

# L'INVENTA STORIE

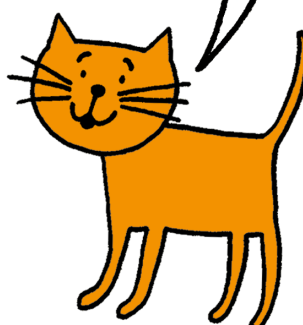
**Scegli tu e vivi  
mille avventure diverse**

**Proposte per grandi  
che lavorano con i piccoli**

CIAO! Siete pronti a giocare?

Sì, ma cosa dobbiamo  
fare?

Scegliete l'attività più  
adatta a voi e divertitevi!  
MIAAAO!



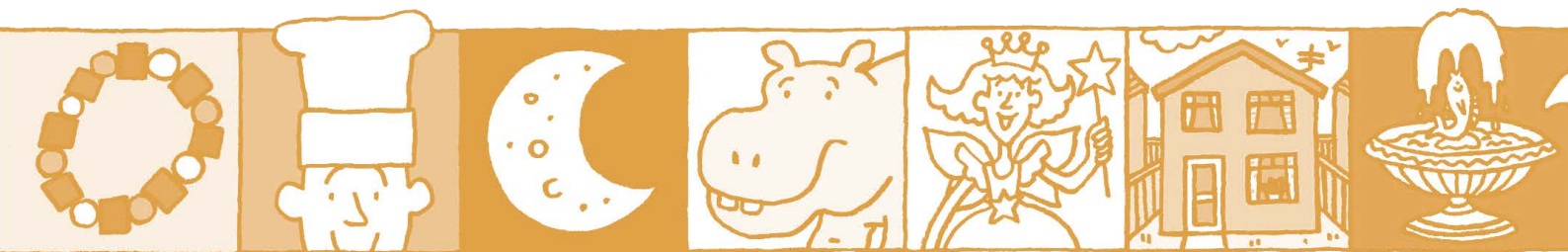


## DE-ISTRUZIONI PER L'USO

**Q**uesto libro può essere usato in classe, in famiglia o in biblioteca, con un solo bambino o una tribù; può rappresentare un ottimo spunto per stimolare l'immaginazione, per lavorare sulla scrittura creativa e per spingere a parlare anche i più timidi. Può essere letto più volte e ogni volta in una maniera diversa e può trasformarsi in un libro per le vacanze, il tempo libero o in un'infinità di giochi.

Le attività proposte sono solo alcune delle idee che la lettura di questo libro potrà darvi.

**Trovate ulteriori proposte di attività nelle altre schede divise per fascia d'età!**





## PARLARE

---

### Parlo di me

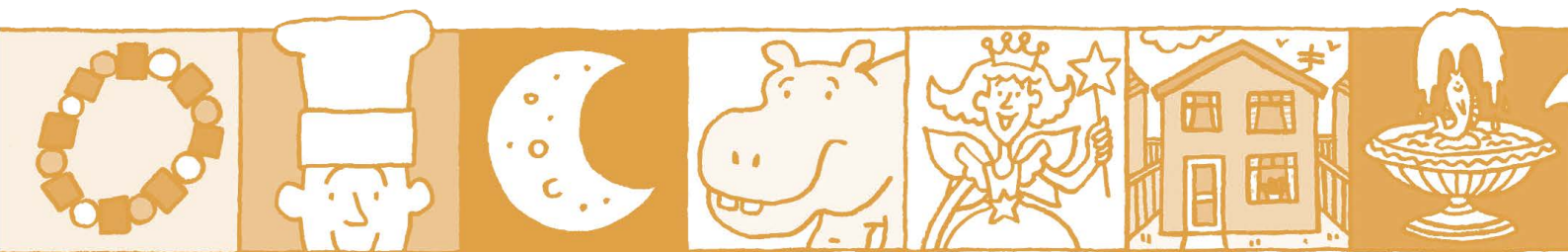
**L**il libro, grazie alle numerose domande che pone, può essere usato per fare conversazione e conoscersi meglio. Rivolgete le domande che leggete nel testo ai bambini, sarà un modo per aiutarli a raccontarsi e parlare di sé. Per agevolarli nell'esposizione, potete ricopiarle su dei bigliettini e poi farli pescare a ciascun bambino.

