

Alessandra Baretter

7 GIORNI CON RICCIO



Illustrazioni di
Giovanni Frasconi



Erickson


Ciao, io sono RICCIO e tu come ti chiami?


Car_ _____, sono molto contento di conoscerti e ti ringrazio per essere venuto/a a trovarmi. Sarà bello passare del tempo in tua compagnia!

Io sto per partire per un bel viaggio dove incontrerò tanti amici, grandi e piccini. Vuoi venire con me? Sì? Vedrai come ci divertiremo!

Però, prima di cominciare questa fantastica avventura, devi sapere che questo è un libro **MAGICO** perché insieme a un adulto dovrai tagliare, piegare e incollare per costruire il bosco e tutti i miei amici.

Questo non è solo un libro da leggere: in ogni storia troverai anche dei piccoli giochi con cui divertirti!

Costruire il libro magico è molto semplice: segui le istruzioni scritte nella pagina con il mio ritratto . Troverai anche l'elenco del materiale che ti serve per realizzare ogni storia.

Le pagine con la mia tana , invece, sono per i grandi: troveranno tanti consigli per aiutarti a costruire il libro e giocare con te.

È tutto qui! Siamo pronti a partire e imparare tante cose?

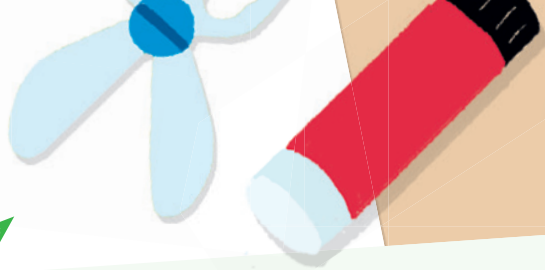
Allora andiamo... **METTIAMOCI IN VIAGGIO!**





GIORNO 1

Materiale: forbici e colla



Car _____, ora ti spiego cosa devi fare:

1. Stacca dall'altro libretto le pagine con le figurine da ritagliare.
2. Comincia a costruire la tana di Riccio: per prima cosa ritaglia la figurina, poi, seguendo la linea continua, piega il sole dietro la tana. Lo alzerai quando comincia la storia. Adesso piega la linguetta di base all'indietro e incollala sullo spazio **n.1**.
3. Poi ritaglia il pino grande: segui le linee e ritaglia anche lo spazio centrale dell'albero, poi piegallo lungo la linea tratteggiata, così la pigna è nascosta dietro l'albero. Piega infine le linguette all'indietro e incollale sui rettangolini **n.2**.
4. Adesso costruisci il pino piccolo: ritaglia la sagoma e incollala nello spazio **n.3**. Poi piega all'indietro la linguetta con la coccinella. Dovrai farla uscire solo quando te lo chiederà l'adulto che ti sta aiutando.
5. Ora devi ritagliare il sasso e incollarlo nello spazio **n.4**.
6. Adesso ritaglia i funghetti (**n.5, n.6**) e le fragole (**n.7**) e incollali sui rettangolini che hanno lo stesso numero.
7. E infine è arrivato il momento di costruire la mia sagoma: ritaglia la figurina, poi piega le linguette all'esterno ed ecco che potrò stare in piedi. Ora mettimi dentro alla mia tana. Adesso sei pronto per ascoltare la storia, ma prima c'è un'ultima cosa da fare. Questo è un **Magilibro**, per cui ora ti svelo una magia. Ascolta attentamente e fai quanto ti dico: mentre spalmi di colla questo foglio recita la formula magica:

*Incollo attorno, in su e in giù...
paginette non ci siete più!*

Chiudi il libro, schiaccia forte, apri e... guarda cosa è successo!

Caro genitore, caro educatore, in questo episodio il bambino sarà stimolato a:

- ampliare il vocabolario con le «parole» del bosco;
- accoppiare numeri uguali;
- imparare concetti spaziali (davanti/dietro, vicino/lontano);
- rispondere a quesiti;
- esercitare la memoria.

Qui di seguito troverai alcuni consigli che ti aiuteranno a capire come proporre al meglio il materiale contenuto in questo libretto.

Prima di leggere le istruzioni al bambino, guarda insieme a lui le figure che dovranno essere ritagliate; nominale una alla volta, indicandole con il dito come nell'esempio qui sotto:

— «Questa è la tana, questi sono i funghi e questo come si chiama? Dillo tu!».

Successivamente leggi le istruzioni una alla volta. Descrivi a parole le azioni richieste per preparare l'episodio come riportato qui di seguito:

— «Ecco, adesso che hai finito di ritagliare dobbiamo piegare questa linguetta... Così, vedi? La piego dietro alla figura».

