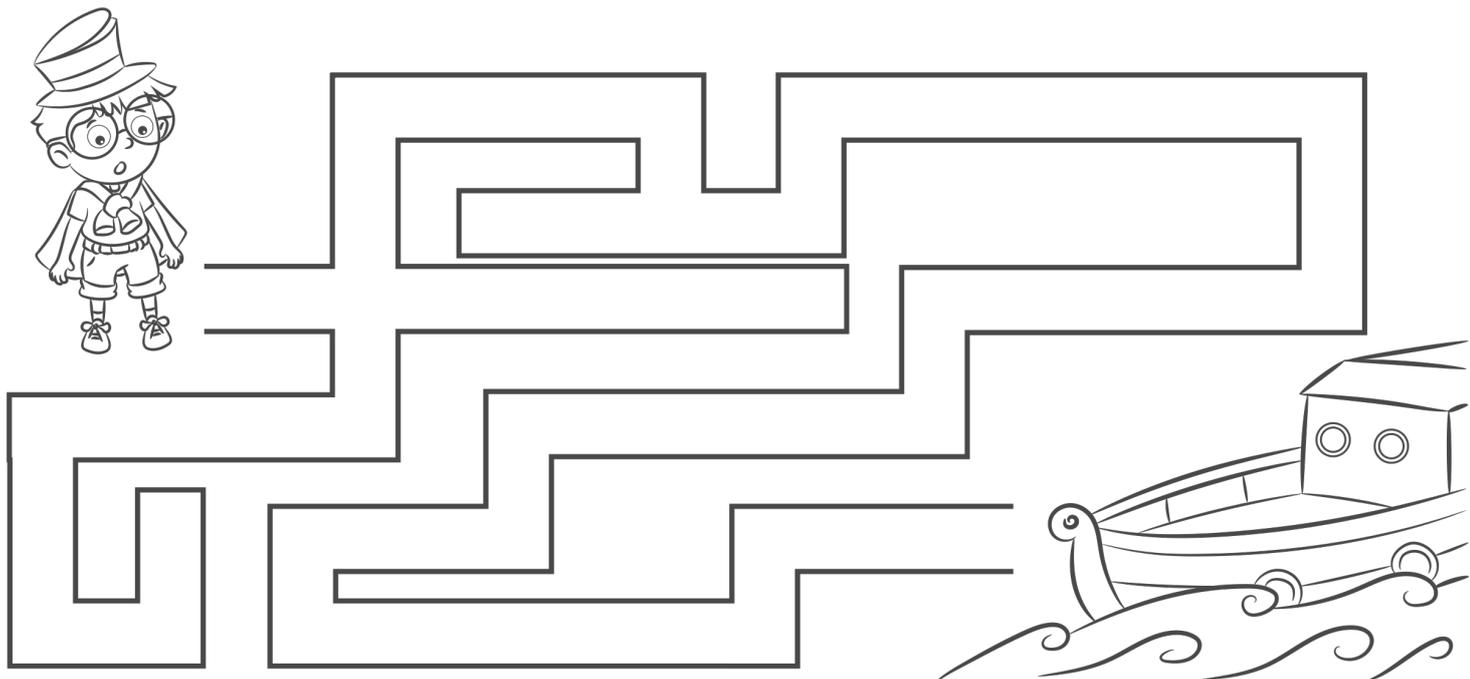
# QUANTI PERCORSI!

 **AIUTA** I SIMPATICI GNOMI A RAGGIUNGERE FATA CORALLINA.



▶ RIUSCIRÀ IL MAGHETTO PASQUALINO A RAGGIUNGERE LA NAVE DEL PIRATA BARBASONNO?

