

ACCOGLIENZA

BENVENUTI IN

TERZA



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  
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:** Diana Perrotti  
**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

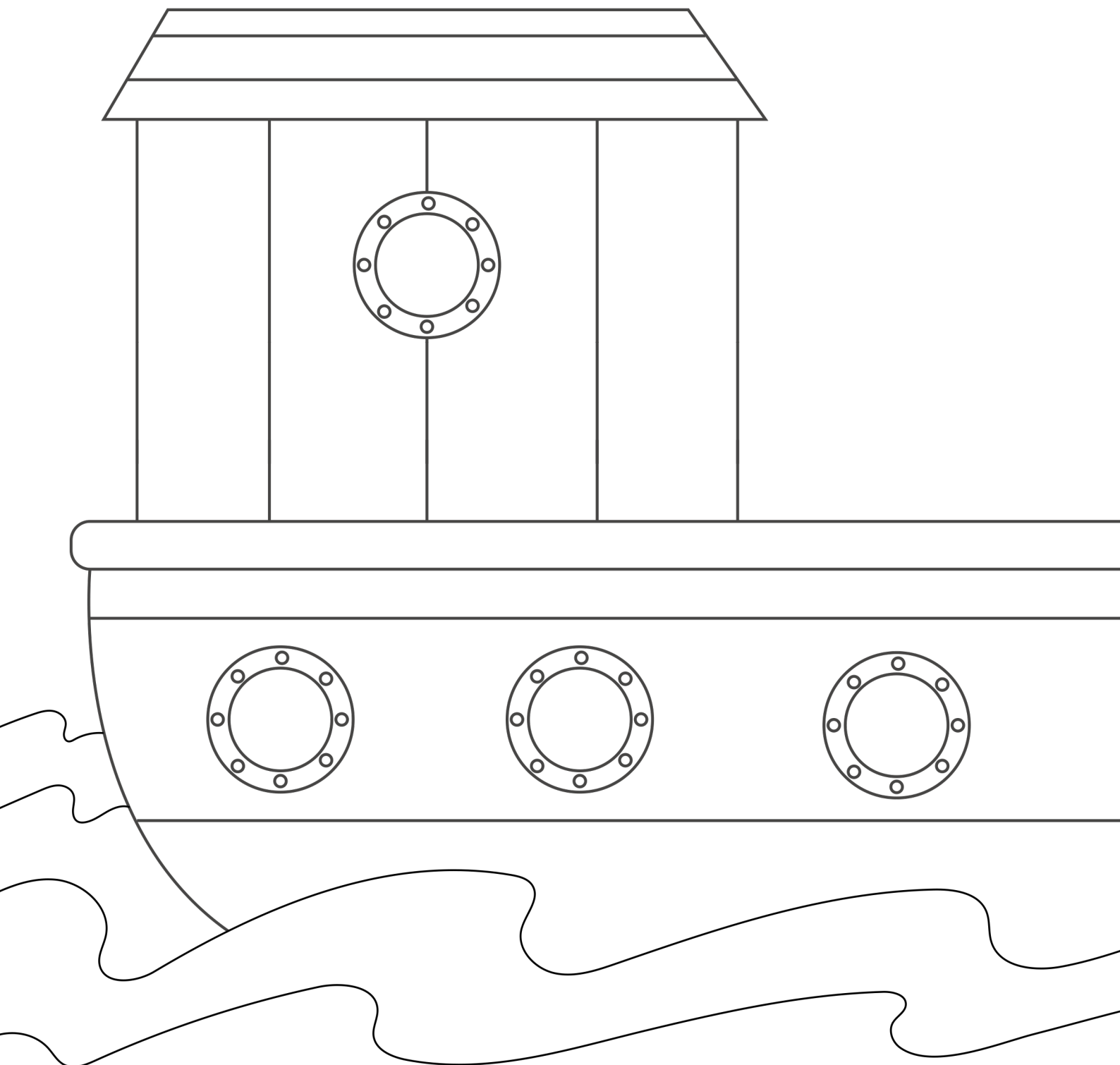
- ▶ Ascoltare, leggere e comprendere il testo.
- ▶ Raccontare la storia col supporto di immagini collocate in ordine cronologico.
- ▶ Completare la storia.
- ▶ Produrre storie.
- ▶ Scoprire parole in rima.
- ▶ Realizzare attività di gruppo.
- ▶ Utilizzare gli elementi del linguaggio visivo.
- ▶ Realizzare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

## INDICE

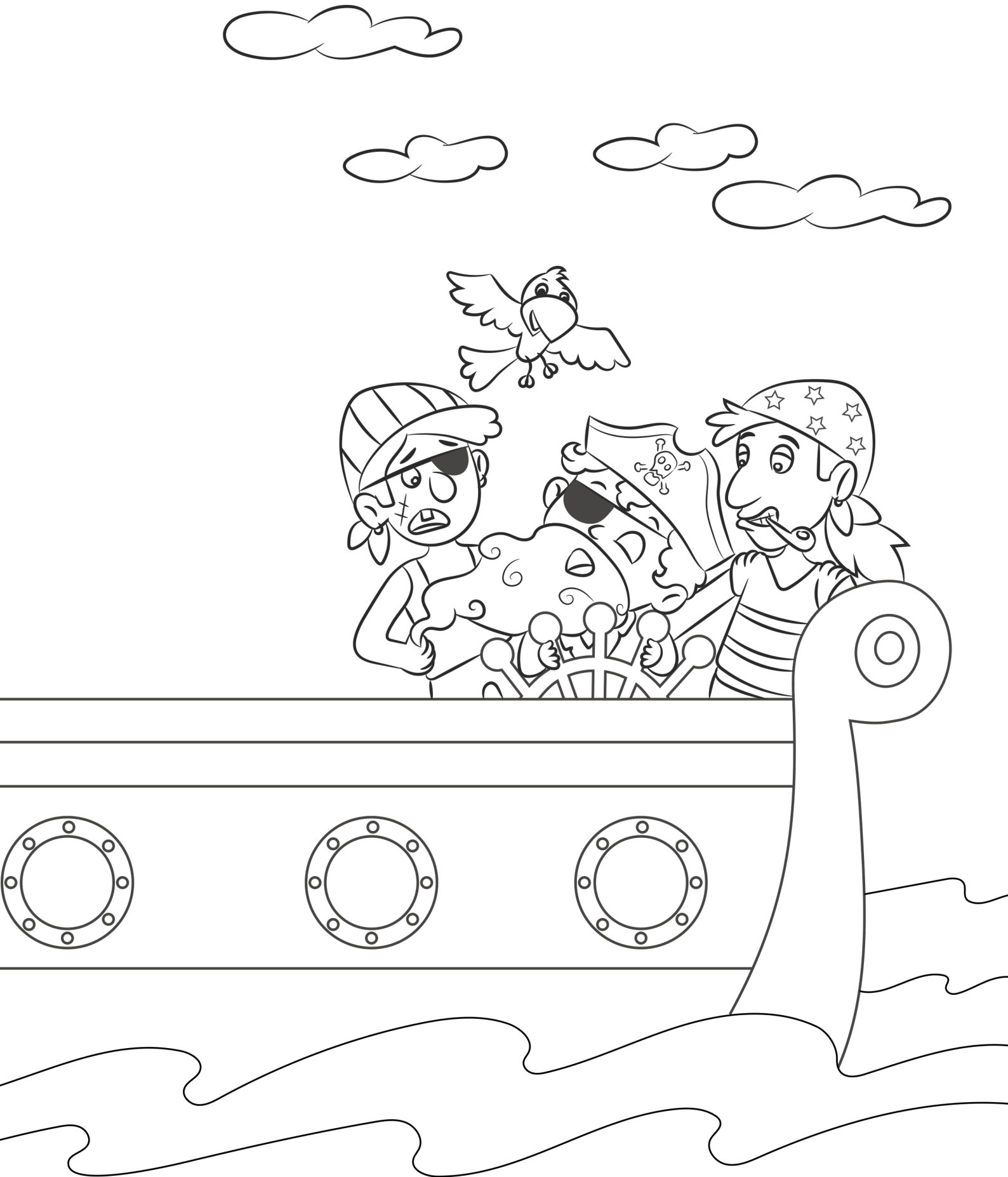
<b>4</b>	Un'avventura piratesca	<b>23</b>	Strumenti musicali
<b>6</b>	Una dolcissima avventura	<b>24</b>	Cantiamo allegramente
<b>13</b>	L'isola del pirata barracuda	<b>26</b>	Il pirata barbasonno
<b>14</b>	C'erano una volta i pirati	<b>27</b>	Una festa piratesca
<b>15</b>	Rimiamo con i personaggi della storia	<b>28</b>	Pesciolini tra le onde
<b>17</b>	Il calligramma del mare	<b>29</b>	La gallina
<b>18</b>	Pirati in rima	<b>30</b>	Il leone in gabbia
<b>21</b>	Giochiamo ai pirati	<b>31</b>	Un, due, tre... Stella!
<b>22</b>	Tutti sul veliero	<b>32</b>	La sentinella al buio

# UN'AVVENTURA PIRATESCA

 **DISEGNATI** INSIEME AI TUOI COMPAGNI DI CLASSE SUL VELIERO DEL PIRATA BARBASONNO. POI **COLORA**.







# UNA DOLCISSIMA AVVENTURA

– Raggiungeremo l'isola del Vecchio Gigante dove troveremo la mappa del tesoro – disse il pirata Barbasonno rivolgendosi al suo pappagallo.

Detto fatto, il pirata invitò sulla sua nave i suoi compagni di avventura: il pirata Denteditriglia e il pirata Dentedibalena.

I due non si fecero affatto pregare e raggiunsero in un baleno Barbasonno che ronfava alla grande appoggiato al timone della sua nave.

– Diventeremo straricchi, perché siamo certi che troveremo il tesoro sepolto dal terribile Occhiostorto e da suo fratello Teschiomarcio – gli strillarono nelle orecchie. E così Barbasonno, ancora mezzo assonnato, sollevò a fatica le palpebre regalando a ciascuno un mezzo sorriso.

L'idea di diventare ricchi mise tutti di buon umore.

La nave prese il largo e filava veloce cullata dalle onde.

– L'isola è quella laggiù! – esclamò Barbasonno, puntando l'indice verso una piccola macchia scura.

Intanto il vento soffiava e gonfiava le vele della nave che procedeva spedita. Barbasonno alzò e fissò la sua bellissima bandiera bianca a pallini rossi che sventolava insieme ai suoi vestiti da pirata messi ad asciugare.



– Mi brontola lo stomaco, ho bisogno di metterci subito qualcosa altrimenti inizio a sragionare – disse il pirata ai suoi amici.

– Se non mastichiamo qualcosa di buono impazziremo e faremo cose insensate come quella volta che ci addormentammo nell’armadio! – esclamarono Dentedibalena e Denteditriglia.

Il pappagallo arruffò le piume tanto era spaventato e Barbasonno si tuffò in mare augurandosi una buona pesca.

