UN PACCHETTO SPARKATLAS PER
PICCOLI ESPLORATORI

Carte della curiosità

Dodici carte da ritagliare che trasformano ogni passeggiata in una piccola avventura fatta di sguardi, ascolto e meraviglia.



IN QUESTO PACCHETTO

02 Guida per gli adulti: un minuto di lettura
03 Carte dei sensi, da 1 a 6
04 Carte esploratore, da 7 a 12
05 Una tasca pieghevole per le carte
06 La mia passeggiata: disegna e racconta

VI SERVE

- Forbici, per un adulto
- Colla o nastro adesivo
- Pastelli o una matita

TEMPO

Si ritaglia una volta, poi 5–30 minuti a ogni passeggiata.

La nostra prima uscita

Data _____ Dove abbiamo camminato _____

Il tempo · Cerchiatene uno

◯ sole ◯ nuvole ◯ pioggia ◯ vento

ETÀ 🌱 Germoglio 2–3 🌿 Piantina 3–5 🌳 Alberello 5–7

Ogni carta ha una riga più facile e una sfida.

PERCHÉ È IMPORTANTE

I bambini notano di più quando hanno un piccolo compito. Una carta dà uno scopo alla passeggiata senza trasformarla in una lezione: guardate meglio, ascoltate più a lungo e chiedetevi le cose ad alta voce.

Prima di iniziare

Un minuto di lettura per gli adulti.

Come usarlo (una carta a passeggiata basta)

1. **Stampate e ritagliate.** Il cartoncino dura di più. Ritagliate lungo le linee tratteggiate, poi costruite la tasca di pagina 5.
2. **Pescate una carta sulla porta.** Lasciate scegliere al bambino, oppure aprite le carte a ventaglio coperte e pescatene una.
3. **Seguite la scintilla.** Leggete la carta, poi andate dove porta l'interesse del bambino. Una sola carta può riempire una passeggiata.
4. **Raccontate di nuovo.** A casa, con la pagina 6 disegnate e parlate di ciò che avete notato.

Tre modi di giocare

Germoglio 2–3

Mostrate il disegno e leggete la riga 2–3. Indicate, nominate e toccate insieme.

Piantina 3–5

Leggete la consegna principale. Il bambino sceglie la carta, cerca e racconta cosa ha trovato.

Alberello 5–7

Il bambino legge il titolo, prova la riga 5–7 e inventa la carta 12.

Piccole note

Funghi e bacche si guardano, non si raccolgono. Si annusa, ma non si assaggia mai. Mai guardare direttamente il sole. Rimettete piano tronchetti e sassi. Le forbici restano a un adulto. Lavatevi le mani dopo.

Consigli di stampa

La pagina 1 è la copertina. Per risparmiare inchiostro, stampate solo le pagine da 2 a 6. Il cartoncino rende le carte più robuste. Funziona anche in bianco e nero, in Letter o A4.

Chiedetevi ad alta voce

- Chi pensi che abiti lì sotto?
- Da dove pensi che arrivi il vento?
- Come lo vedrebbe una formica?
- Quale suono è il più lontano?

PER GLI ADULTI

Ogni carta ha tre righe: la consegna principale, una riga più facile per 2–3 anni e una sfida per 5–7. Nei giorni grigi saltate il Gioco delle ombre e tenetelo per il sole.

Carte dei sensi

Carte da 1 a 6: guarda, ascolta, tocca e annusa lungo la strada.

Ritagliate lungo le linee tratteggiate. Scegliete una carta sulla porta e portatela con voi.

1 Guarda da vicino

Trova qualcosa più piccolo della tua unghia. Guardalo da vicino.

- **2–3** Indica qualcosa di piccolissimo.
- **5–7** Conta i puntini, le righe o i colori.

2 Ascolta bene

Chiudi gli occhi. Alza un dito per ogni suono che senti.

- **2–3** Uccello o auto? Indica il suono.
- **5–7** Quali suoni vengono dalla natura?

3 Osserva il cielo

Guarda in alto (mai verso il sole). Che forme vedi nelle nuvole?

- **2–3** Il cielo è azzurro, bianco o grigio?
- **5–7** Le nuvole si muovono? Da che parte?

4 Tocca e racconta

Trova qualcosa di ruvido, qualcosa di liscio e qualcosa di morbido.

- **2–3** Tocca la corteccia, poi una foglia.
- **5–7** Trova una parola per ognuno: nodoso, cerato…

5 Detective dei colori

Quanti verdi diversi riesci a trovare?

