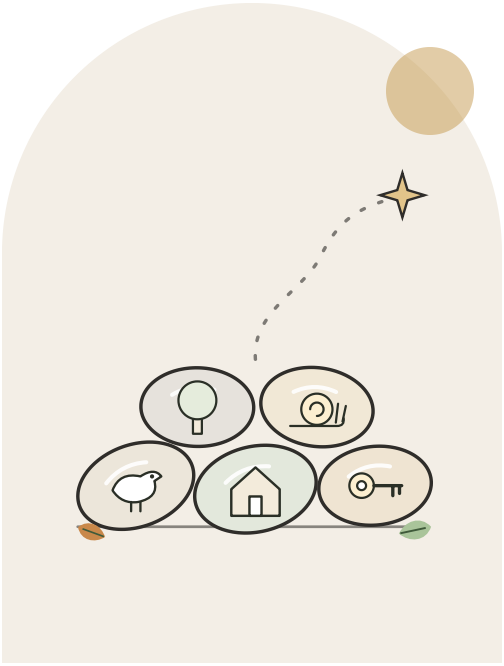
UN PACCHETTO SPARKATLAS PER PICCOLI ESPLORATORI

Sassi delle storie

Disegna piccole figure sui sassi, scegline tre e racconta una storia tutta tua.



IN QUESTO PACCHETTO

02 Guida per gli adulti: un minuto di lettura
03 Passeggiata a caccia di storie
04 Sassi di carta da ritagliare
05 Chi, dove o cosa?
06 Prima, poi, alla fine
07 La mappa della mia storia

TI SERVE

- sassi lisci o quelli di carta
- pastelli o pennarelli lavabili
- forbici per bambini

DURATA

Circa 10–15 minuti a pagina

La nostra passeggiata delle storie

Data _____ Dove siamo andati _____

Il tempo di oggi · Cerchia uno

○ sole ○ nuvole ○ pioggia ○ vento

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

Ogni pagina indica la sua fascia.

PERCHÉ È IMPORTANTE

I bambini raccontano storie molto prima di saperle scrivere. Pochi sassi con un disegno danno loro qualcosa da tenere in mano e indicare, così una storia può iniziare con «c'era una volta una chiocciola» e crescere da lì.

Prima di iniziare

Un minuto di lettura per gli adulti.

Come usarlo (circa 10–15 minuti a pagina)

1. **Iniziate con una passeggiata.** Cercate cose che potrebbero stare in una storia: un uccellino, una pozzanghera, una porta.
2. **Preparate i sassi.** Disegnate figure semplici su sassi lisci con pastelli o pennarelli lavabili, o ritagliate i sassi di carta.
3. **Pescatene tre, raccontatene una.** Pescate tre sassi da un sacchetto senza guardare. Dite cosa succede prima, poi e alla fine.
4. **Fermatevi sul più bello.** Una storia basta. I sassi aspettano un altro giorno.

Tre modi di giocare

Germoglio 2–3

Pescate un sasso e nominatelo. Voi raccontate una storia piccola; il bambino aggiunge un verso.

Piantina 3–5

Pescate tre sassi e raccontate insieme, a turno: voi dite una parte, il bambino la successiva.

Alberello 5–7

Racconta da solo una storia con un inizio, un problema e una fine, poi disegnala sulla mappa.

Piccole note di sicurezza

Sassolini e pezzetti di carta: rischio di soffocamento sotto i 3 anni, quindi usate solo sassi grandi. Raccogliete sassi solo dove è permesso. Forbici solo con un adulto. Poi lavatevi le mani.

Consigli di stampa

La pagina 1 è la copertina. Per risparmiare inchiostro, stampate solo le pagine da 2 a 7, se potete la 4 su cartoncino. Vanno bene anche in bianco e nero, su Letter o A4.

Chiedetevi insieme ad alta voce

- Chi c'è nella nostra storia? Dove vive?
- Cosa va storto? Come lo risolvono?
- Come finisce? Sono tutti contenti?
- E se peschiamo un sasso nuovo e la raccontiamo di nuovo?