Richiama l'attenzione del bambino sui particolari in questo modo:

— «Vedi che la linguetta che abbiamo appena piegato ha sopra un numero? Cerca nella pagina dov'è un rettangolo con il numero uguale a questo, perché dobbiamo incollarla proprio lì sopra».

Mentre racconti l'episodio, invita il bambino a seguire la storia facendo avanzare la figurina di Riccio lungo il percorso e mostragli come alzare e abbassare le parti semimobili. Alla fine della storia proponigli uno alla volta gli indovinelli che si trovano sul retro delle figurine; puoi divertirti a trovarne di nuovi o puoi chiedere al bambino di inventarne qualcuno. Finito il racconto, quando chiuderai il libro, chiedigli di piegare all'indietro le immagini degli alberi, funghi, fragole, ecc. con la manina aperta, facendo un movimento dal basso verso l'alto (movimento centrifugo).



LA PARTENZA

Una mattina Riccio esce dalla sua tana.
È una bella giornata di sole.
Decide di andare a trovare il vecchio Orso... È arrivata la bella stagione e nel bosco ci sono tanti amici da salutare.
Tutto felice si mette in cammino.

1

Dopo un po' Riccio sente il pancino brontolare:
è ora di fare merenda!
Bisogna cercare qualcosa di buono.
Passa dietro a un grande pino, ci gira attorno...
Ma cosa trova sotto i rami?
Una pigna! Non è buona da mangiare...

2



2

Cerca, cerca, passa davanti a un piccolo pino, ma anche qui non c'è niente di buono... Però c'è qualcuno! «Chi sei?» domanda Riccio. Nascosta dietro l'albero c'è la buffa Coccinella che fa l'occhiolino e dice: «Continua a camminare e troverai una sorpresa deliziosa!».

3

Riccio si rimette in cammino... Finalmente trova tanti funghi buoni da mangiare.

5

6

Un po' più lontano vede un bel gruppetto di fragole dolci... Gnam, gnam... In un batter d'occhio le divora!

7

«Oh, come sono stanco!»
Con il pancino pieno decide di schiacciare un pisolino dietro ai sassi coperti di muschio... Poi riprenderà il suo viaggio.

4

Alessandra Baretter

7 GIORNI
CON

RICCIO

ISTRUZIONI PER COSTRUIRE
IL MAGILIBRO



Illustrazioni di
Giovanni Frasconi

Erickson

COS'È IL MAGILIBRO?

È un libro-gioco dedicato a bambini e adulti che vogliono scoprire, costruire, parlare e giocare insieme. Accompagnando il personaggio centrale della storia, il piccolo Riccio, nel suo viaggio attraverso gli ambienti del bosco e dei suoi abitanti, il bambino sperimenterà proposte didattico-educative, pensate per stimolare la manualità e sviluppare le capacità di attenzione e pianificazione delle azioni. Le fasi di preparazione degli episodi abitueranno il bambino a un ascolto attivo e stimoleranno la sua abilità di denominare e descrivere. Seguiranno momenti dedicati alla narrazione vera e propria, per concludere con giochi e indovinelli finalizzati al potenziamento della comprensione e della memorizzazione.

Tutte le attività proposte sono state studiate per guidare la conversazione adulto-bambino durante la condivisione di momenti di gioco piacevoli e costruttivi.

Come in una magia, il libro prenderà la propria forma finale via via che verranno costruiti gli episodi, sollecitando nel bambino il senso di autoefficacia e il piacere di tornare a sfogliare le pagine, guardando e toccando il risultato del suo operare.

Non sono richieste particolari doti creative, ma solo voglia di fare, giocare, costruire e divertirsi con i bambini. Con le opportune accortezze, il libro può essere proposto già dai 3 anni fino ai 6.

Caratteristiche delle attività proposte

- La storia è formata da sette episodi singoli presentati in successione.
- Ogni episodio è basato su una sequenza di operazioni che richiedono al bambino competenze diverse: una fase iniziale di costruzione (ascolto, preparo, costruisco), una fase di narrazione (ascolto, converso, drammatizzo) e una fase conclusiva di gioco (ricordo, indovino, mi invento).
- Tutti gli episodi prevedono una serie di figurine che possono essere sollevate/abbassate per creare l'ambiente e i suoi personaggi; questi ultimi si possono liberamente spostare da un episodio all'altro.
- Il protagonista principale, Riccio, accompagna il bambino in tutta la storia. La figurina troverà posto in una sorta di «tasca» posizionata sempre in alto a sinistra (all'inizio dell'episodio) e in basso a destra (fine dell'episodio), così da poter essere spostata da una pagina all'altra per animare le storie.
- In ogni episodio, oltre a Riccio, sono presenti anche altri personaggi che verranno fatti muovere e parlare, stimolando così il bambino a dialogare con l'adulto.