### L'intervista

**C**hiedete ai bambini di formare delle coppie; a turno, dovranno intervistare il proprio compagno lasciandosi ispirare dalle domande del libro, a partire da quelle presenti nei risguardi. Che lavoro vorresti fare da grande? In che casa preferiresti abitare? Qual è il tuo animale preferito?

### Ipotesi fantastiche

**G**iocate con i bambini facendo delle ipotesi fantastiche a partire dalle pagine del libro. Aprite la doppia pagina dei personaggi: cosa succederebbe se l'alieno diventasse amico di Babbo Natale? E se facesse amicizia con un gigante?





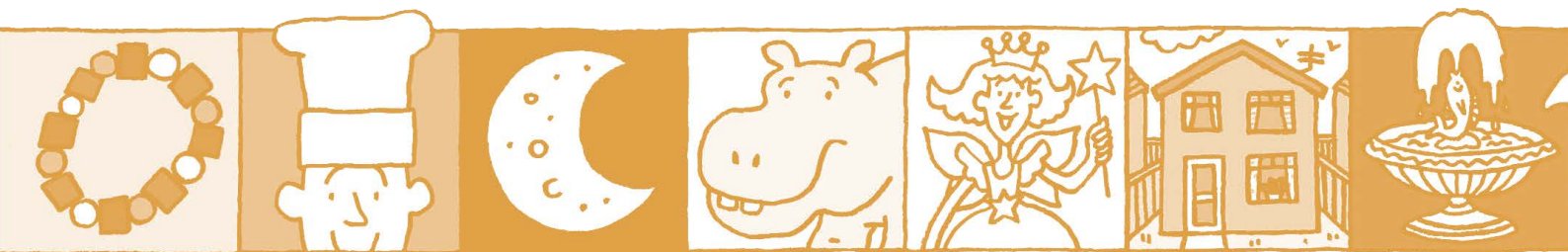
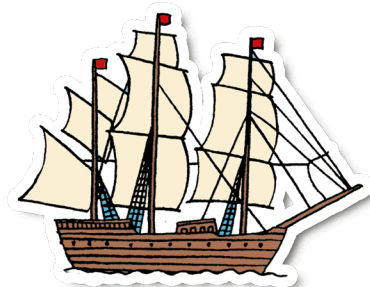
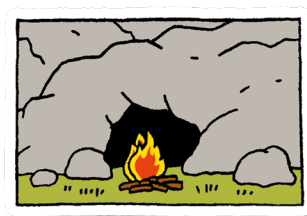
# SCRIVERE

## A crear le storie

**I**n classe, ciascun bambino sceglie un personaggio del libro e risponde alle domande poste nelle pagine: come si veste? Qual è la sua casa? Cosa fa per divertirsi? Le domande possono rappresentare un punto di partenza per imparare a caratterizzare un personaggio, facendo un lavoro di immaginazione: ipotizzarne il carattere, i suoi interessi, fino a creare – e scrivere – una storia in cui lui è protagonista. Il personaggio in questione potrà inoltre interagire con i personaggi inventati dagli altri bambini.

## Inventa la rima

**S**crivi una filastrocca e mettilci dentro tutte queste cose, scegli tu in che ordine!





## SCRIVERE

### Elenchiamo!

**N**el libro ci sono tante liste (cose, luoghi, mestieri, animali). Chiedete ai bambini di inventarne e scriverne di nuove, ad esempio: “Le cose del passato”; “Oggetti per vivere nello spazio”; “Cibi che puzzano”; “Animali con le corna” e così via. Poi ripercorrete il libro e provate a vedere se riuscite a trovarle all’interno.

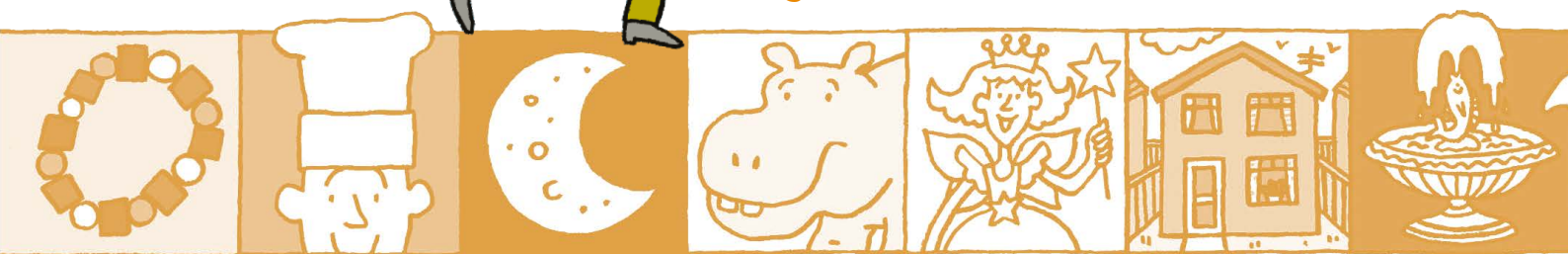
### Caro/a...