 **AIUTALO** TU, INDICANDOGLI IL PERCORSO.



# IL MARE

 **OSSERVA, NOMINA CIÒ CHE VEDI E COLORA.**



# GLI ALLEGRI PESCIOLINI

**MEMORIZZA** LA FILASTROCCA. POI **DIVERTITI A COLORARE**.

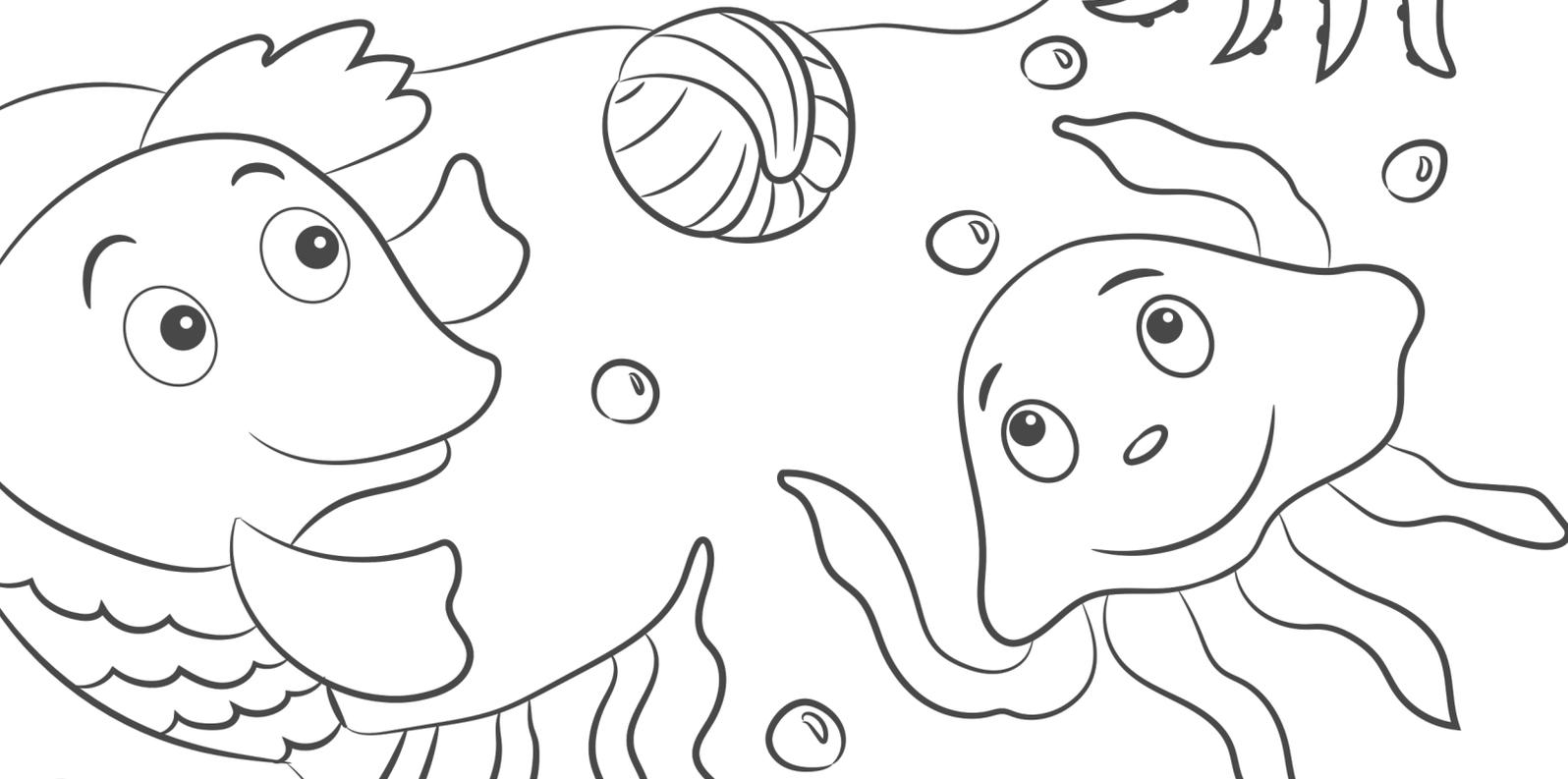
*NEL MARE NUOTANO I PESCIOLINI  
FANNO LA GARA GRANDI E PICCINI.*

*I PIÙ VIVACI GIOCANO A PALLA  
CON LA MEDUSA DI NOME LALLA.*

*VERSO SERA DOPO IL TRAMONTO  
I PESCIOLINI FANNO IL GIROTONDO.*

*CANTANO TUTTI INSIEME IN ALLEGRIA  
È PROPRIO BELLO STARE IN COMPAGNIA.*

Rosa Dattolico



# I PESCIOLINI TRA LE ONDE

I bambini si distendono a pancia in giù e, ad un segnale dell'insegnante, imitano, muovendo le braccia e le gambe, il pesciolino che:

- nuota lentamente
- nuota più velocemente
- guizza tra le onde.
- I bambini portano le braccia lungo il corpo e si dondolano appena, per imitare il dolce movimento delle onde.
- Ad un segnale dell'insegnante, i bambini si dondolano più velocemente per rappresentare le onde più alte.
- Ad un nuovo segnale, i bambini portano le braccia in avanti, uniscono le mani e si muovono, stando fermi sul posto, ancor più velocemente per rappresentare il mare in burrasca.