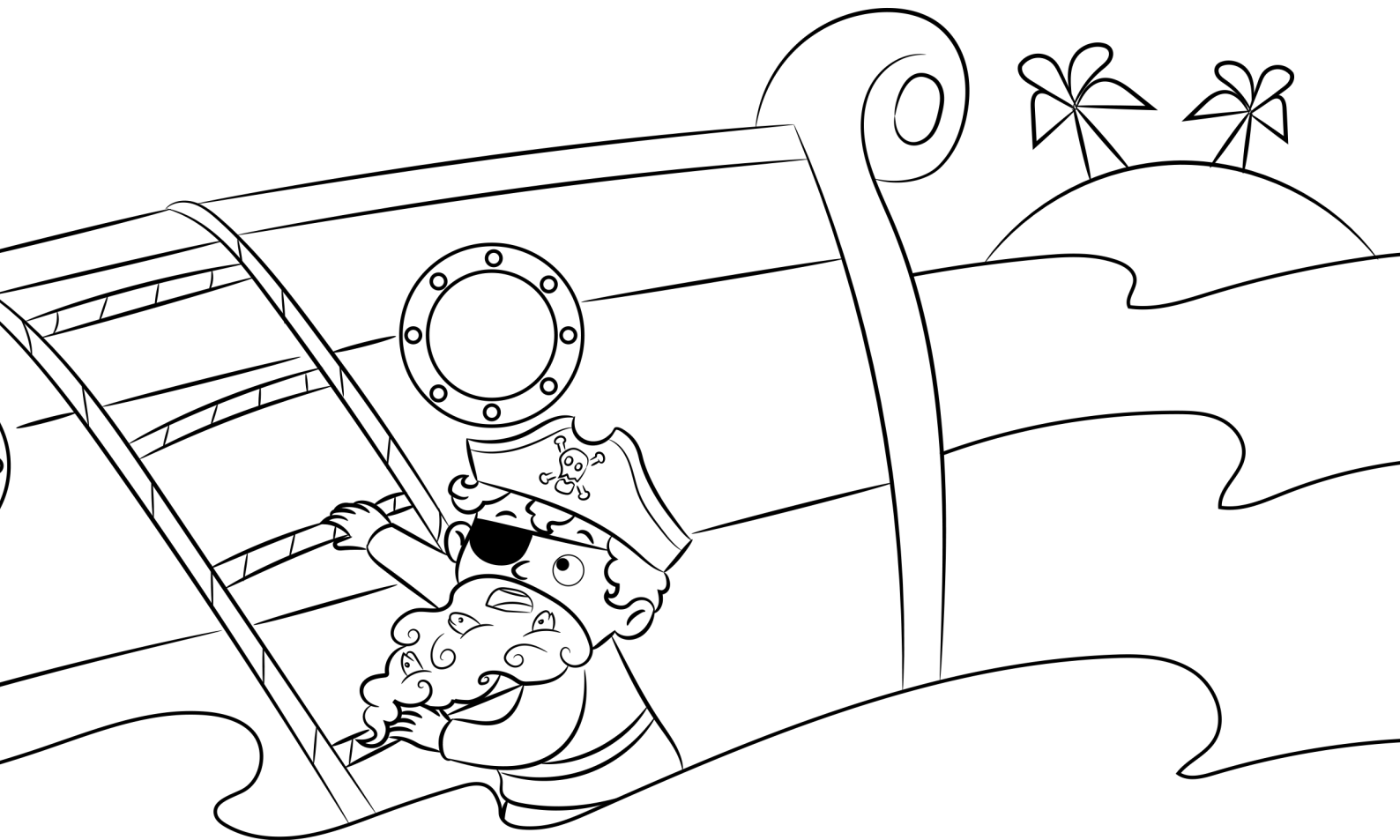
– Su, presto sbrigatevi, datemi una mano e tiratemi su – strepitò il pirata rivolgendosi ai suoi amici che buttarono in mare una specie di scaletta alla quale si arrampicò per non annegare.

– Accipicchia! – esclamò Dentedibalena guardando i pesciolini che si dimenavano disperatamente nei capelli e nella barbona di Barbasonno per cercare una via di fuga.

– Cari miei finirete prima nel pentolone e poi nel mio pancino – mormorò a denti stretti e con l’acquolina in bocca Denteditriglia che, improvvisandosi cuoco, preparò un’ottima zuppa di pesce.

– È stata davvero deliziosa – disse Barbasonno gustando l’ultima sogliola.

– Squisita – aggiunse Dentedibalena leccando accuratamente il piatto che ritornò lucido come se fosse stato appena lavato.



Dopo due ore di viaggio finalmente arrivarono sull'isola del Vecchio Gigante, ma quando vi misero piede rimasero senza parole.

Ad attenderli c'era un buffo ometto vestito da pirata con un cappello nero piumato simile a quello dei bersaglieri calato sulla fronte e una benda gialla su un occhio.

– Benvenuti sull'isola del pirata Barracuda – disse facendo un inchino. – Accomodatevi pure, la festa sta per iniziare, mancavate all'appello soltanto voi – precisò regalando un largo sorriso.

– Sull'isola del pirata Barracuda?!? – esclamò Barbasonno passandosi nervosamente le mani nei capelli.

– Sull'isola del pirata Barracuda?!? – ripeterono Denteditriglia e Dentedibalena mordendosi le labbra.

– Sull'isola del pirata Barracuda?!? – ripeté il pappagallo che incominciò a spiumarsi tanto era terrorizzato.

Nel frattempo Barbasonno era sbiancato come una zolletta di zucchero, si sentì un nodo alla gola e trattenne a stento le lacrime. Poi incominciò a maltrattarsi la barbona perché aveva capito di aver sbagliato rotta e, mordendosi le labbra, non faceva che ripetere a denti stretti: – Sull'isola del Vecchio Gigante avrei scoperto il baule pieno di monete d'oro, mentre qui ho scoperto un buffo ometto travestito da pirata e un pericolosissimo pirata senza scrupoli, scaltro e spietato.



Dopo un po' i tre amici tremando come foglioline di prezzemolo si trovarono faccia a faccia con il terribile pirata Barracuda.

La sua faccia era piena di cicatrici e gli mancava la mano destra.

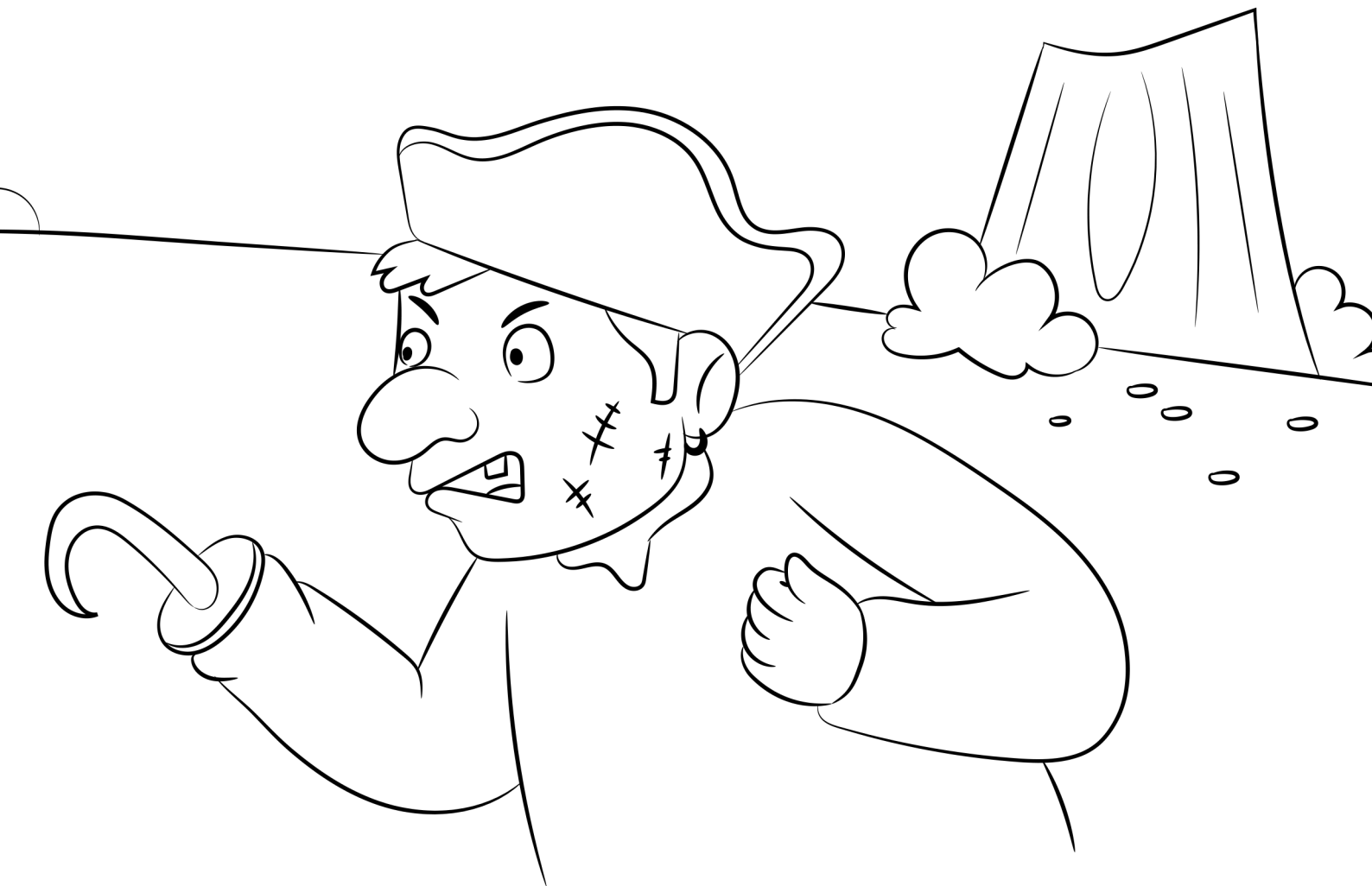
– Siete venuti sulla mia isola per farmi gli auguri di compleanno, vero? – chiese con un vocione spaventoso.

Barbasonno, Denteditriglia e Dentedibalena con la faccia imperlata di sudore fecero cenno di sì con la testa. Poi indietreggiarono a piccoli passi finché si fermarono con la schiena contro il tronco di tre rispettivi alberi giganteschi.

Il pirata Barracuda ridendo a crepapelle li sollevò da terra e caricandoseli in spalla...