**S**tampate e fate ritagliare la sagoma della cartolina a ciascun bambino: da un lato dovranno inserire un luogo a scelta (dove andresti), traendo spunto dalla pagina dei luoghi, dall’altro un personaggio del libro a cui desiderano indirizzarla (a chi la manderesti). Realizzata la cartolina non dimenticate di scrivere il testo!

Trovate la sagoma della cartolina da stampare nella prossima pagina



5

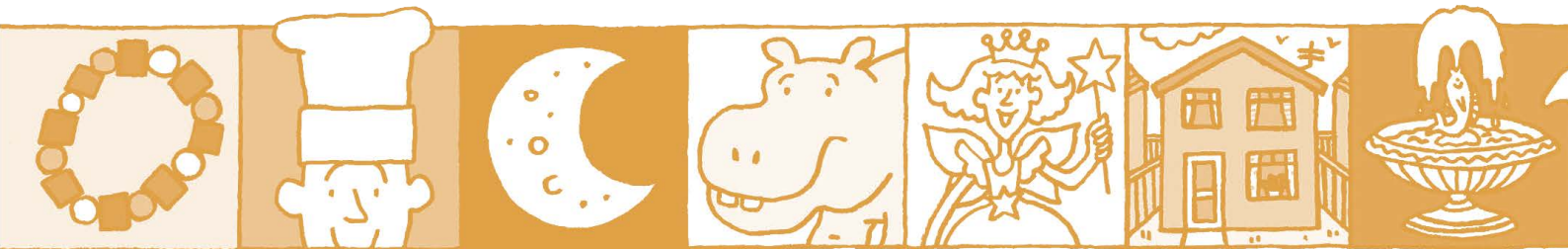




A large, empty rectangular box with a solid black border and a dotted orange border, intended for drawing or writing.



A rectangular box with a solid black border and a dotted orange border, designed as a postcard. It features a vertical line on the left side, a scalloped-edged rectangular area in the top right corner for a stamp, and five horizontal lines in the bottom right corner for an address.





## CERCARE

.....

### A caccia di...

**P**reparate dei bigliettini da far pescare ai bambini e scriveteci sopra oggetti, luoghi, animali e personaggi da cercare all'interno del libro. Se volete rendere la ricerca più difficile, inserite dettagli poco visibili, cose piccole, animali nascosti.

### Méli-mélo

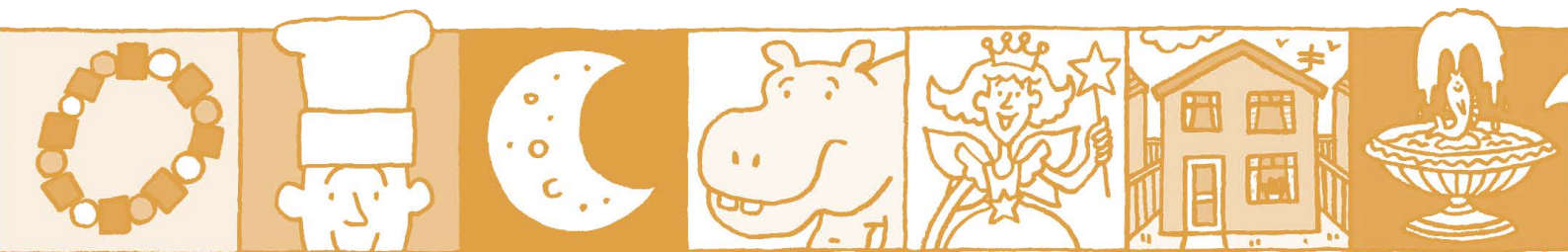
**S**tampate la pagina che trovate alla fine di questa scheda e ritagliate parti del corpo, piedi, scarpe, facce, cappelli, vestiti e mettetele in un barattolo inventa-personaggi. I bambini pescheranno e potranno assemblare il loro personaggio buffo.