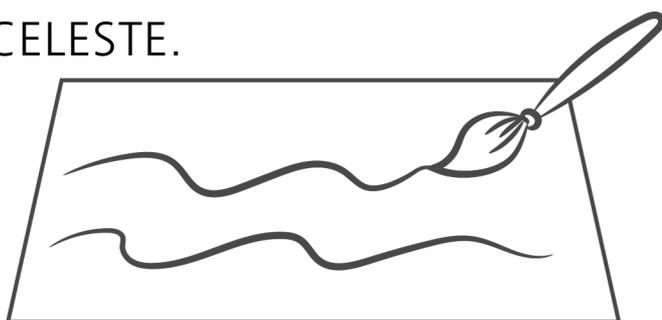
# IL CARTELLONE DEL MARE

## OCCORRENTE

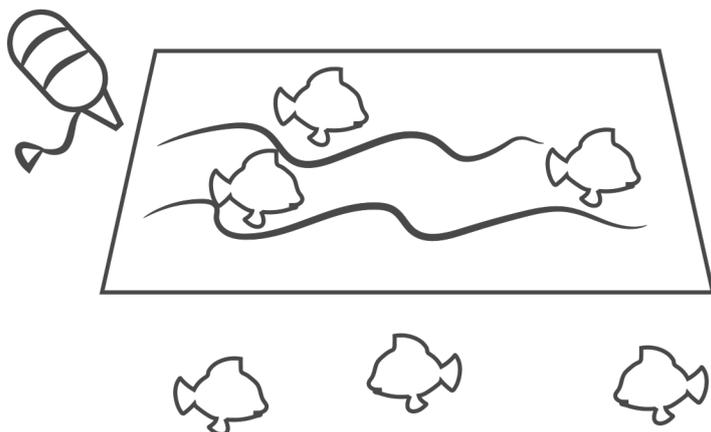
- ▶ CARTONCINI COLORATI, ▶ COLLA, ▶ PENNARELLI, ▶ BRILLANTINI,
- ▶ TEMPERA BLU E PENNELLO, ▶ FORBICI.

## PROCEDIMENTO

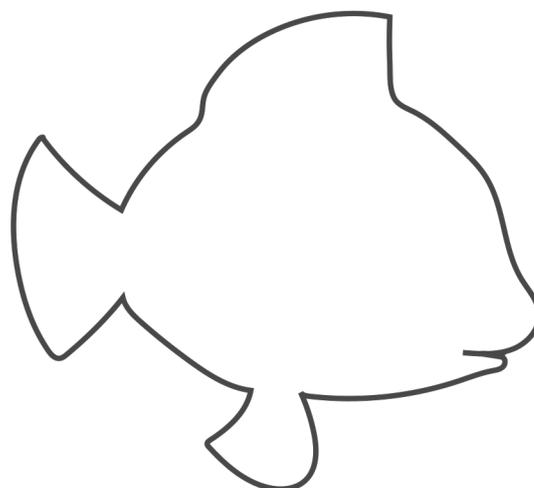
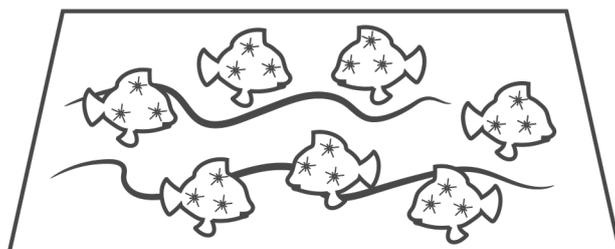
**1.** CON IL PENNELLO E LA TEMPERA BLU TRACCIARE LE ONDE SUL CARTONCINO CELESTE.



**2.** FOTOCOPIARE IL MODELLO DEL PESCIOLINO E UTILIZZARLO PER REALIZZARE, CON I CARTONCINI COLORATI, DEI PESCI DA INCOLLARE SUL CARTONCINO CELESTE.



**3.** SPARGERE SUI PESCI LA COLLA E POI I BRILLANTINI.



PER CONOSCERE SÉ STESSI  
E FAVORIRE LA SOCIALIZZAZIONE

## IL CORPO

I bambini, in coppia, di fronte e in piedi, recitano la filastrocca e si toccano l'un l'altro le parti del corpo in essa nominate (schema corporeo).