- Gli episodi si basano su un percorso spaziale, con andamento da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso, per permettere al bambino di esplorare fisicamente lo spazio del foglio e prepararsi alla direzione della lettoscrittura. In ogni scheda il percorso è rappresentato da immagini diverse (fiori, formiche, ecc.) in modo da costruire la rappresentazione mentale delle traiettorie.
- Ogni pagina è ricca di particolari per abituare il bambino a osservare dapprima i singoli elementi, e giungere, infine, a una visione generale d'insieme dell'episodio. Per aiutarlo in questo processo, nella costruzione della scheda i diversi elementi devono essere ritagliati e incollati progressivamente, secondo una sequenza logico-temporale dapprima semplice, poi via via più complessa.
- La costruzione della scheda insieme all'adulto insegna al bambino «ad avere pazienza e ad attendere» il risultato finale perché la preparazione del libro avviene un poco alla volta e richiede tempo.
- La fase della costruzione abitua il bambino ad ascoltare le consegne, a pianificare i propri atti (che materiale dobbiamo preparare?) e a eseguire una serie di passaggi (prima ritaglio, dopo incollo) per compiere azioni costruttive, avviando contemporaneamente al problem solving.
- Usare le manine per ritagliare, incollare, piegare stimola la motricità fine e la sensorialità tattile e visiva del bambino. In alcune schede, spruzzando del profumo sulle figurine, si può stimolare anche il senso dell'olfatto.
- Muovere, sollevare e abbassare le figurine allena inoltre la spazialità e la sequenzialità temporale.
- Alla fine di ogni episodio sono previsti degli indovinelli, di volta in volta riportati sul retro di alcuni elementi del paesaggio: questo sollecita la memoria, avvia alla comprensione del testo e alla capacità di fare collegamenti tra informazioni già possedute e appena imparate.
- Nelle schede dedicate all'adulto, per ogni singolo episodio, si troveranno delle varianti ai giochi, per evitare che la ripetitività delle proposte porti il bambino ad annoiarsi.
- Arrivati al termine del libro c'è poi la sorpresa finale: la storia si può raccontare al contrario. Riccio potrà ripercorrere la strada a ritroso per tornare alla sua tana. Spostandosi da una pagina all'altra seguirà il percorso inverso: dal basso in alto e da destra verso sinistra. Ritroverà nuovamente gli amici incontrati nel suo viaggio, ma in modo diverso. Ciò darà la possibilità al bambino di immaginare «che cosa è successo nel frattempo...?» favorendo così la reversibilità del pensiero e la memoria, e potrà a sua volta inventare un'altra storia, recuperando ed elaborando liberamente le informazioni apprese.

COME SI COSTRUISCE IL MAGILIBRO?

La storia inizia con una breve presentazione in cui Riccio spiega al bambino come deve procedere.

Ogni episodio è strutturato in due parti:

1. due pagine che servono alla preparazione/costruzione del racconto e dei suoi giochi;
2. due pagine dedicate all'episodio.

Le pagine di preparazione (*parte 1*) consistono in:

- una pagina di istruzioni che vengono date al bambino e indicano anche quale materiale deve procurarsi (il materiale è reperibile nella seconda parte di questo libretto di istruzioni). Questa pagina è contraddistinta dal simbolo del Riccio per facilitarne l'identificazione da parte del bambino;
- una pagina dedicata all'adulto, contrassegnata dal simbolo della tana, dove sono descritti gli obiettivi e vengono forniti dei consigli specifici su come proporre le attività nell'episodio.

Il bambino e l'adulto dovranno tagliare, e successivamente incollare, le diverse figure nelle due pagine dell'episodio (*parte 2*). Terminata questa

operazione, e quindi esaurita la sua funzione, le due pagine di preparazione (Riccio e tana) andranno incollate tra loro: in tal modo spariranno rendendo nel contempo le pagine del libro più rigide, quindi più adatte a supportare le figure da animare.

