UN PACCHETTO SPARKATLAS PER PICCOLI ESPLORATORI

Curve e spirali

Riccioli, gusci di lumaca e lune a falce: le curve che diventano scrittura.



DENTRO QUESTO PACCHETTO

02 Guida per i grandi: un minuto di lettura
03 Grandi curve da seguire col dito
04 Spirali: gusci e vortici
05 Caccia alle curve fuori
06 Il mio nome su una riga vuota
07 Un disegno tutto a curve

VI SERVE

- Pastelli o una matita morbida
- Un dito per tracciare prima
- Una breve passeggiata fuori (facoltativa)

TEMPO

Da 5 a 15 minuti a pagina. Fermatevi prima che qualcuno si stanchi.

La nostra pratica di curve

Data _____ Dove abbiamo disegnato _____

Tempo · Cerchiate uno

◯ sole ◯ nuvoloso ◯ pioggia ◯ vento

ETÀ Germoglio 2–3 Piantina 3–5 Alberello 5–7

Ogni pagina ha un'idea più facile e una più difficile.

PERCHÉ CONTA

Curve e spirali sono gli stessi movimenti che i bambini useranno per lettere come c, o, a, d, g e s. Provarle grandi, lente e giocose fa sembrare la scrittura un disegno, non un compito.

Prima di iniziare

Un minuto di lettura per i grandi.

Come usarlo (meglio sessioni brevi)

1. **Prima il dito.**
Seguite il tratto tratteggiato col dito prima del pastello. Conta il movimento, non il segno.

2. **Poi il pastello, poi la matita.**
I pastelli morbidi perdonano le linee storte. Passate alla matita solo se lo chiedono.

3. **Mostrate una curva lenta.**
Disegnate voi una grande curva, lentamente, mentre guardano. Raccontate: "Intorno… e su."

4. **Fermatevi prima della frustrazione.**
Uno o due percorsi sono già una vittoria. Il resto un altro giorno.

Tre modi di giocare

Germoglio 2–3

Seguite col dito, scarabocchiate sui grandi percorsi e indicate le curve fuori.

Piantina 3–5

Passate il pastello sulle tratteggiate, cercate curve vere e provate la prima lettera del nome.

Alberello 5–7

Tracciate due volte in due colori, inventate una spirale e scrivete il nome intero sulle righe vuote.

Piccole note di sicurezza

I pastelli non vanno in bocca. Se ritagliate una spirale di carta, le forbici restano con un adulto. Fermatevi appena qualcuno è frustrato: le curve devono essere un gioco.

Consigli di stampa

La pagina 1 è la copertina. Per risparmiare inchiostro, stampate solo le pagine da 2 a 7. Letter o A4. Mettete una pagina in una bustina di plastica e usate un pennarello cancellabile.

Chiedetevi ad alta voce

- Dove vedi una curva adesso?
- Il tuo dito sa fare una spirale in aria?
- Quale lettera sembra una curva?
- Quale percorso ti è sembrato più morbido?

PER I GRANDI

La precisione non è lo scopo. Grandi curve lente e felici oggi diventano lettere dopo. Festeggiate il gesto, non la linea.

Grandi curve

Partite dal puntino verde. Prima il dito, poi un pastello.

Aiutate ogni amico lungo il percorso. L'ultima riga è vostra da inventare.

Un arco di arcobaleno fino alla foglia



Un'onda che porta la barca



Una grande U sotto il fiore



Una curva a S fino all'albero



Una collina sotto la luna



La tua grande curva: disegna lo svolazzo che vuoi



Spunto di chiacchiera Ditelo ad alta voce: "Su e oltre," "ondina-ondina," "giù e intorno."

PER I GRANDI

I grandi movimenti del braccio costruiscono il controllo che serve alle manine prima delle letterine piccole. Tracciare col dito prima fissa il percorso nel corpo.

GIOCATELA A MODO VOSTRO

Più facile: Fate solo l'arcobaleno e l'onda. Fate scorrere una macchinina sulle tratteggiate.
Più difficile: Tracciate ogni percorso due volte, una per mano, in due colori.

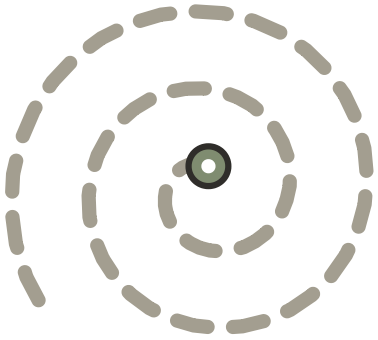
04

Spirali

Il guscio della lumaca cresce a spirale. Tracciate fuori, poi dentro, poi inventatene una.