STRIZZO GLI OCCHI  
ARRICCIO IL NASO  
TOCCO IL COLLO  
DI TOMMASO.

ALZO LE BRACCIA  
MUOVO LE DITA  
SFOGLIO PIAN PIANO  
LA MARGHERITA.

MUOVO LE GAMBE  
ED I PIEDINI  
POI SALTELLO  
COME GLI UCCELLINI.

Rosa Dattolico



# DESTRA - SINISTRA (LATERALITÀ)

L'insegnante legge e i bambini, sparsi per la palestra, eseguono con il movimento del corpo le indicazioni contenute nella canzoncina.

Alzo la mano destra  
per salutare,  
quella sinistra  
la lascio stare.

Batto le mani, faccio un saltello,  
il mio occhio destro  
ha un fratello.

**Ritornello:**

Destra sinistra  
sinistra destra  
senza confusione  
posso imparare.  
Destra sinistra  
sinistra destra  
il gioco è simpatico  
si può ricominciare.

Per divertirmi un po'  
continuo a saltellare  
sul piede destro, poi  
sul sinistro mi posso fermare.

Se vuoi divertirti  
fai come me  
ruota il braccio destro  
poi il sinistro e ricomincia da te.

Rosa Dattolico



# MANINE BIRICHINE (LATERALITÀ)

Due bambini si mettono uno di fronte all'altro con le mani aperte e le braccia piegate.

Quando l'insegnante dirà:

"LA MANO DESTRA HA CINQUE DITA BIRICHINE"

oppure:

"LA MANO SINISTRA HA CINQUE DITA BIRICHINE"

i bambini muoveranno le dita della mano destra

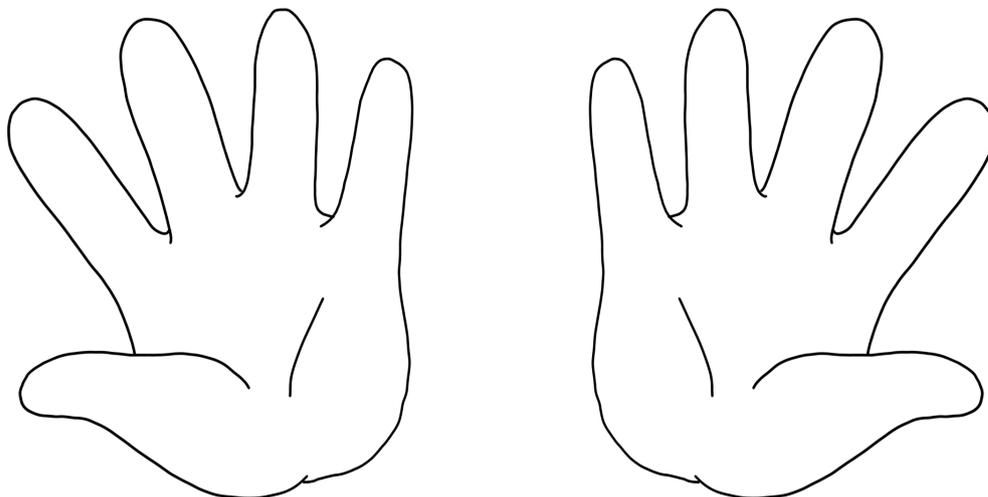
o quelle della mano sinistra, a seconda del comando.

Se la maestra dirà:

"DESTRA" o "SINISTRA" o "ENTRAMBE LE MANI"

i bambini dovranno unire, a seconda del comando, la propria mano a quella del compagno.

Far colorare di giallo la mano destra e di rosso la mano sinistra.



# FACCIAMO COME PINOCCHIO (LATERALITÀ)

PINOCCHIO SI PETTINA CON LA MANO DESTRA E SI SISTEMA LA CAMICIA CON LA MANO SINISTRA.

SI SOFFIA IL NASO CON LA MANO DESTRA E SI MASSAGGIA IL COLLO CON LA MANO SINISTRA.

TIENE IL FOGLIO CON LA MANO SINISTRA E TRACCIA ALCUNI SCARABOCCHI CON LA MANO DESTRA.

SI ASCIUGA LA FRONTE CON LA MANO DESTRA E LANCIAMO IN ARIA IL FAZZOLETTO CON LA MANO SINISTRA.