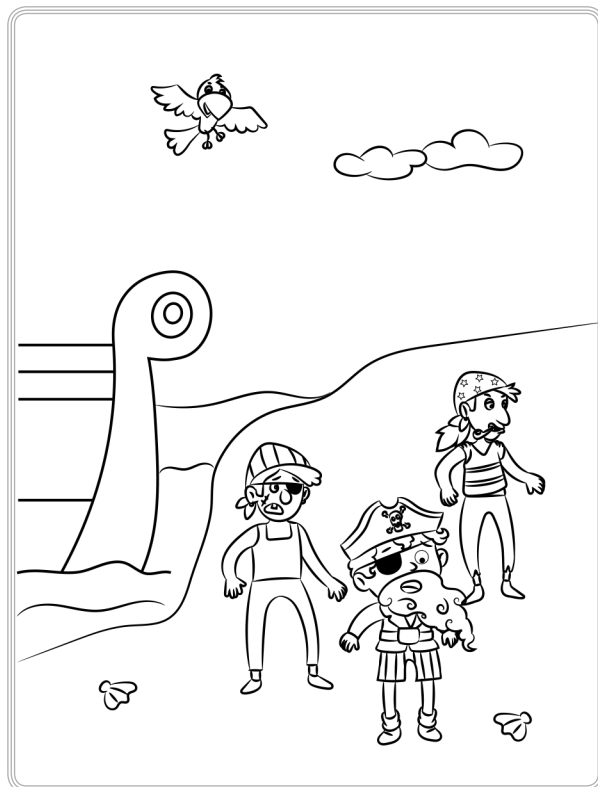
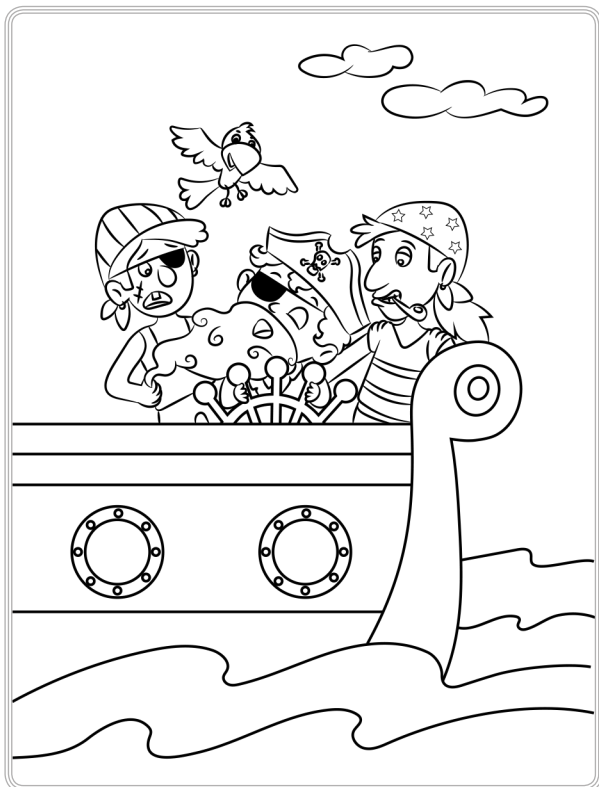
**RISPONDI.**

- ▶ Chi sono i personaggi della storia?
- ▶ Per quale motivo il pirata Barbasonno invitò i suoi amici sulla sua nave?
- ▶ Su quale isola approdarono?
- ▶ Cosa scoprirono?
- ▶ Come potrebbe finire la storia? **IMMAGINA E RACCONTA A VOCE.**

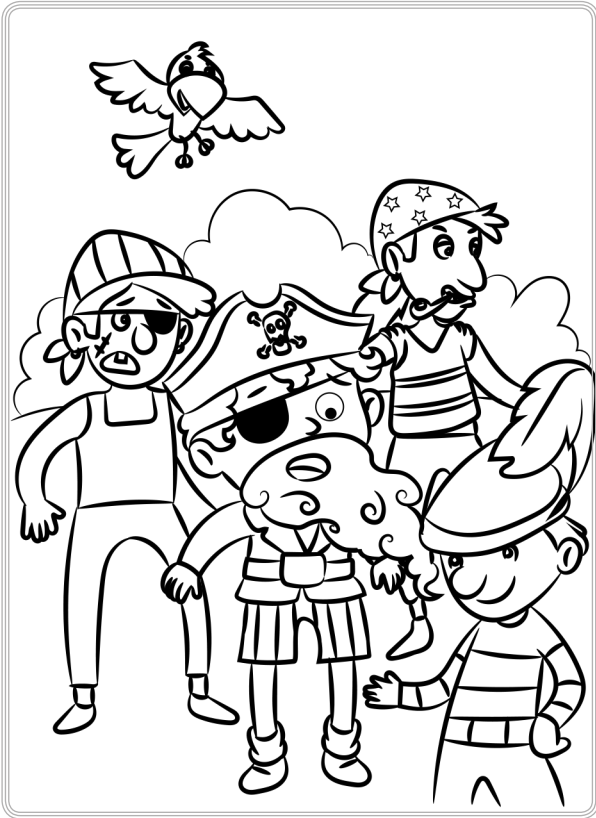


# PRIMI GIORNI DI SCUOLA

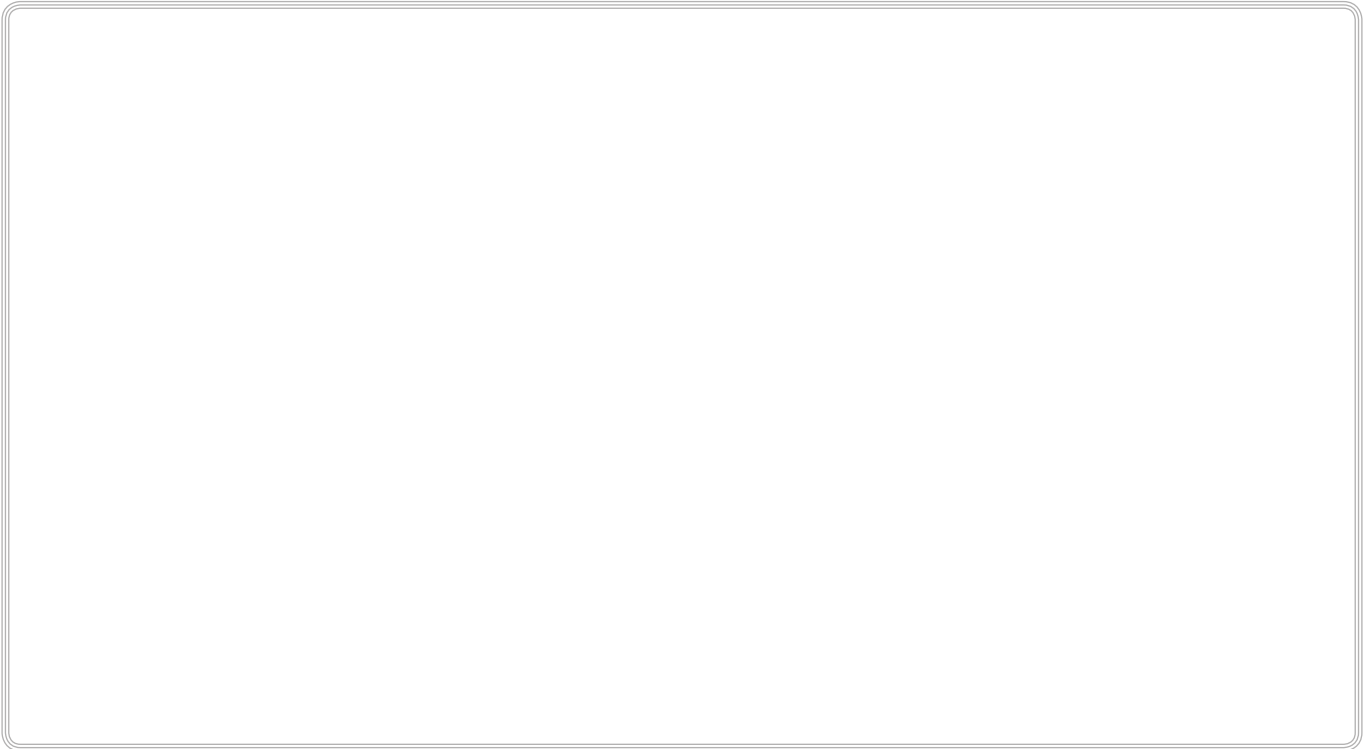
 **COLORA LE SCENE.**







 **LEGGI** LE DOMANDE. POI **IMMAGINA** E **ILLUSTRA** NEL RIQUADRO UNA SCENA DELLA FESTA DI COMPLEANNO DEL PIRATA BARRACUDA.



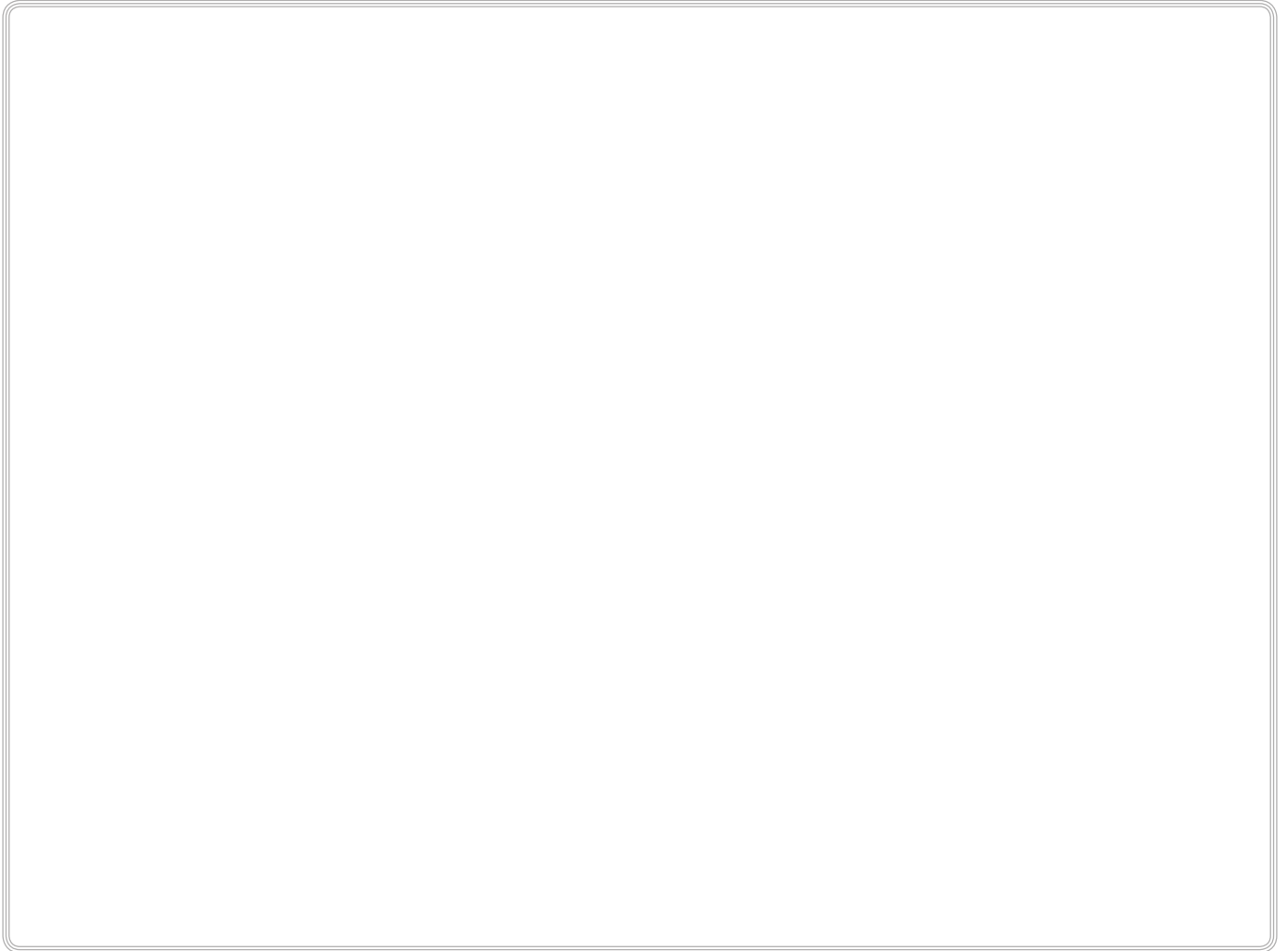
### DOMANDE GUIDA

- ▶ Che cosa successe durante la festa di compleanno del pirata Barracuda?
- ▶ Chi arrivò inaspettatamente?
- ▶ Cosa fecero i pirati Barbasonno, Denteditriglia e Dentedibalena?
- ▶ Come reagì il pappagallo?
- ▶ Come si concluse la vicenda?

# L'ISOLA DEL PIRATA BARRACUDA

Il pirata Barbasonno e i suoi amici approdaronò sull'isola del pirata Barracuda.