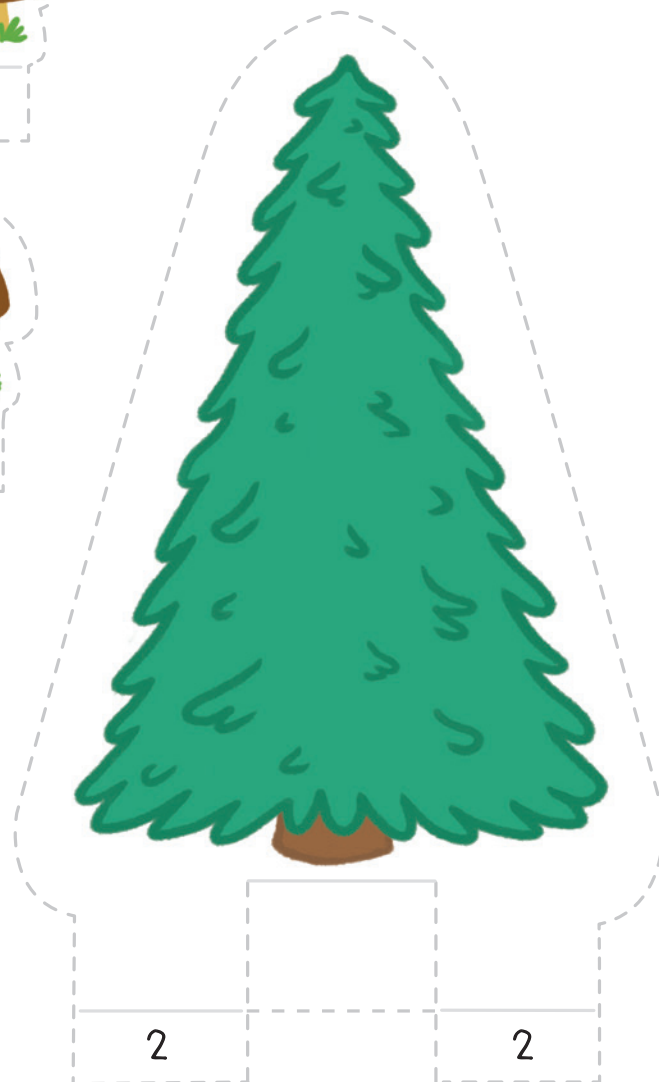
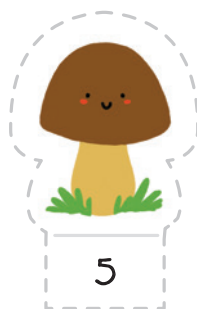
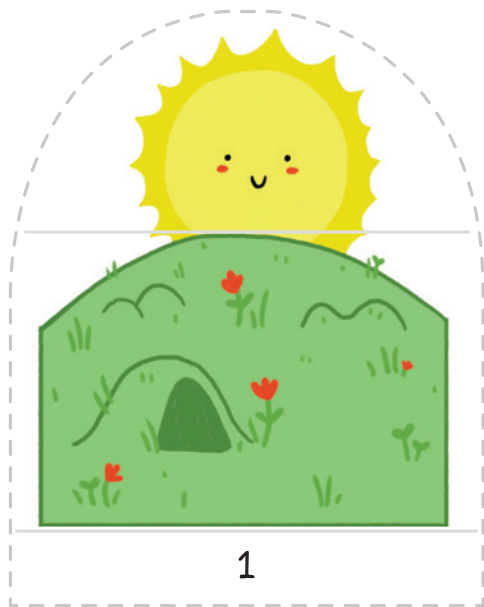
Man mano che si procederà, resteranno solo le tavole del racconto, caratterizzate da elementi dell'ambiente da alzare e abbassare e una serie di personaggi da muovere e spostare. Riccio stesso potrà essere spostato lungo un percorso e avrà una sua sede, dove essere riposto, all'inizio e alla fine di ogni episodio.

Procedendo in questo modo, il bambino vedrà progressivamente formarsi il libro, che sarà completo solo al raggiungimento dell'ultimo episodio.

Come già spiegato precedentemente, arrivati alla fine del libro, la storia potrà essere raccontata al contrario: proprio perché usufruisce di elementi e personaggi mobili, Riccio potrà ripercorrere la strada a ritroso per tornare alla sua tana e quindi alla pagina d'inizio.



GIORNO 1: LA PARTENZA





UU-UÙ... UU-UÙ... RICCIO GUARDA QUASSÙ!

Un richiamo sveglia Riccio. Chi sarà?
Riccio alza gli occhi e vede l'amico Gufo appoggiato
sul ramo di un albero: «Che succede?», domanda...

Una storia da costruire e leggere
assieme a mamma e papà per imparare:

- ad ascoltare, comprendere e memorizzare;
- a mantenere l'attenzione e la concentrazione;
- a pianificare sequenze di azioni;
- ad affinare l'orientamento spaziale;
- a incrementare le competenze logiche e inferenziali.



€ 12,50

ISBN 978-88-590-1964-0



2 VOLUMI INDIVISIBILI
+ VELCRO

7 giorni, 7 episodi, 60 figurine
da ritagliare e incollare per costruire
LA TUA MAGICA STORIA POP-UP!



3-6
anni



SCOPRI DI PIÙ