 **IMITA** I MOVIMENTI CHE FA PINOCCHIO. POI **COLORA** LA SUA MANO DESTRA.



# MI PRESENTO

SONO BELLA, SONO BIONDA,  
HO LA FACCIA TONDA TONDA,  
IL NASINO ALL'INSÙ,  
GLI OCCHI GRANDI SONO BLU.

IO, INVECE, SONO PICCINA,  
SONO MAGRA E HO LA TRECCINA,  
SUL NASINO HO UN BRUFOLETTA  
CHE SOMIGLIA A UN FUNGHETTO.

IO MI CHIAMO GIOVANNINO  
SONO CICCIO E BIRICHINO.  
SE RIDO A PIÙ NON POSSO  
POI DIVENTO ROSSO ROSSO.

HO I CAPELLI LUNGI E RICCI,  
FACCIO SEMPRE I CAPRICCI.  
HO IL NASO UN PO' SCHIACCIATO,  
PICCOLINO E RAFFREDDATO.



I bambini si dispongono in cerchio: il capogioco, dicendo il proprio nome, lancia la palla a ogni bambino che, a sua volta, la rilancia pronunciando il proprio nome.

I bambini, dopo aver recitato la filastrocca, si presentano descrivendo sé stessi.

# FACCIE DI FANTASIA

L'insegnante  
legge.

Io ascolto.

FACCIA DI PIOGGIA,  
NASO AD OMBRELLO  
E CON LE NUVOLE,  
CHE BEL CAPPELLO!

ORECCHIE A FARFALLA  
E GUANCE A FIORE,  
CHE FACCIA BUFFA  
MI VIENE FUORI!

CON UN GATTO SULLA TESTA  
E UNA FACCIA A MEZZALUNA  
MI PORTO TANTA FORTUNA!

SOPRA UNA FACCIA  
TUTTA DI MARE  
C'È UN BUFFO NASO  
CHE VUOL NUOTARE.

SE SULLA FRONTE  
CI METTO UNA COLLINA,  
RISPLENDE IL SOLE  
DA SERA A MATTINA.

*Un mondo per giocare, La Coccinella*



# UNA FACCIA DI FANTASIA

 **DIVERTITI A COLORARE.**



# IL GIROTONDO

I bambini, prendendosi per mano, fanno il girotondo e recitano la filastrocca.

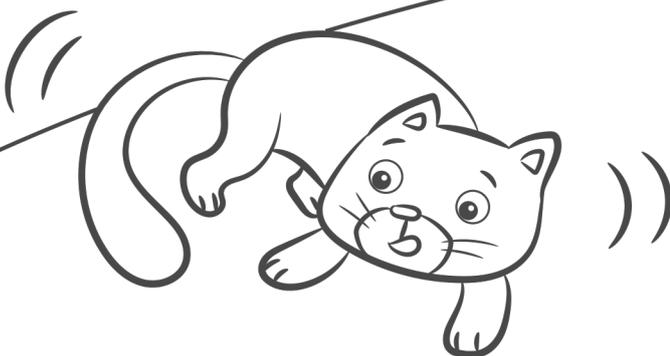
## FILASTROCCA

GIROTONDO RUOTA MATTA,  
GIROTONDO PALLA PAZZA,  
GIRA GIRA LA MIA GATTA,  
GIRA GIRA NELLA PIAZZA!

GIROTONDO LUNA PIENA,  
GIROTONDO SOLE GIALLO,  
GIRA GIRA LA BALENA,  
GIRA GIRA IL MIO BEL GALLO!

GIROTONDO DI FOCACCIA,  
GIROTONDO DELLA FESTA:  
GIRA GIRA LA MIA FACCIA,  
GIRA GIRA LA MIA TESTA!