 **ILLUSTRA, COLORA E DESCRIVI** L'ISOLA COSÌ COME TE LA IMMAGINI.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

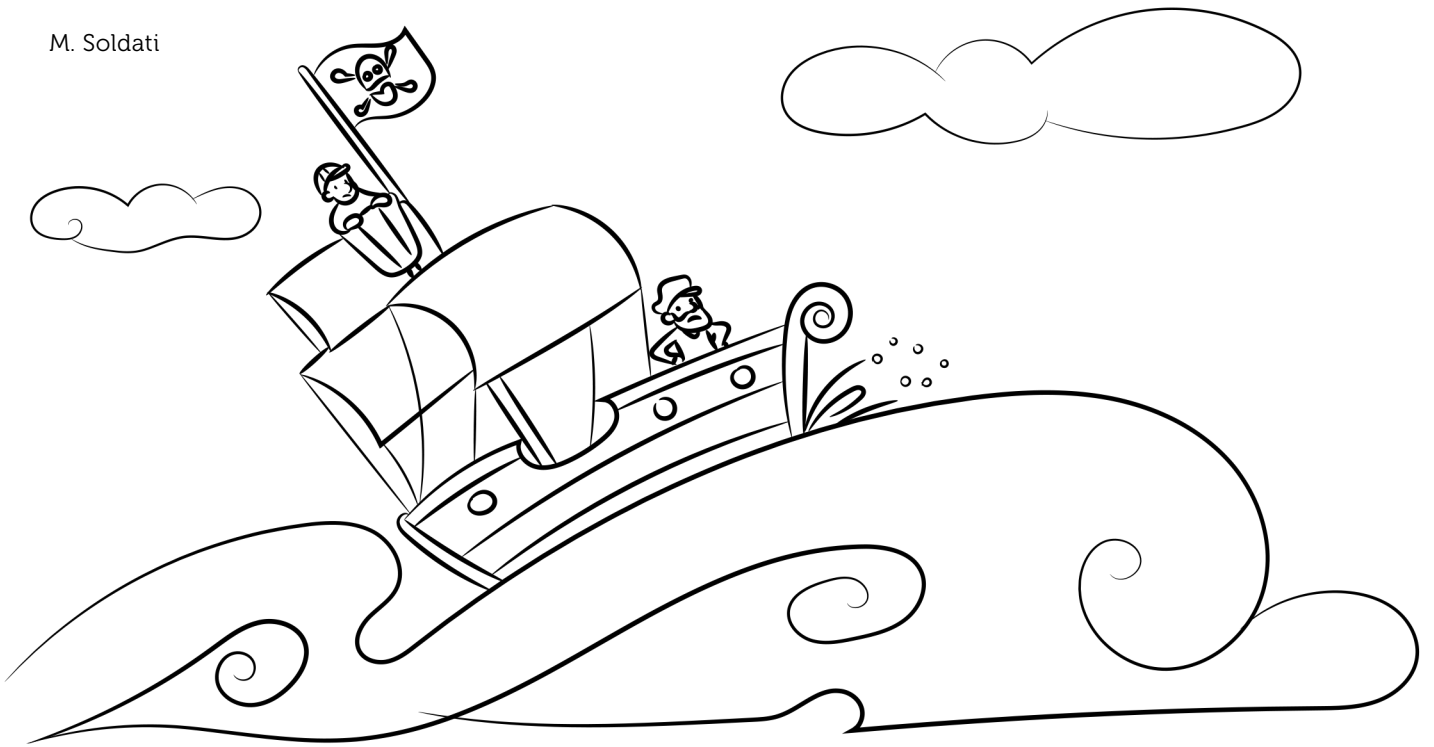
.....

.....

# C'ERANO UNA VOLTA I PIRATI

I pirati erano tipi senza scrupoli, percorrevano il mare con navi rapide, leggere, munite di enormi vele. Sbarcavano improvvisamente, scegliendo soprattutto le case dei villaggi isolati, più piccoli, più indifesi. Sbarcavano e rubavano tutto quanto potevano portar via sulle loro navi: mercanzie, mobili, oggetti di valore, e si dice persino bambini che poi vendevano come schiavi. Se qualcuno degli abitanti osava opporsi non esitavano ad ucciderlo; qualche volta, però, per vendetta incendiavano le case.

M. Soldati



► Che tipi erano i veri pirati?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# RIMIAMO CON I PERSONAGGI DELLA STORIA

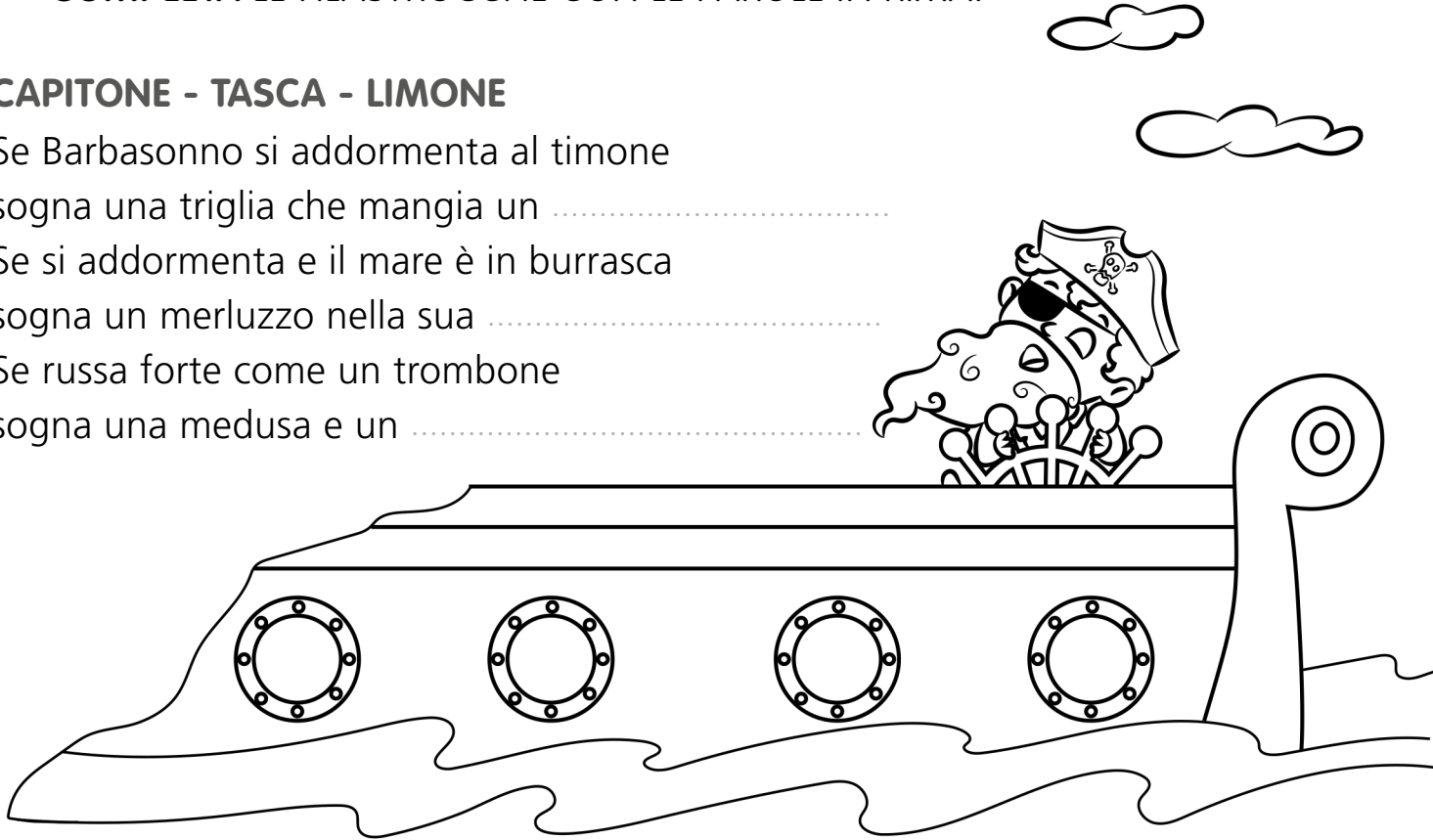
 **COMPLETA** LE FILASTROCCHHE CON LE PAROLE IN RIMA.

## CAPITONE - TASCA - LIMONE

Se Barbasonno si addormenta al timone  
 sogna una triglia che mangia un .....

Se si addormenta e il mare è in burrasca  
 sogna un merluzzo nella sua .....

Se russa forte come un trombone  
 sogna una medusa e un .....

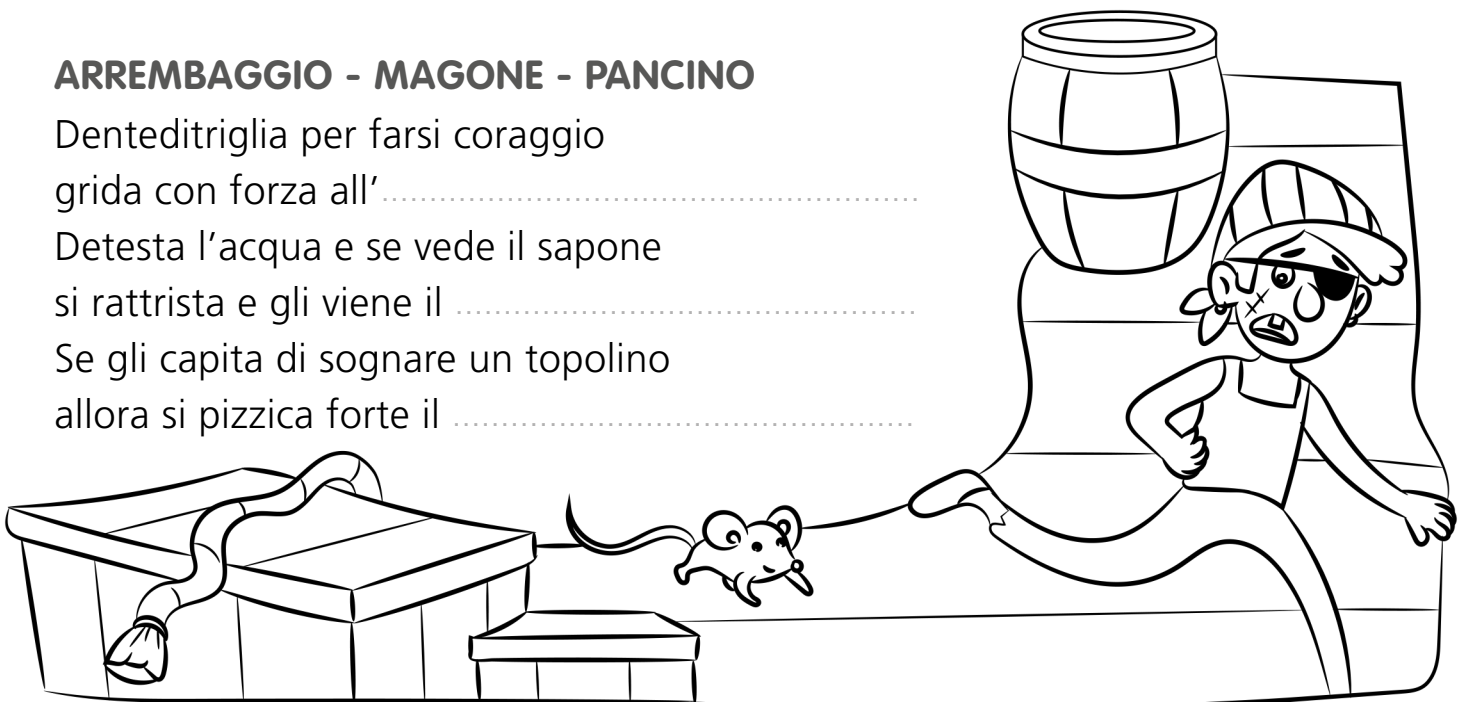


## ARREMBAGGIO - MAGONE - PANCINO

Denteditriglia per farsi coraggio  
 grida con forza all' .....