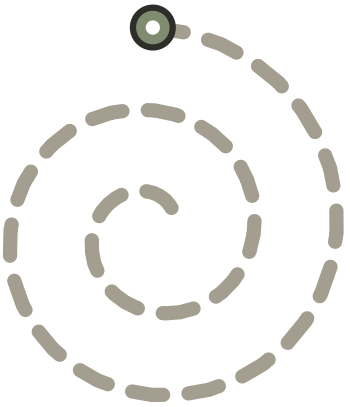
Partite dal puntino verde. Andate piano. Il riquadro vuoto è per una spirale inventata da voi.

Guscio fuori



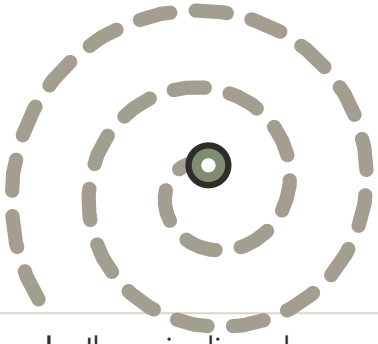
Partite dal centro. Spirale fino al bordo.

Vortice dentro



Partite dal bordo. Spirale fino al centro.

Ancora un guscio



La tua spirale

Sulle lumache Il guscio di una lumaca cresce a spirale mentre la lumaca cresce. Molti gusci si avvolgono allo stesso modo. Guardate un guscio vero se ne avete uno, o una figura insieme.

PER I GRANDI

Le spirali chiedono alla mano di girare mentre la misura cambia. Quel controllo torna poi in lettere come la e, e nel disegnare capelli, rampicanti e onde.

GIOCATELA A MODO VOSTRO

Più facile: Solo col dito, oppure spirali nella sabbia, nella farina o sul vetro appannato.
Più difficile: Disegnate una spirale con la mano non dominante, poi trasformate il foglio in una lumaca aggiungendo la testa.

05

Caccia alle curve fuori

Trovate curve vere nel mondo. Guardate, non cogliete, se qualcosa è vivo.

Segnate la casella quando trovate ogni curva. Disegnate la vostra sorpresa nell'ultimo riquadro.



Lumaca o guscio ☐



Luna a falce o banana ☐



Sassolino tondo ☐



Foglia arrotolata o felce ☐



Bordo di pozzanghera ☐



Ramo ad arco o arcobaleno ☐

La tua curva
Disegna o scrivi cosa hai trovato.

PER I GRANDI

Cercare curve all'aperto rende reale il foglio. Dare un nome a ciò che vedono costruisce le parole che useranno per le forme delle lettere.

GIOCATELA A MODO VOSTRO

Più facile: Trovatene solo due: un sassolino tondo e qualcosa di curvo come una banana o una luna.
Più difficile: Schizzate la curva preferita e dite a qualcuno perché l'avete scelta.

06

La riga del mio nome

Riscaldatevi con curve piccole, poi provate il nome sulle righe vuote.

Qui il nome non è stampato apposta. Un adulto può scriverlo piano prima, oppure il bambino prova a memoria.

Onda



Arco



Vortice



Prova del nome (partite dalla stellina verde)

Prova 1

Prova 2

Prova 3

Prova 4

Decora il tuo nome

Solo la prima lettera

Solo la prima lettera, grande e orgogliosa, è un ottimo inizio.

Stessa iniziale

Scrivi il nome, poi una parola che inizia con la stessa lettera.

PER I GRANDI

Una riga vuota per il nome resta utile mentre i bambini crescono: lo scarabocchio di oggi sulla riga diventa il nome intero di domani. Possedere le lettere del proprio nome è una scrittura precoce potente.

GIOCATELA A MODO VOSTRO

Più facile: Scarabocchiate lungo la riga, oppure un adulto scrive il nome a puntini da ricalcare.
Più difficile: Scrivete il nome intero, poi un'altra parola con la stessa iniziale, e decorate il riquadro.

Disegno a curve

Trasformate le curve in un disegno: una lumaca, un'onda, capelli ricci o un rampicante.

Riempite il grande riquadro con un disegno fatto di curve. Poi rispondete alle righe sotto.



Sento... _____

La mia curva preferita era... _____

La prossima volta voglio disegnare... _____

PER I GRANDI

Il disegno libero lascia usare i tratti appena praticati per qualcosa che sentono loro. Parlare del disegno trasforma i segni in linguaggio.

GIOCATELA A MODO VOSTRO

Più facile: Aggiungete curve a un contorno di lumaca o di onda iniziato da un adulto.
Più difficile: Raccontate la storia del disegno in tre frasi, oppure etichettate due parti con parole.