Roberto Piumini

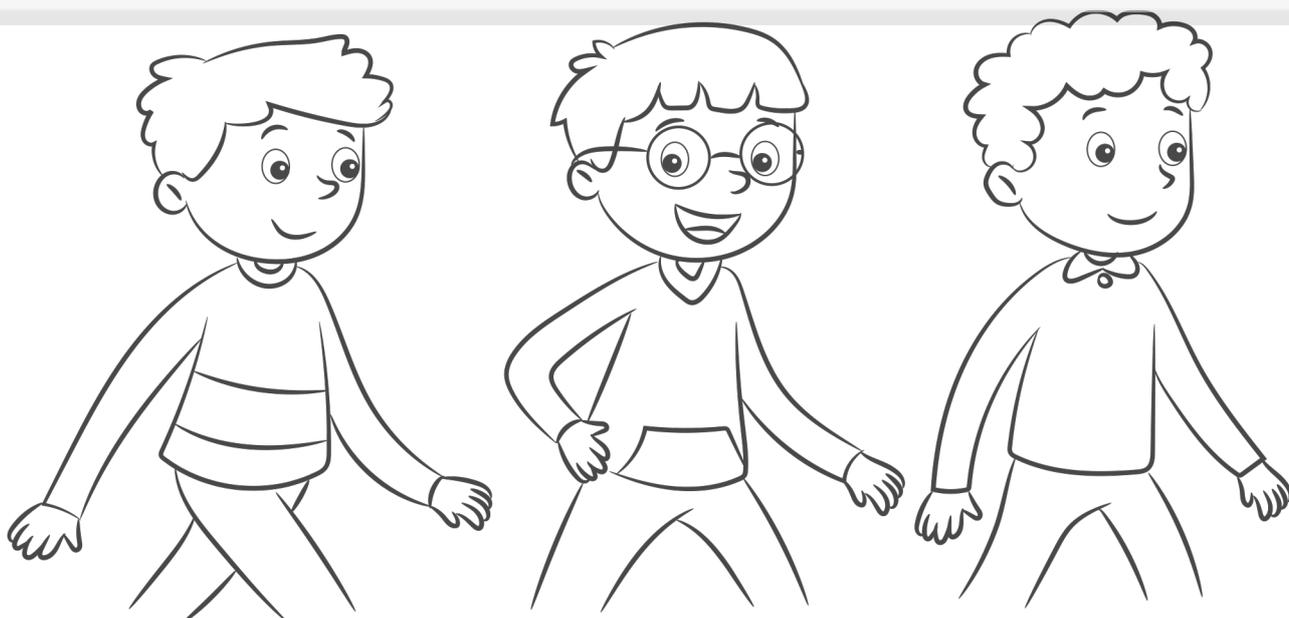


## IL TRENINO MAGICO

I bambini camminano liberamente.

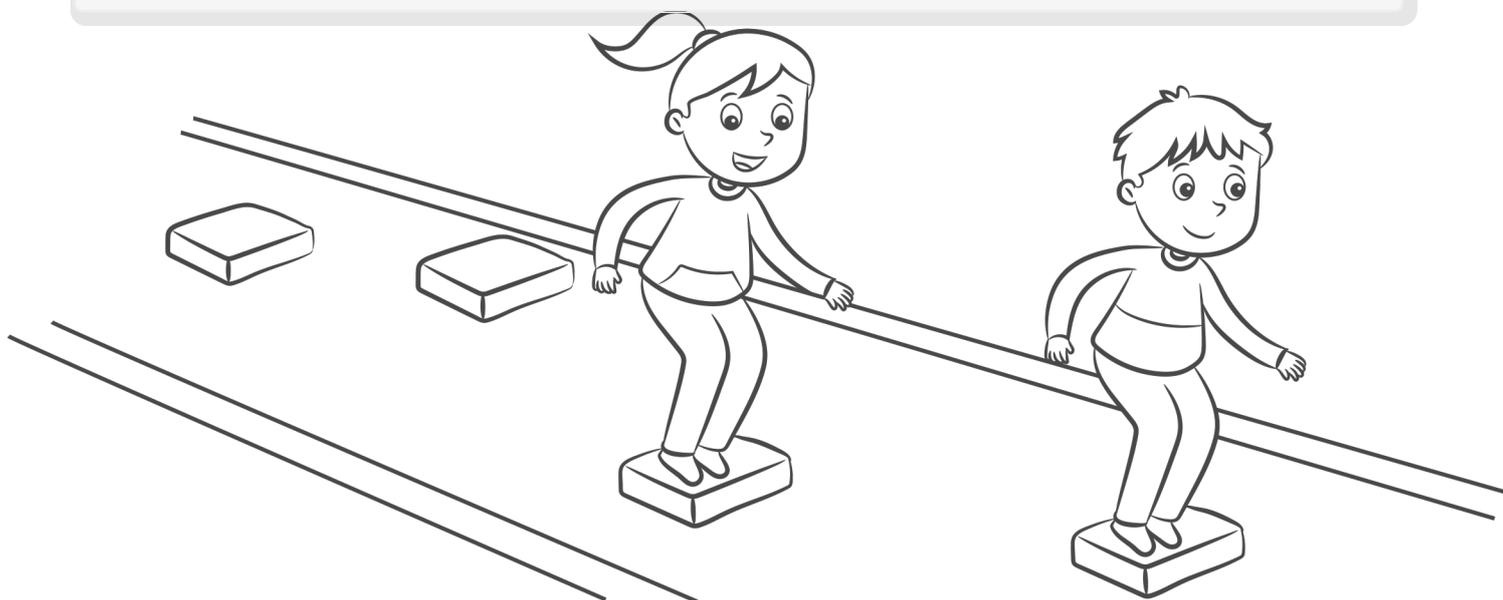
Ad un segnale dell'insegnante, si dispongono in fila indiana e formano un trenino.