Detesta l'acqua e se vede il sapone  
 si rattrista e gli viene il .....

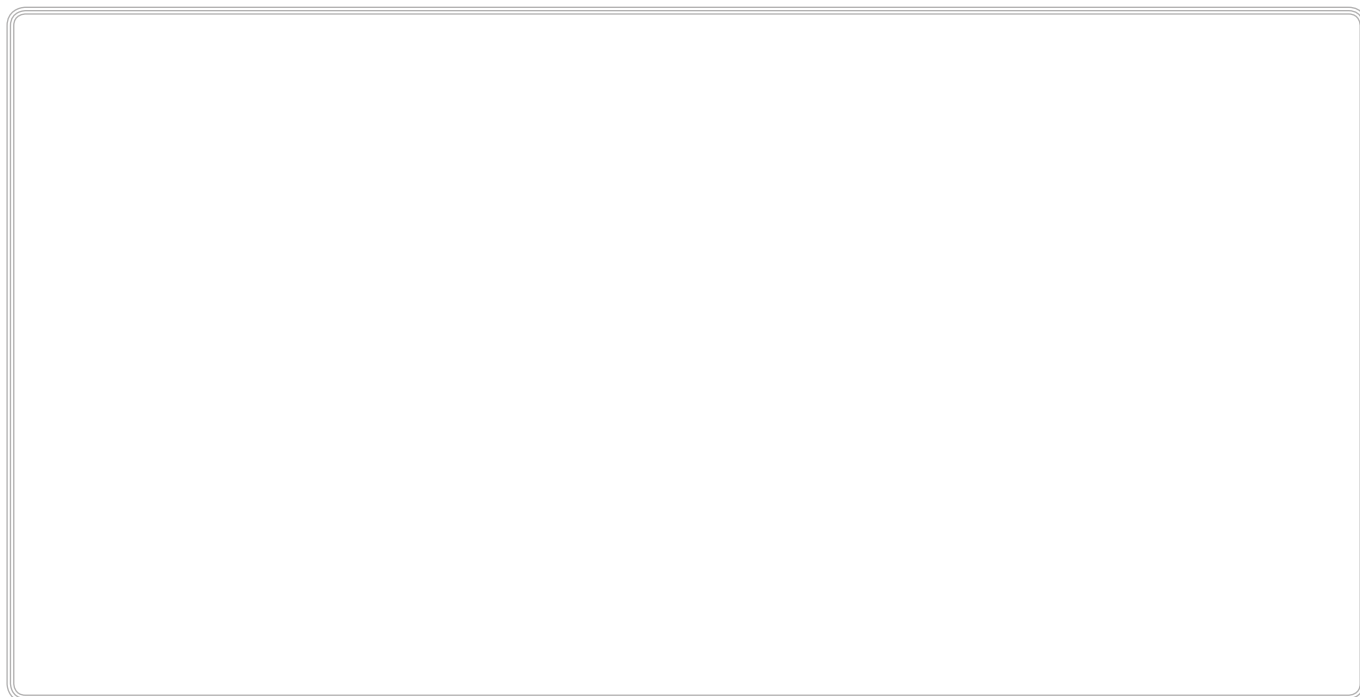
Se gli capita di sognare un topolino  
 allora si pizzica forte il .....



**COMPLETA** LA FILASTROCCA E POI **ILLUSTRA** NEL RIQUADRO IL PIRATA DENTEDIBALENA.

**PESCIOLINI - SODDISFAZIONE - TOMMASO - NASO  
BOTTIGLIONE - PINOCCHIO**

Dentedibalena aveva l'occhio storto  
e somigliava tanto a .....  
Come canna da pesca usava il suo .....  
gliel'aveva insegnato suo nonno .....  
Con grande orgoglio e .....  
pescò una triglia e un .....  
Dentro nuotavano tre .....  
che si rincorrevano come bambini.

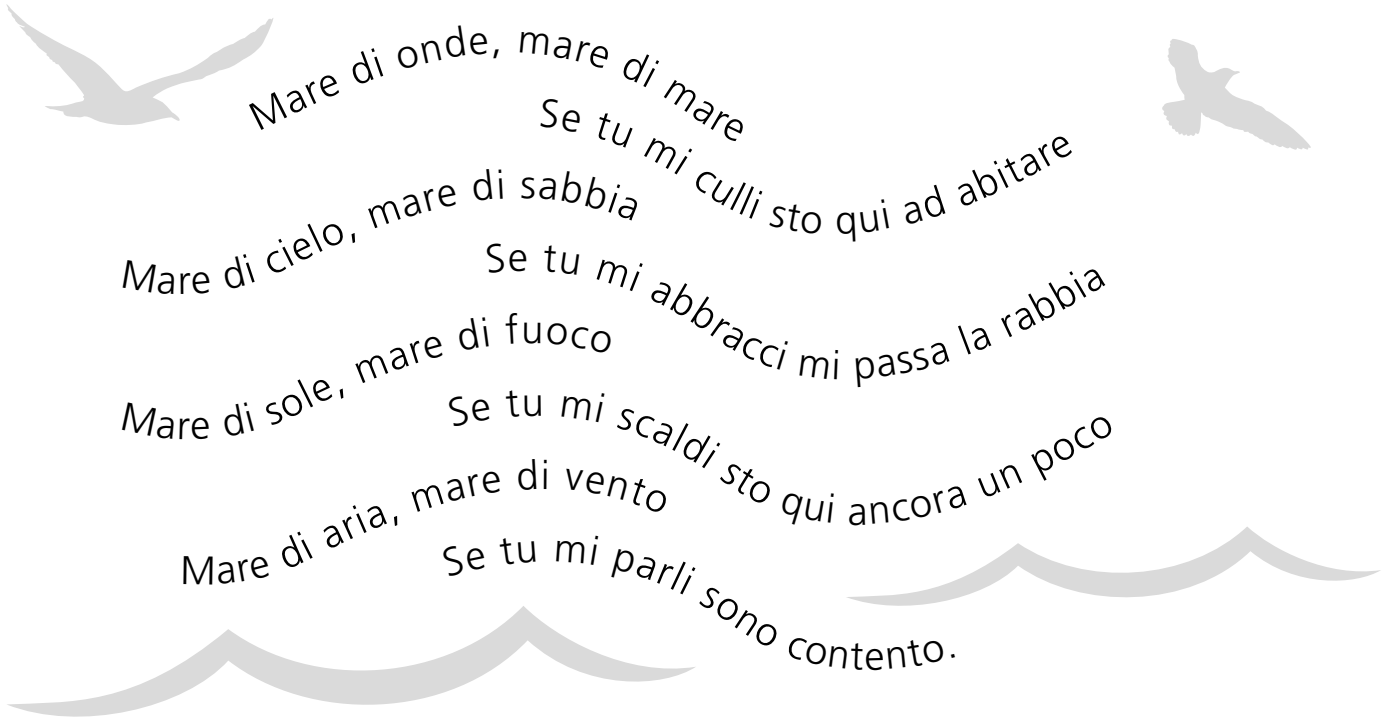


### ATTIVITÀ DI GRUPPO

**SCRIVETE** PICCOLE FILASTROCCHESUI PIRATI. POI, CON LE STESSE,  
**REALIZZATE** UN CARTELLONE MURALE E **ABBELLITELO** CON DISEGNI.



# IL CALLIGRAMMA DEL MARE



 **INVENTA** ANCHE TU UN CALLIGRAMMA.

**SCRIVI** ALCUNI VERSI E **DISPONILI**, REALIZZANDO LA FORMA DI UN VELIERO.

# PIRATI IN RIMA

**CERCHIA LE PAROLE IN RIMA.**

C'era un pirata con un sol dente  
e non gliene importava niente,  
inghiottiva le acciughe con l'acqua di mare  
facendo a meno di masticare,  
mandava giù come pastiglie  
polpi, sardine, cozze e conchiglie.



**COLORA, COMPLETA E DESCRIVI BREVEMENTE.**



**ASPETTO FISICO** .....

**ABBIGLIAMENTO** .....

**COMPORAMENTO** .....

.....  
.....  
.....

**CERCHIA LE PAROLE IN RIMA.**

C'era un pirata di mano lesta  
che navigava dentro una cesta,  
così non sapendo che cosa rubare,  
rubava l'inchiostro alle seppie di mare  
e poiché era ladro ma gentiluomo  
scriveva alle seppie chiedendo perdono.



**COLORA, COMPLETA E DESCRIVI.**



**ASPETTO FISICO** .....

**ABBIGLIAMENTO** .....

**COMPORAMENTO** .....

.....

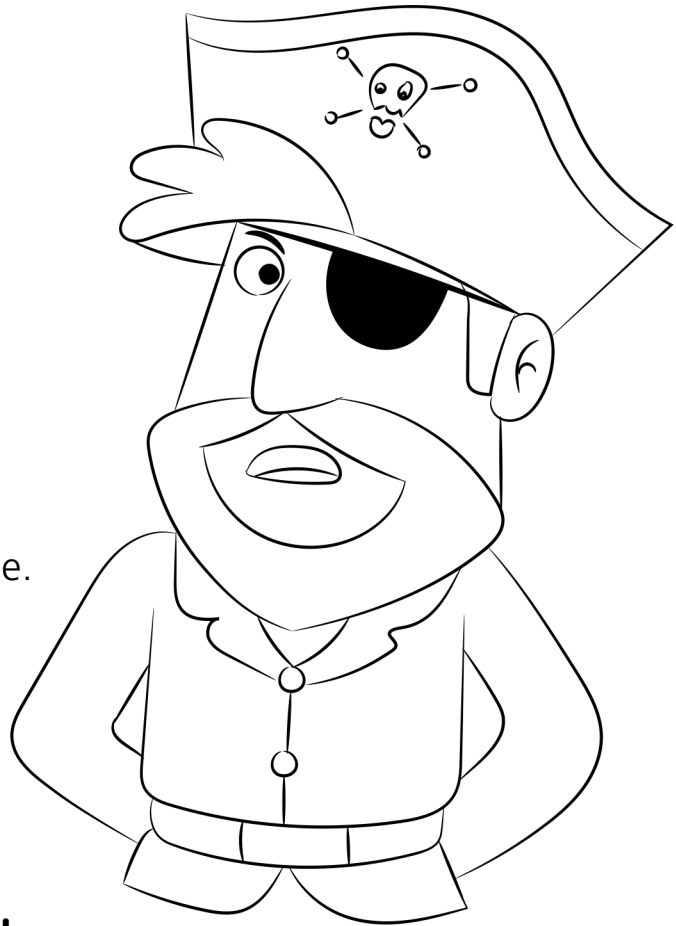
.....

.....