PER GLI ADULTI

Non esiste una storia sbagliata. Se una tartaruga vola sulla luna, chiedete «E poi?» invece di correggerla. Ascoltare e chiedere tiene viva la storia.

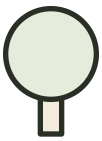
A caccia di storie

Cose all'aperto che potrebbero stare in una storia. Riesci a trovarle?

Cerca ciascuna durante una passeggiata. Segna la casella quando la vedi e di' chi o cosa potrebbe vivere lì.



un uccellino ☐



un albero grande ☐



una pozzanghera ☐



una piuma ☐



una porta o una casa ☐



una nuvola buffa ☐

Il tuo tesoro
Qualcosa che potrebbe far iniziare una storia. Disegnalo qui.

PER GLI ADULTI

Spesso una storia comincia da una piccola cosa che noti. Chiedete «Secondo te chi vive in quell'albero?» e lasciate che la risposta sia buffa.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Indicate e nominate insieme ogni disegno. Fate un verso per ciascuno: cip, splash, fiuu.
Sfida: Per ogni tesoro inventa una frase che potrebbe iniziare una storia: «C'era una volta una pozzanghera che…»

Sassi di carta

Ritaglia i sassi. Su quelli vuoti disegna i tuoi.

Ritaglia lungo le linee tratteggiate con un adulto. Disegna sui quattro sassi vuoti, poi conservali tutti in un sacchetto.



PER GLI ADULTI

Anche preparare i sassi fa parte della storia. Un bambino che ha disegnato la chiocciola o la barca sa già qualcosa di lei e vuole raccontarla.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Un adulto ritaglia; il bambino colora ogni sasso e gli dà un nome.
Sfida: Sui sassi vuoti disegna un chi, un dove e una cosa, poi ricopia il disegno più bello su un sasso vero.

Chi, dove o cosa?

È qualcuno, un posto o una cosa? Decidi tu.

Guarda ogni disegno. Segna chi (qualcuno della storia), dove (un posto) o cosa (un oggetto). Alcuni possono essere più di uno.



uccellino ☐ Chi? ☐ Dove? ☐ Cosa?



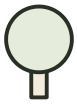
casa ☐ Chi? ☐ Dove? ☐ Cosa?



chiave ☐ Chi? ☐ Dove? ☐ Cosa?



chiocciola ☐ Chi? ☐ Dove? ☐ Cosa?



albero ☐ Chi? ☐ Dove? ☐ Cosa?



barca ☐ Chi? ☐ Dove? ☐ Cosa?



ape ☐ Chi? ☐ Dove? ☐ Cosa?



isola ☐ Chi? ☐ Dove? ☐ Cosa?



cestino ☐ Chi? ☐ Dove? ☐ Cosa?

Disegna il tuo ☐ Chi? ☐ Dove? ☐ Cosa?

PER GLI ADULTI

Una storia ha bisogno di qualcuno, di un posto e di qualcosa. Nelle storie un albero può parlare e una barca può essere una casa, quindi non c'è una sola risposta giusta.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Per ogni disegno chiedete «È vivo?». Ciò che è vivo può essere il chi.

Sfida: Scegli un chi, un dove e un cosa, e racconta come si incontrano.

Prima, poi, alla fine

Scegli tre sassi e racconta una storia in tre parti.

Metti un sasso (o disegnalo) in ogni spazio. Racconta la storia ad alta voce. Un adulto può scrivere le tue parole sulle righe.

1 Prima

Chi c'è, e dove?

Metti qui un sasso o disegna

2 Poi

Cosa succede? Cosa va storto?

Metti qui un sasso o disegna

3 Alla fine

Come finisce?

Metti qui un sasso o disegna

Chiedetevi insieme

- Come si sente la chiocciola quando succede?
- Che suono avrebbe questa storia?
- Tu cosa faresti se fossi lì?
- Riesci a raccontarla di nuovo con un sasso nuovo?