- **2–3** Trova qualcosa di rosso o di giallo.
- **5–7** Inventa il nome di un colore nuovo.

6 Che profumo?

Annusa una foglia, la terra e l'aria. Quale odore è più forte?

- **2–3** Annusa un fiore o una foglia.
- **5–7** Dopo la pioggia l'odore cambia?

PER GLI ADULTI

Per una passeggiata breve basta una carta. Leggetela, poi seguite il bambino: se un coleottero ruba la scena, la carta ha fatto il suo lavoro.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Mostrate il disegno, leggete la riga 2–3 e indicate insieme.
Sfida: Il bambino legge la carta e sceglie quale riga provare.

Carte esploratore

Carte da 7 a 12: case, vento, ombre, impronte, alberi e una tutta tua.

Ritagliate lungo le linee tratteggiate. Tenete le carte nella tasca di pagina 5.

7 Piccole case

Chi potrebbe abitare qui? Sbircia sotto una foglia o un tronchetto, poi rimettilo piano.

- **2–3** Trova un buco o un nido.
- **5–7** A casa disegna la mappa di questa casa.

8 Dov'è il vento?

Tira vento? Come fai a capirlo senza sentirlo addosso?

- **2–3** Lascia cadere una foglia. Dove va?
- **5–7** Da che parte si piegano le cime degli alberi?

9 Gioco delle ombre

Trova la tua ombra. Riesci a farla alta, piccola o a nasconderla?

- **2–3** Salta sulla tua ombra!
- **5–7** L'ombra va dalla parte opposta al sole. Verifica!

10 Chi è passato?

Cerca impronte: zampe, uccelli, scarpe o ruote. Chi è passato di qui?

- **2–3** Lascia la tua impronta.
- **5–7** In che direzione andava? Come lo capisci?

11 Abbraccia un albero

Abbraccia un albero. Le tue dita si toccano dall'altra parte?

- **2–3** L'albero è più grande di te?
- **5–7** Indovina quanti abbracci servono, poi prova.

12 La tua carta

Inventa una carta per la prossima passeggiata.

Disegnala qui

Nome della carta _____

PER GLI ADULTI

Queste carte chiedono come e perché. Non c'è una risposta giusta: ascoltate «Secondo me…» e «Proviamo a vedere», le parole di un piccolo scienziato.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Provate il Gioco delle ombre o Abbraccia un albero: si gioca muovendosi.
Sfida: Completate la carta 12 con una nuova sfida per un adulto.

Tasca per le carte

Una tasca pieghevole, così le carte vengono a ogni passeggiata.

Tagliate sulla linea continua, piegate su quelle tratteggiate. Le scritte capovolte si raddrizzano piegando.



Costruite la tasca

1. Tagliate lungo il contorno continuo.
2. Piegate indietro la parte in basso lungo il tratteggio, con i disegni fuori.
3. Piegate le linguette laterali intorno ai bordi e fissatele con colla o nastro.
4. Infilate le carte, piegate l'aletta in alto e infilatela nella tasca.

Taglia (linea continua)
Piega (linea tratteggiata)
Incollate le linguette

Niente colla? Fate un anello

Fate un buco in un angolo di ogni carta e infilatele in un portachiavi ad anello, uno spago o un nastro.

Giochi con il mazzo

Pesca fortunata
Carte coperte a ventaglio: il bambino ne pesca una sulla porta.

Tris di carte
Per una passeggiata lunga: tre carte, in qualsiasi ordine.

Scambio
Il bambino sceglie una carta che deve fare l'adulto. Tocca anche a voi!

PER GLI ADULTI

Tagliare una linea lunga e piegare fino alla piega rinforzano le mani e la pazienza. Le forbici si usano solo con un adulto vicino.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Un adulto taglia; il bambino piega, preme le pieghe e incolla.
Sfida: Il bambino taglia i bordi dritti e decora la tasca.

La mia passeggiata curiosa

A casa: disegnala, raccontala, conservala.

Cerchiate le carte usate oggi, poi disegnate e raccontate la parte più bella.

Carte usate oggi

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Disegna la cosa più bella che hai notato.

Quale senso ha lavorato di più?



vista



udito



tatto



olfatto



Ho notato _____



Mi chiedo _____



La prossima volta _____

PER GLI ADULTI

Raccontare una passeggiata rafforza la memoria e porta parole nuove. Scrivete esattamente quello che dice il bambino, anche le parti buffe.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Disegnate insieme, o attaccate una foglia piatta al posto del disegno.
Sfida: Scrivete una domanda «Mi chiedo» e cercate la risposta alla prossima passeggiata.