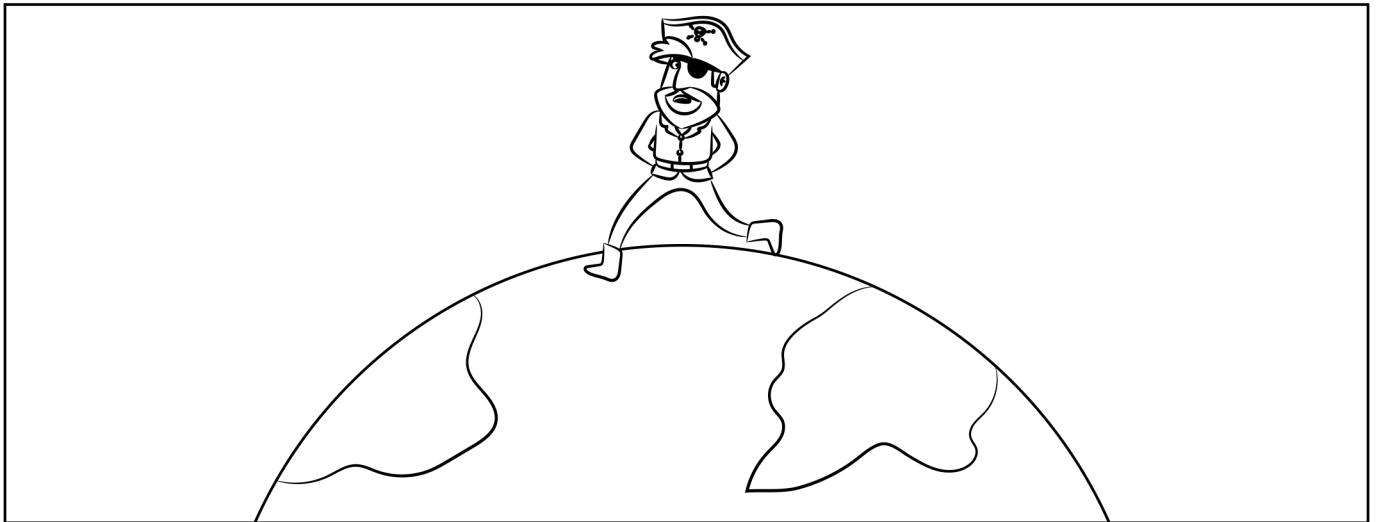
**CERCHIA LE PAROLE IN RIMA.**

C'era un pirata vestito di nero  
voleva prendersi il mare intero,  
girava il mondo con impazienza  
ma sempre tornava alla partenza,  
girava il mondo con l'illusione  
che il mare potesse avere un padrone.

Guido Quarzo



**COLORA, COMPLETA E DESCRIVI.**



**ASPETTO FISICO** .....

**ABBIGLIAMENTO** .....

**COMPORAMENTO** .....

.....

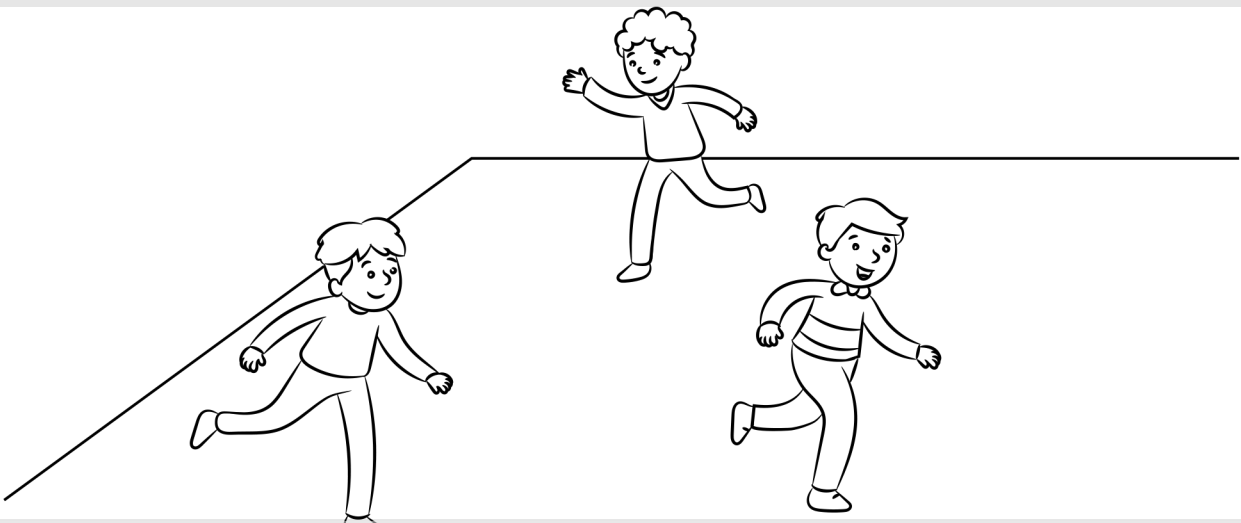
.....

.....

# GIOCHIAMO AI PIRATI

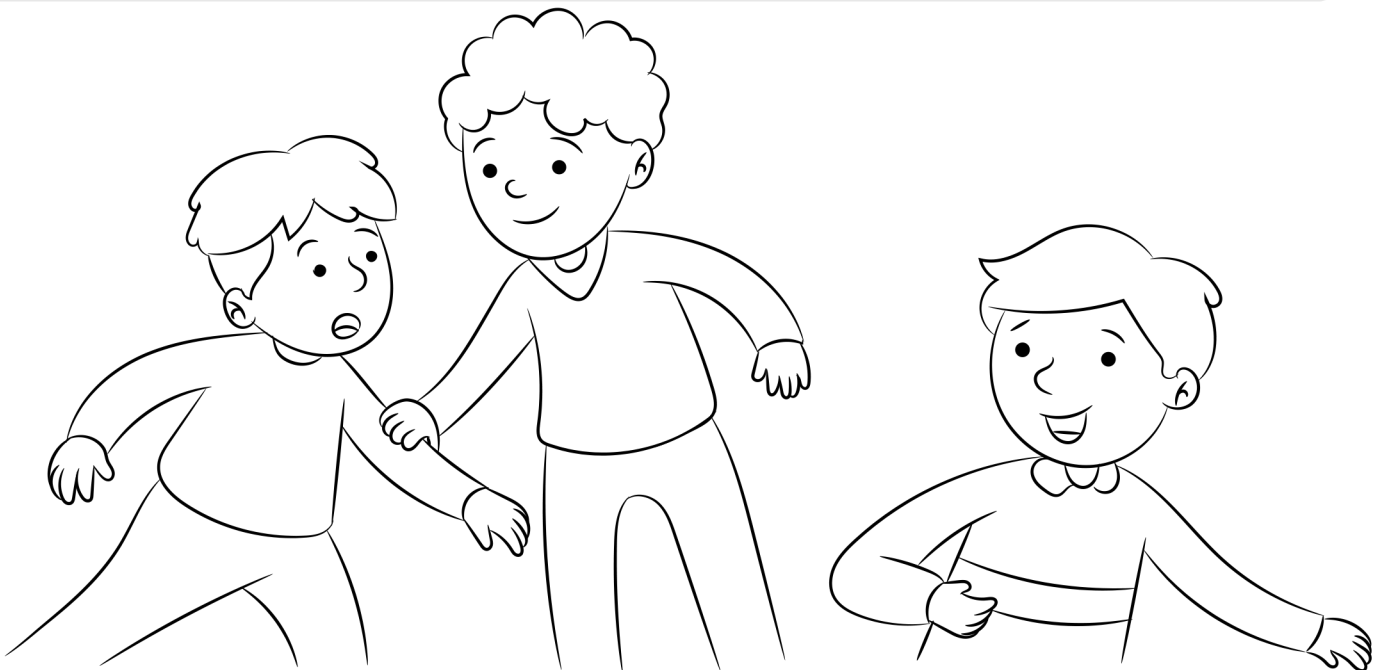
I partecipanti si schierano sul lato più corto del campo; dalla parte opposta c'è il feroce "pirata".

Ad un tratto questi urla: — Chi ha paura del pirata? — e corre verso gli avversari.



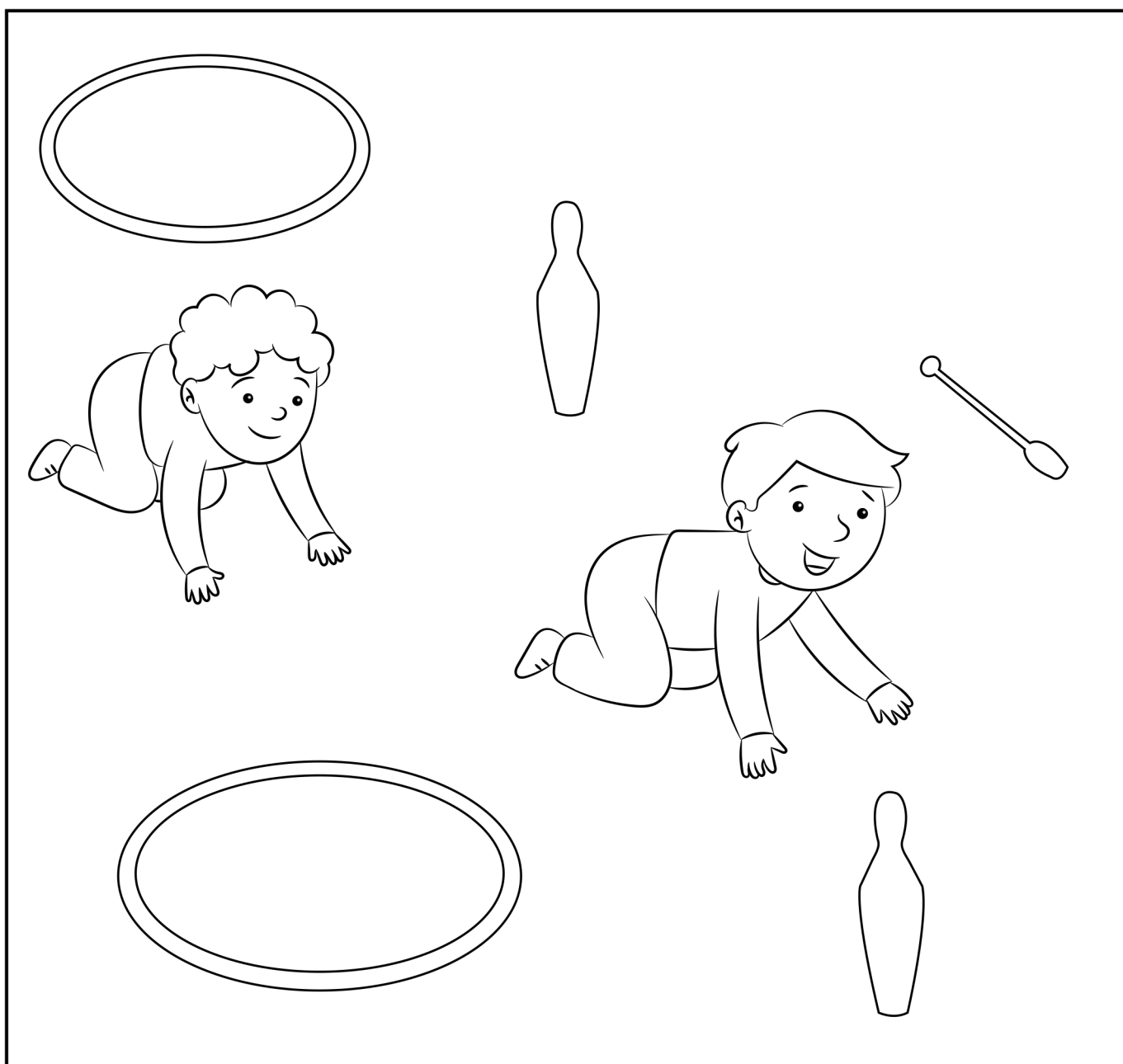
Tutti i giocatori, gridando all'arrembaggio, corrono per raggiungere il lato opposto del campo senza farsi toccare dal terribile "pirata".

