

Storie per giocare

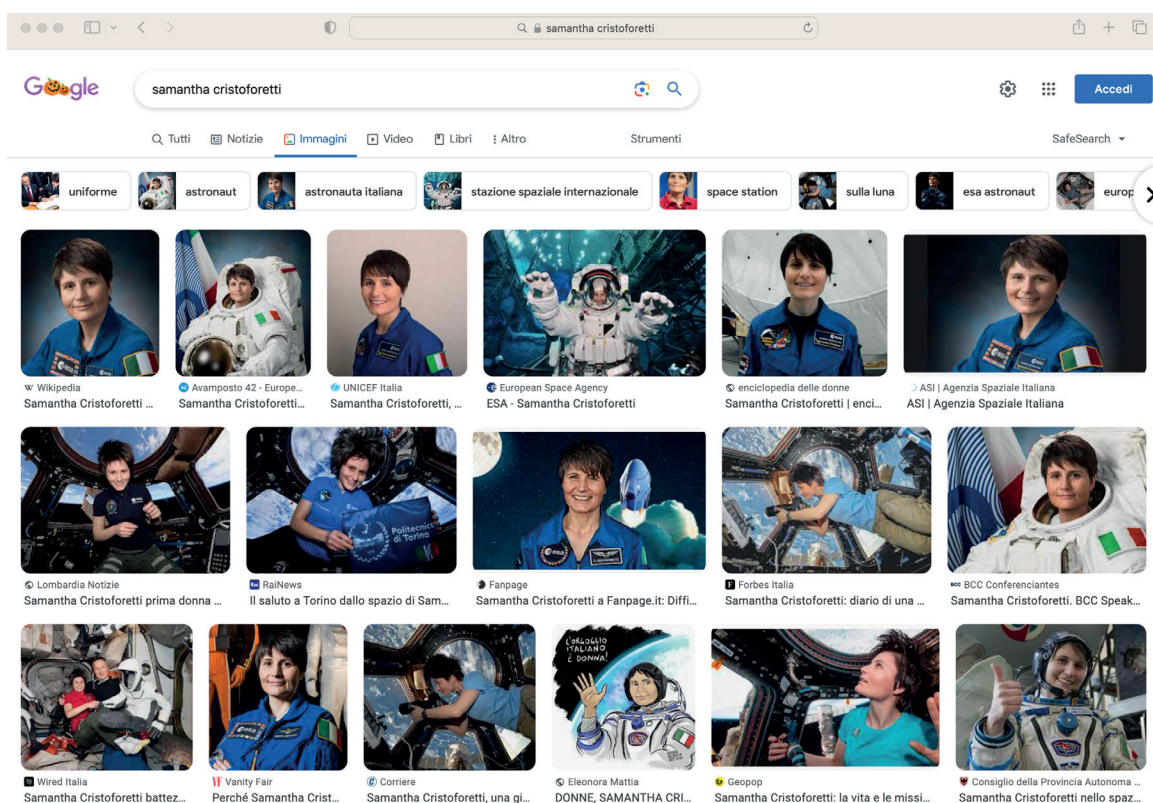
di Grazia MAURI

VENGO A TROVARTI

Questa storia ha come protagonista un canguro, è ambientata nello Spazio e ha come focus l'amicizia.

Dopo l'ascolto, invitiamo i bambini e le bambine a individuare il luogo in cui si svolge la storia e chiediamo loro se sanno cosa siano gli astronauti e se ne conoscono alcuni.

Se non dovesse emergere, presentiamo Samantha Cristoforetti, mostrando alcuni video dell'astronauta italiana all'interno della navicella, facilmente reperibili online. Sarà sufficiente digitare su un motore di ricerca il nome *Samantha Cristoforetti* e selezionare come risultato di ricerca **Immagini**.



The logo features a stylized green letter 'S' with a smiling face, red hands, and red feet. To its right, the words 'Storie per giocare' are written in a blue, rounded, sans-serif font. The background is white with several light blue, fluffy clouds.

Storie per giocare

di Grazia MAURI

Chiediamo anche cosa fanno dello Spazio e cogliamo l'occasione per rilevare tutti insieme alcune caratteristiche di questo particolare ambiente.

Poi, soffermiamoci sul rapporto di amicizia tra il canguro e la stella e invitiamo i bambini a raccontare le loro esperienze. Poi chiediamo quali sono, secondo loro, le caratteristiche di un buon amico, di una buona amica.

Partiamo dalle loro affermazioni per individuare gli atteggiamenti e i comportamenti da adottare per vivere con i compagni il dono dell'amicizia!

Un approfondimento sul tema, è possibile trovarlo nella sezione **Fiabilandia** della biblioteca **mygulliver.it**, progetto **L'AMICIZIA** con tante attività, racconti, filastrocche, schede e una canzone.

Inoltre, il racconto consente di parlare dei mezzi di trasporto. A partire da quelli citati nel testo, domandiamo:

- *Quali mezzi di trasporto utilizzate più spesso?*
- *Secondo voi, qual è quello più comodo per raggiungere posti molto lontani?*
- *E quello che è più rispettoso dell'ambiente?*

A completamento dell'attività didattica abbiamo predisposto un'attività di comprensione del testo, una con le sequenze della storia da riordinare, attività di coding, alcuni puzzle, tavole da colorare e aguzza la vista.