### L'occhio più veloce

**T**rasformate la ricerca in un gioco; create dei gruppetti – anche solo di due bambini – e date vita a una piccola competizione a “chi vede prima”. Dite loro cosa cercare (in base all'età dei bambini potete dargli il riferimento della pagina in cui cercare) e fate partire il cronometro. Vince l'occhio più veloce!

### Parole curiose

**I**nvitate i bambini ad andare alla ricerca di termini poco utilizzati nel loro vocabolario presenti nel libro. Esempio: sarcofago, tipi, grammofo, battello, locomotiva, ecc.





## RIPASSARE LE LINGUE

Potete utilizzare il libro come supporto per rafforzare il vocabolario di una lingua straniera che state insegnando ai bambini, proponendo- gli un gioco come quello qui di seguito.

**Collega le immagini al significato:**

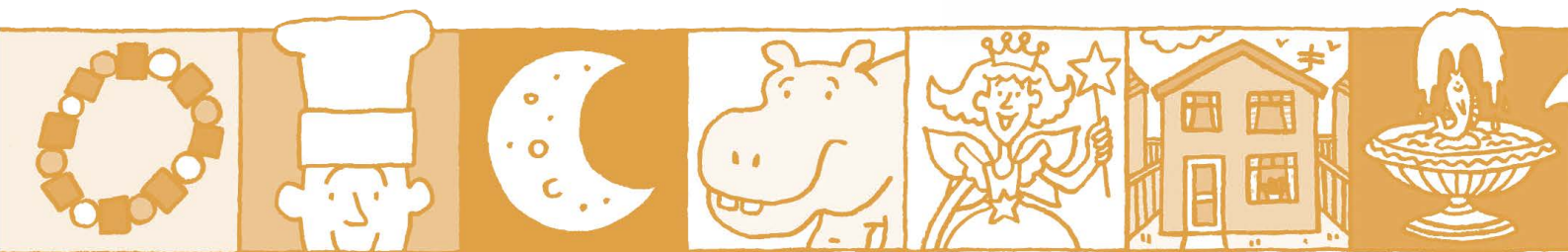
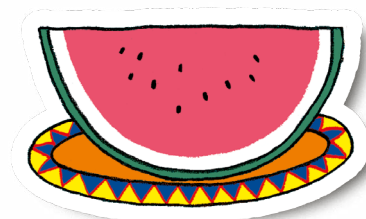
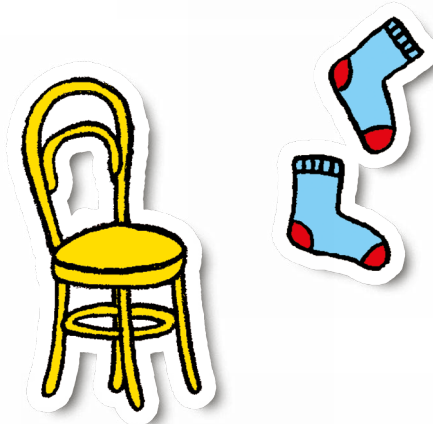
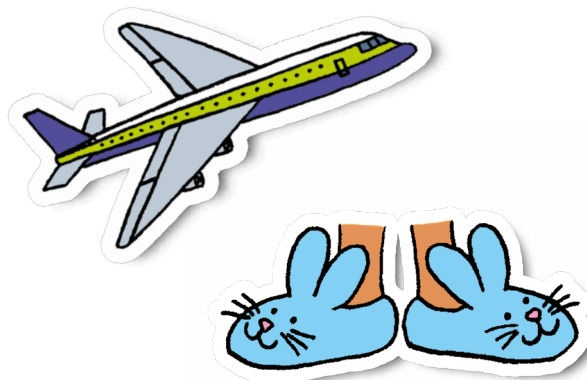
Socks  
Chaussettes  
Socken  
Medias

Watermelon  
Pastèque  
Sandía  
Wassermelone

Chair  
Chaise  
Silla  
Stuhl

Slippers  
chaussons  
Zapatillas  
Hausschuhe

Airplane  
Avion  
Avión  
Flugzeug



# Stampa questa pagina per l'attività Méli-mélo