Quelli toccati formano dei gruppetti e tenendosi per mano cominciano insieme al terribile pirata la nuova caccia. L'ultimo ad essere preso sarà il "pirata" nel gioco successivo.



## TUTTI SUL VELIERO

I bambini divisi in piccoli gruppi devono immaginare di stare sulla nave del pirata Barbasonno e, cercando di farsi largo tra casse, corde, bottiglie abbandonate, devono effettuare un percorso camminando a gattoni. Vince il bambino che avrà effettuato il percorso correttamente e nel minor tempo.



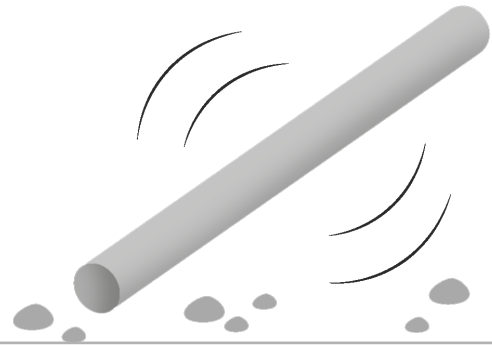


# STRUMENTI MUSICALI

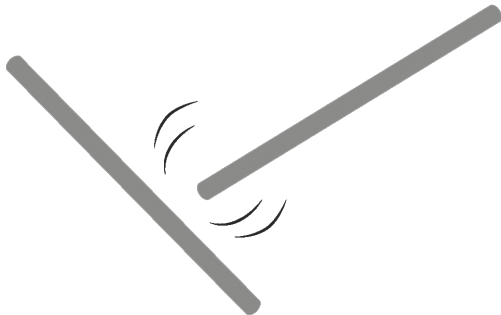
**COSTRUIAMO** GLI STRUMENTI MUSICALI E **ASCOLTIAMO** LA VOCE DEL MARE.



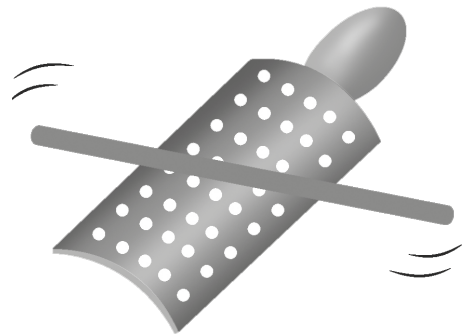
Metti in un barattolo fagioli, lenticchie, ceci. Poi agita e ascolta.



Inserisci in un tubo di cartone alcuni sassolini, chiudi, agita e poi fallo rotolare.



Percuoti tra loro due bastoncini.



Fai scorrere un bastoncino sui denti di un pettine o su una grattugia.



Con un cucchiaino di legno percuoti alcuni vasetti di vetro di varie dimensioni.

# CANTIAMO ALLEGRAMENTE

CON GLI STRUMENTI MUSICALI REALIZZATI, SONORIZZATE LE CANZONCINE.

## SUL VELIERO DEL PIRATA

Sul veliero del pirata  
c'è un quintale di insalata.  
Ci son triglie e polipetti,  
ci son pure tanti pescetti.

Sul veliero del pirata  
c'è un grandissimo cannone.  
Barbasonno è al timone  
cambia rotta, fa confusione.

I pirati van su e giù  
per il mare azzurro e blu.  
Con la loro barchetta  
sbarcano sull'isoletta.

I pirati hanno scoperto  
una torta e tanti dolcetti.  
Tutti gridano in coro:  
– Questo sì che è un gran tesoro!



# CANTIAMO ALLEGRAMENTE

## ALL'ARREMBAGGIO

Siam pirati coraggiosi,  
siamo forti e valorosi.  
Andiam incontro alla tempesta  
senza perdere la testa.

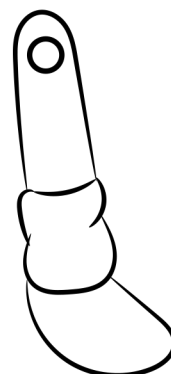
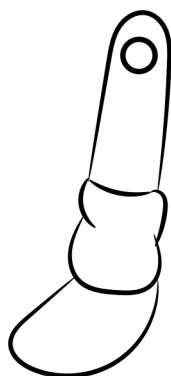
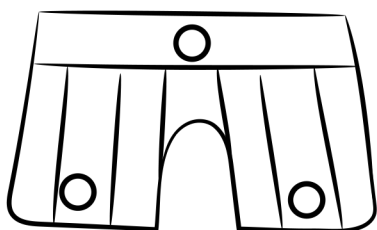
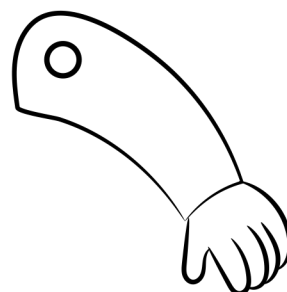
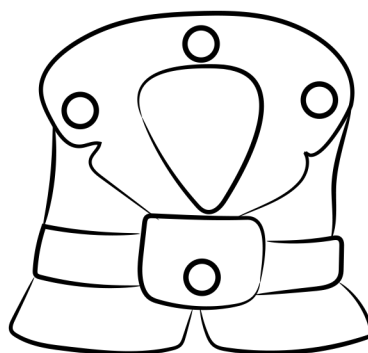
Qualche volta litighiamo,  
un sol pugno ci scambiamo.  
Poi cantiamo una canzone  
e gustiamo il capitone.

Il pirata un po' audace  
improvvisa un balletto,  
poi fa uno scherzetto  
e si nasconde sotto il letto.

Forza tutti all'arrembaggio  
tutti noi abbiam coraggio.  
Il fifone stia un po' zitto  
o finisce a capofitto.



# IL PIRATA BARBASONNO

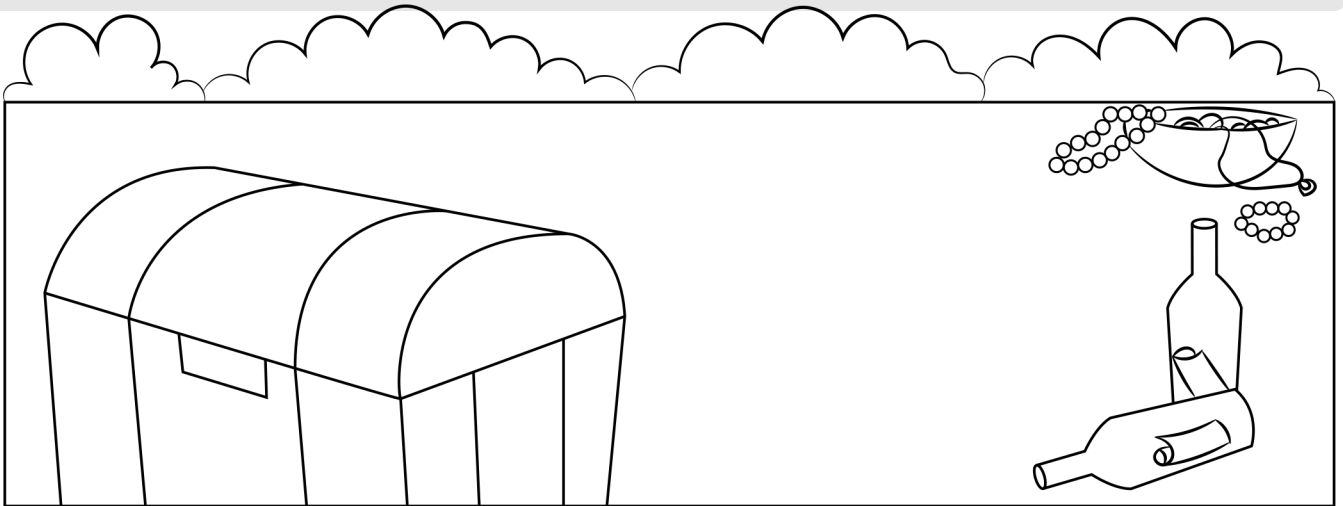


**FOTOCOPIA, COLORA, INCOLLA** SUL CARTONCINO LE VARIE PARTI. POI **RITAGLIALE E FISSALE** CON I FERMACAMPIONI.

# UNA FESTA PIRATESCA

Per realizzare una festa piratesca rovistando in casa o in cantina, si possono poi trovare oggetti "da pirata" da sistemare un po' ovunque in uno spazio della vostra scuola per festeggiare insieme agli insegnanti e ai genitori il rientro a scuola.

Sistematate un vecchio baule, bottiglie di vetro nelle quali inserire un foglio di carta arrotolato, vecchie scatole di metallo, lampade consumate, ciotole colme di vecchie collane di bigiotteria.

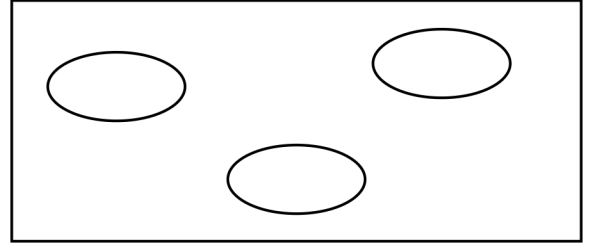


Preparate gli inviti e, dopo aver cantato e recitato le canzoni sui pirati, organizzate una caccia al tesoro nel cortile della vostra scuola.

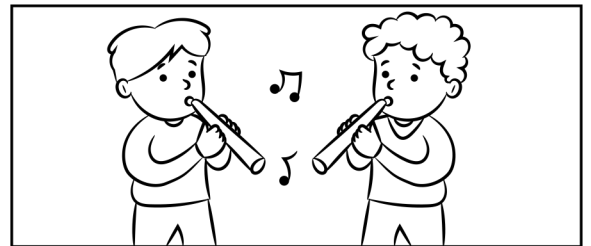


# PESCIOLINI TRA LE ONDE

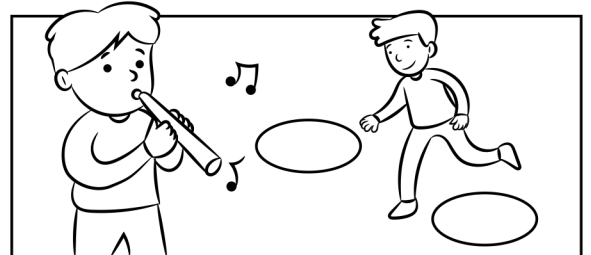
Collocare sul pavimento tanti cerchi quanti sono i bambini-pesciolini.



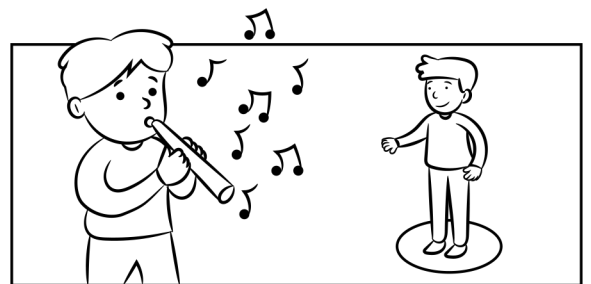
Altri bambini, invece, suoneranno il tubo del mare per imitare il mare calmo e agitato.