Cammineranno ora lentamente ora velocemente, a seconda dei comandi ricevuti.



## IL GIOCO DELLE MATTONELLE

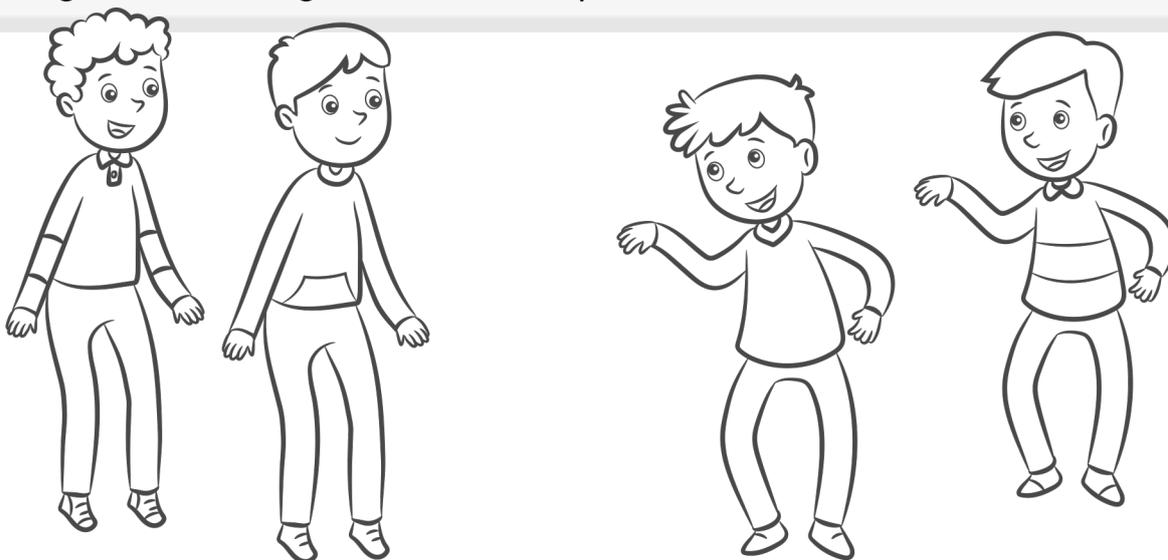
Con un nastro adesivo colorato formare un percorso, alternando una mattonella rossa a una blu. I bambini, uno dietro l'altro, saltellano da una mattonella all'altra, seguendo il ritmo: prima rosso, poi blu.



## GIRAFFE ED ELEFANTI

Dividere i bambini in due squadre: la squadra degli elefanti e quella delle giraffe. Al via dell'insegnante, le due squadre camminano imitando l'andatura dei due animali.

Ad un segnale dell'insegnante, le due squadre si scambiano i ruoli.



## TUTTI NELLA TANA

Disporre in palestra alcuni cerchi. I bambini, al via dell'insegnante, incominciano a correre, cercando di non toccare i cerchi. Al segnale dell'insegnante, i bambini saltano nei cerchi. Chi resta fuori viene escluso dal gioco.