PER GLI ADULTI

Un inizio, un centro e una fine sono la forma di quasi ogni storia. Dire «prima, poi, alla fine» dà ai bambini piccoli un sentiero da seguire.

GIOCA A MODO TUO

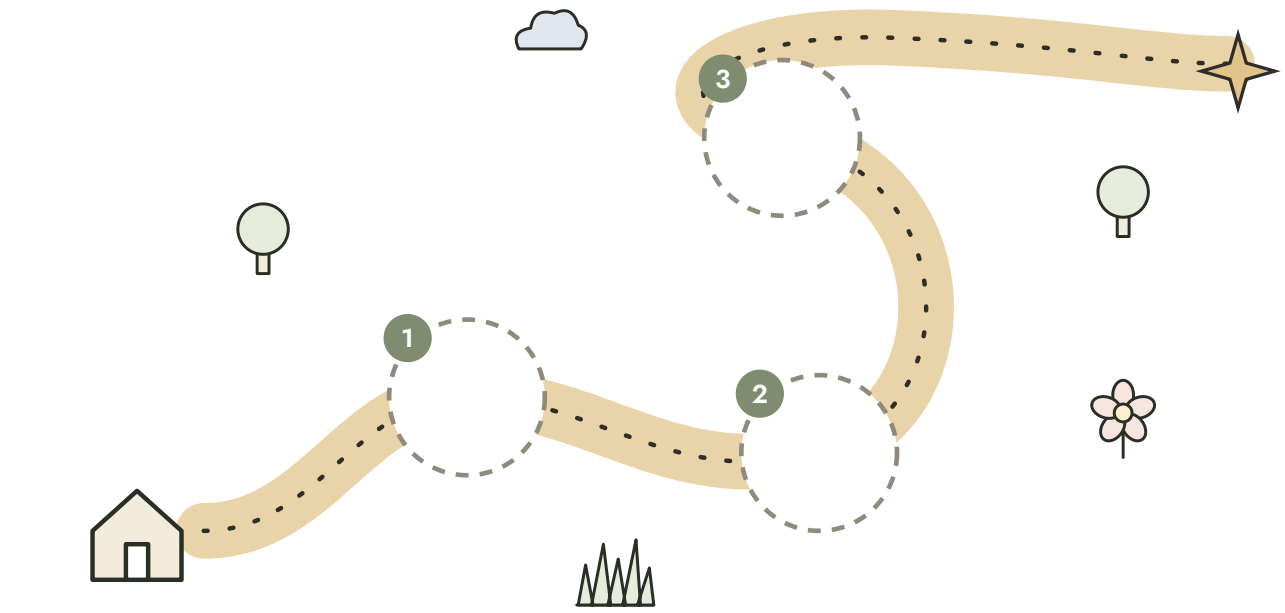
Più facile: Usate un solo sasso e raccontate cosa gli succede, mentre il bambino lo mima.
Sfida: Aggiungi un problema nel mezzo e una sorpresa alla fine, poi raccontala a qualcuno di nuovo.

La mappa della mia storia

Dove va la tua storia? Disegna i posti lungo il sentiero.

Parti dalla casa. In ogni cerchio disegna un posto dove va il tuo personaggio, e finisci alla stella.

Disegna la tua storia sul sentiero



Inizio ✦ Fine 1 Posti lungo la strada

Il mio personaggio

La mia storia si chiama _____

Raccontala a un adulto. Può scriverla qui.

_____

_____

_____

PER GLI ADULTI

Una mappa trasforma la storia in un viaggio che il bambino può vedere e indicare. Seguire il sentiero col dito aiuta a ricordare cosa viene dopo.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Disegnate insieme un solo posto, poi fate camminare un sasso lungo il sentiero mentre raccontate.

Sfida: Crea la tua mappa su un foglio grande, con più posti, una scorciatoia e un tesoro nascosto.