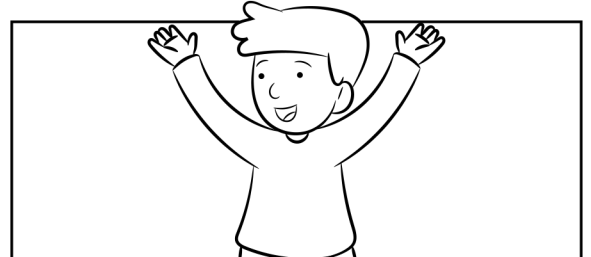
Al via dell'insegnante, i bambini iniziano a suonare e i bambini-pesciolini a nuotare tra i cerchi senza entrarvi.



Quando l'intensità del suono diventa sempre più forte, i bambini-pesciolini si rifugiano nei cerchi.



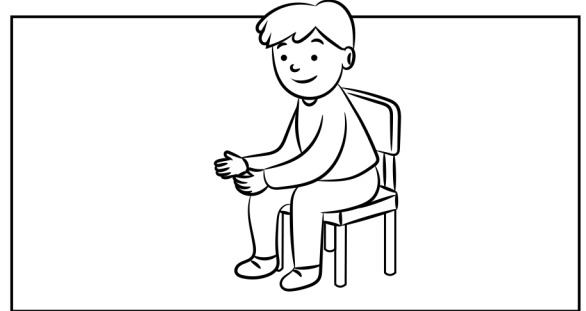
Vince il bambino-pesciolino che rimane nell'ultimo cerchio.



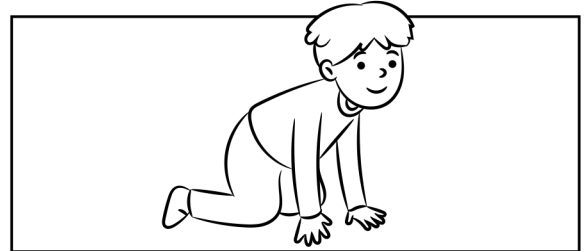


# LA GALLINA

Il capogioco invita uno dei presenti ad acchiappare una grassa gallina per il pranzo dell'indomani. Lo fa sedere, gomiti sulle ginocchia, avambraccia orizzontali, palmi in dentro.



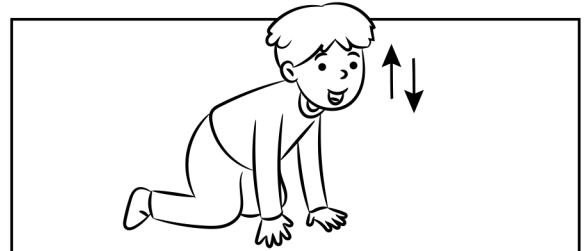
L'altro giocatore che sarà la gallina da buon brodo, si metterà a quattro zampe davanti a lui.



Il cacciatore, per catturare la gallina deve tentare di afferrare la sua testa tra le mani (che può muovere solo in senso orizzontale).

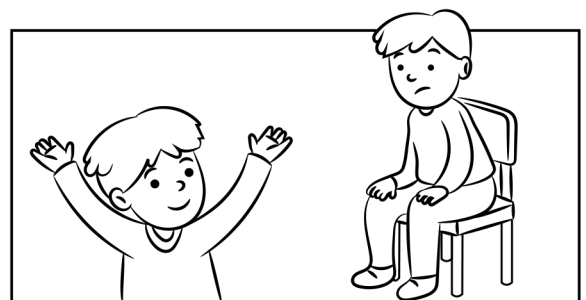


La gallina, imitando il coccodè, farà il gesto di beccare e di bere alzando e abbassando la testa.



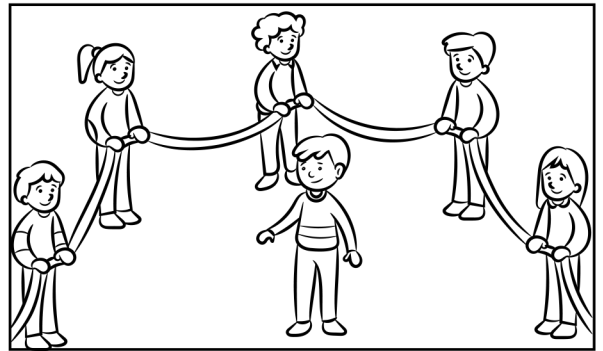
Per il cacciatore sarà molto difficile prenderla.

L. Varvelli e N. Varvelli, *Il secondo manuale dei giochi di gruppo*, La Scuola

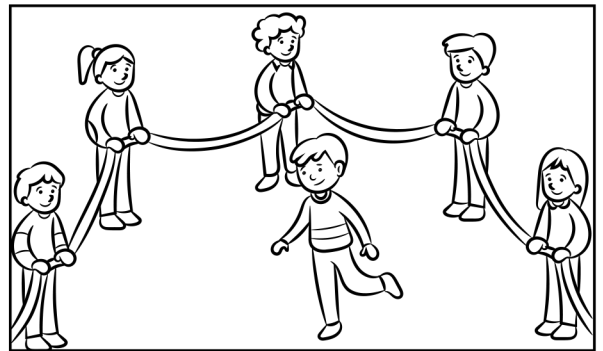


## IL LEONE IN GABBIA

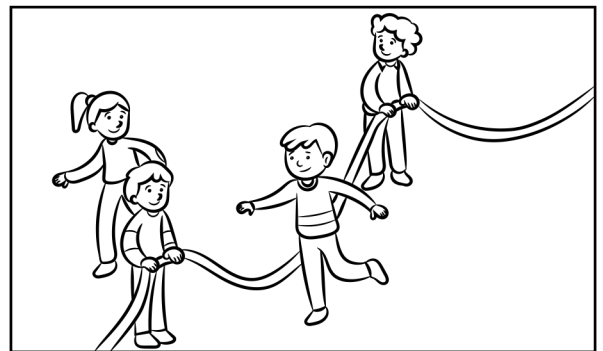
Si legano insieme i due estremi della corda per formare un cerchio, e tutti i giocatori vi si attaccano con una mano. Nel centro si colloca il giocatore che fa il leone.



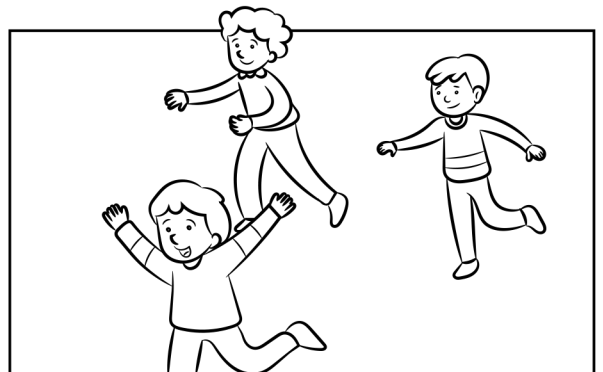
Il leone cercherà di toccare quelli che stanno fuori dal cerchio perché qualcuno prenda il suo posto. Il leone deve muoversi sempre su un piede solo.



Quando il leone si avvicina a un giocatore, questo può lasciare la corda o tirarla per fuggire. Se la corda tocca terra, perché molti giocatori la lasciano cadere, il leone è libero.



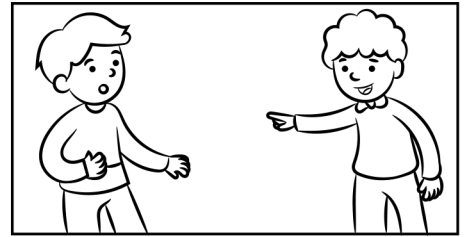
Se è libero, tutti scappano, perché fuori dalla corda il leone può correre normalmente. Il primo giocatore catturato sarà il prossimo leone.



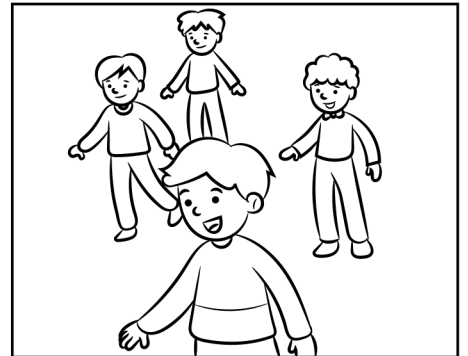
J. M. Allué, *Giocchi per l'Autunno*, La Scuola

# UN, DUE, TRE... STELLA!

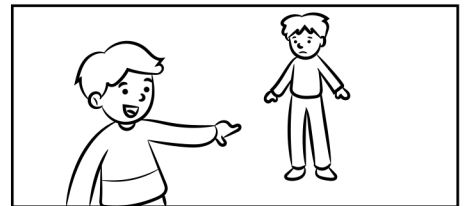
Con una conta decidete chi deve stare "sotto". Gli altri si dispongano a circa 15 passi dal sorteggiato, lungo una linea di partenza.



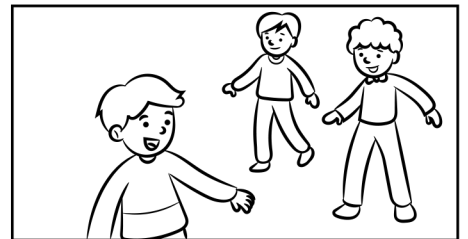
Il giocatore di turno deve dare le spalle agli altri giocatori e deve dire, a voce alta: "Un, due, tre... Stella!"; quando pronuncia "Stella" deve girarsi di scatto. Nello stesso momento gli altri giocatori devono avanzare verso di lui, fermandosi prima che si giri verso di loro.



Se chi sta sotto, girandosi, riesce a sorprendere in movimento uno o più giocatori, questi ultimi devono tornare alla linea di partenza.

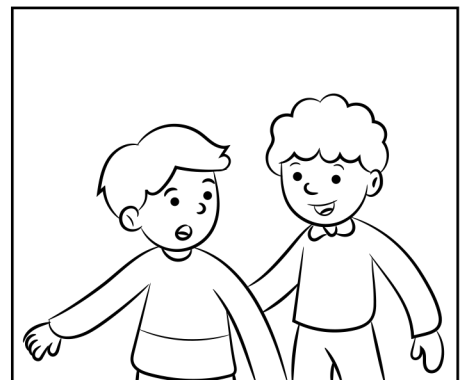


Se, al contrario, i giocatori sono più svelti e riescono a fermarsi e a rimanere immobili prima che lui si giri, chi sta "sotto" deve girarsi e pronunciare di nuovo: "Un, due, tre... Stella!".



Si deve continuare così. Chi viene "pescato a muoversi" per due volte viene eliminato. Vince chi raggiunge per primo il giocatore che sta "sotto".

Giorgio F. Reali, Nicolò Barbiero, *Il giardino dei giochi dimenticati*, Salani Editore



# LA SENTINELLA AL BUIO

## OCCORRENTE:

- una benda per gli occhi;
- piccoli oggetti;
- un giornale.

Si estrae a sorte un giocatore che faccia la sentinella. Si siede a terra e mette davanti a sé la sua merce, per esempio palloncini, caramelle ecc...

Poi si benda gli occhi e prende in una mano un giornale arrotolato. Gli altri si avvicinano in silenzio a quattro zampe per cercare di portar via qualche oggetto esposto.

Se la sentinella sente qualche rumore, può dare un leggero colpo con il giornale in quella direzione.

Il giocatore toccato dice il suo nome e si ritira dal gioco.

Quando un bambino riesce a impossessarsi di un oggetto, deve tornare al punto di partenza prima di provare un'altra volta.

Il gioco prosegue fino a quando terminano gli oggetti o i giocatori.

J. M. Alluè, *Giocchi per l'Inverno*, La Scuola