## LE FATINE E I GIGANTI

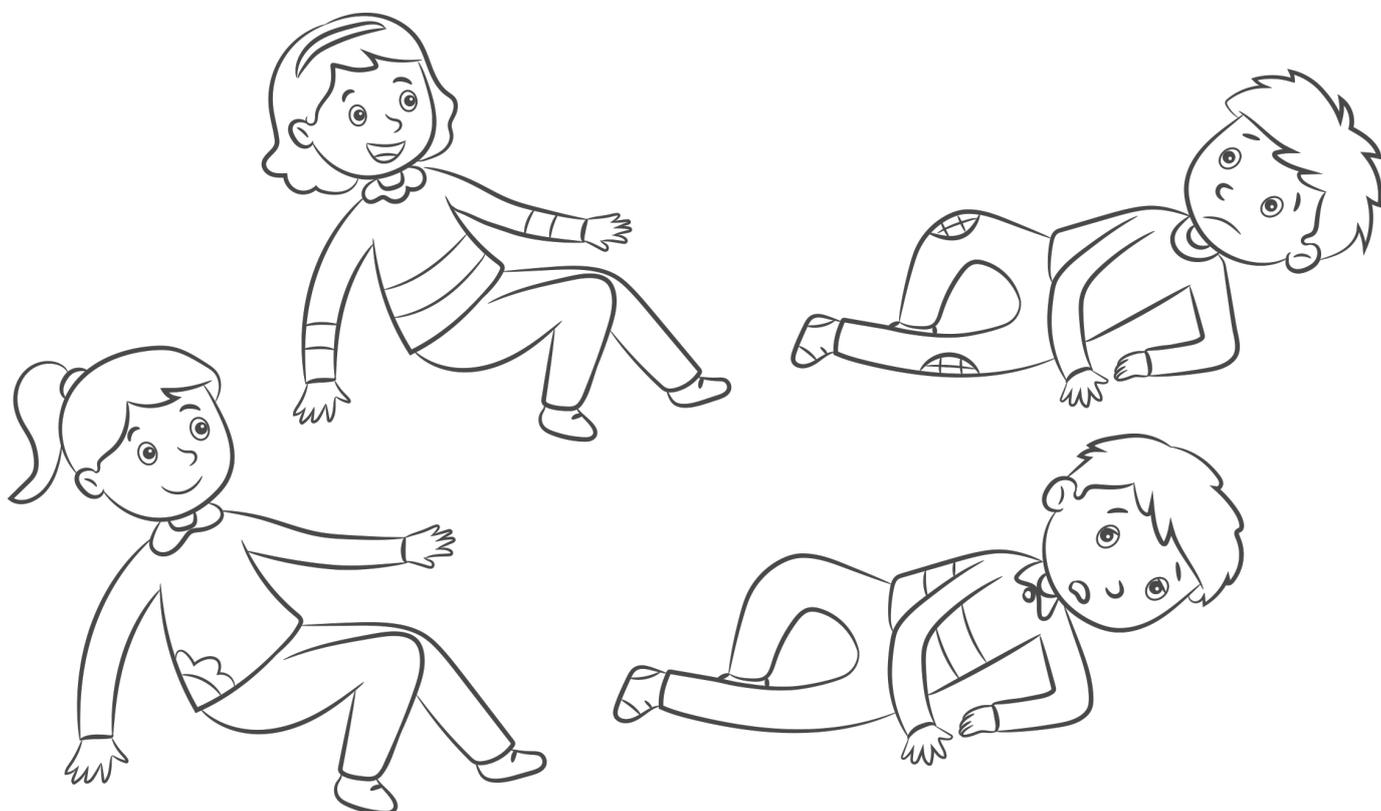
Dividere i bambini in due gruppi: quello delle fatine e quello dei giganti. L'insegnante spiega che le fatine e i giganti si sono addormentati e che si dovrebbero svegliare per partecipare ad una festa.

Quando l'insegnante dice:

**"È TARDI, SI È FATTO GIORNO, SU, SVEGLIATEVI!"**

i bambini giganti cominciano a muoversi lentamente perché sono grandi e grossi; muovono i piedi, poi le mani e si raddrizzano lentamente. Le fatine, invece, si svegliano e cominciano a muovere i loro piedini svelti svelti.

Poi muovono velocemente le mani, si raddrizzano e si affrettano, camminando a piccoli passi.



# FACCIAMO COME GLI ANIMALI

L'insegnante legge la filastrocca e i bambini imitano i movimenti degli animali presenti nel testo poetico.

COME UN PESCIOLINO POSSO NUOTARE  
COME UN SERPENTE TRA L'ERBA STRISCIARE  
COME UN CAVALLO COMINCIO A GALOPPARE.  
QUANTE COSE CON IL CORPO POSSO FARE!

COME IL CANGURO POSSO SALTARE  
COME UN PULCINO RIESCO A ZAMPETTARE  
COME UN'AQUILA INCOMINCIO A VOLARE.  
QUANTE COSE CON IL CORPO POSSO FARE!

