

LA SCUOLA DELLE SORPRESE

MARIA VAGO

Illustrazioni di Lucia Salemi

Pagine: 48

Codice: 9788856668087

Anno di pubblicazione: 2014

Il Battello a Vapore

L'AUTRICE

È nata a Bregnano, un paese in provincia di Como. Le piacciono i giochi, le bambole e soprattutto i libri. Dirige il giornale "Ciao Amici", una rivista dedicata ai bambini, ed è autrice di diversi romanzi dedicati ai ragazzi.



LA STORIA

Quando si va a scuola per la prima volta, le sorprese sono sempre dietro l'angolo! Ecco cosa ha imparato Alice, che frequenta da poco la prima elementare. La sua fortuna? Un maestro speciale per ogni giorno della settimana: i marziani arrivano il lunedì a bordo dei loro dischi volanti, e le insegnano a scrivere; per i conti ci pensa il coloratissimo clown armato di palline e fantasia; per l'ora di scienze, le streghe sono le più adatte a insegnare i misteri della natura, e se sono accompagnate da ranocchi, principi e principesse, il risultato è garantito. L'ora di pranzo arriva in fretta. Chi c'è in mensa ad aspettare i bambini? Un leone giunto dall'Africa Nera, pronto a raccontare i segreti del suo paese. Non resta che fare po' di musica con i pirati e movimento in palestra con Tarzan. Chissà perché la mamma e il papà non hanno spiegato ad Alice che andare a scuola è proprio un vero divertimento!

ITEMI

La freschezza tipica dei bambini, la capacità di affrontare le situazioni con spontaneità e allegria, la scuola vista come un luogo piacevole in cui trascorrere le proprie giornate, rendono questo libro ricco di spunti che spingono i lettori a identificarsi con i protagonisti. L'importanza dell'apprendere, l'accrescimento della fantasia, l'entusiasmo del diventare grandi, sono tematiche importanti.

Si aggiunga che il rapporto tra scuola e famiglia e il tempo irrisorio dedicato, spesso, ai propri figli faranno riflettere ogni lettore. La lettura sarà resa ancora più coinvolgente dal valore della fiducia, dall'importanza dello scambio di esperienze e dal raccontarsi vicendevolmente piccoli aneddoti quotidiani.

SPUNTI DI DISCUSSIONE

- Come raggiungi la scuola? A piedi, in macchina, in bicicletta, con il pullman oppure ti accompagnano e ti vengono a prendere?
- Quali sono le domande che ti fanno i tuoi genitori quando racconti la tua giornata? Tu fai delle domande a loro?
- Ti piace andare a scuola? Cosa non ti piace della scuola che frequenti, e cosa cambieresti?
- Qual è la materia che ti piace di più? Perché?
- Ti trovi bene con le maestre e con i tuoi compagni?
- Quali sono le difficoltà più grandi che devi affrontare quando pensi alla scuola?
- Anche nella tua classe, a volte, arrivano maestri dal regno della fantasia?
- Ricordi il primo giorno di scuola, in prima elementare?

LE RISPOSTE

1. Ciribiribix, pianeta Marte:

Al posto dei capelli ho due antenne.

3. Conticini di parole:

Mano.

4. Animaliamo:

Leone; vive nella Savana; Africa; criniera; 102.

6. Merendone:

1.-b. / 2.-c. / 3.-d. / 4.-e. / 5.-f. / 6.-a.

1. CIRIBIRIBIX, PIANETA MARTE

Nella tua classe è entrato l'amico extraterrestre di Alice. È davanti a te, lo vedi? Qui sotto trovi le frasi che descrivono il suo aspetto, ma una è sbagliata! Prova a individuarla. Se non ricordi bene osserva il libro a pagina 7.

- Indosso una tuta d'argento
- Ho un casco in testa
- Al posto dei capelli ho due antenne
- Indosso due stivali a molla

.....

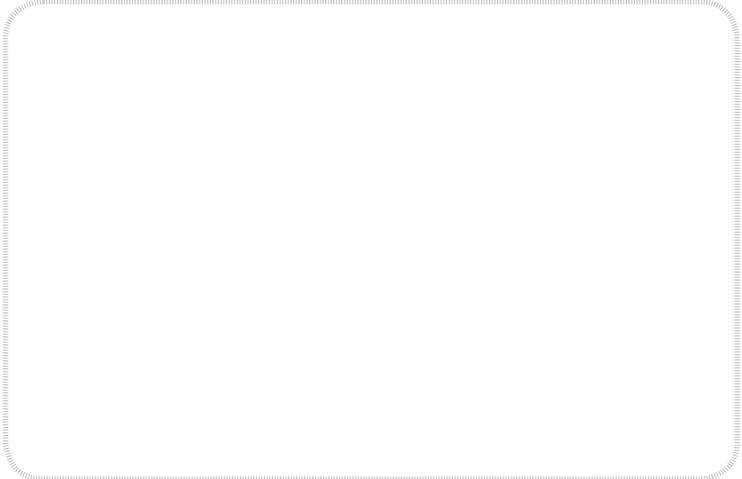
Anche l'extraterrestre della vostra classe è come quello di Alice? Come te lo immagini? Aggiungi un oggetto oppure un vestito al tuo extraterrestre e non dimenticarti di dargli un nome.

.....

.....

.....

.....



2. DIAMO I NUMERI

Nell'ora di matematica, il simpatico Clown, insegna ad Alice e ai suoi compagni a giocare con i numeri. Qualche bimbo, però, non ama la matematica e ha fatto confusione. Aiutalo tu! Prova a mettere in ordine crescente (dal più piccolo al più grande) i numeri che trovi qui sotto.

3 - 7 - 4 - 1 - 0 - 6 - 2

Riesci a mettere gli stessi numeri in ordine... scrivendoli in parole?

.....

3. CONTICINI DI PAROLE

Nel gioco precedente, è scappato un numero! Ti sei accorto di che numero si tratta? Per scoprirlo, l'amico clown ha preparato un gioco per te; è un calcolo con le... parole. Prova a risolvere il rebus scoprirai come vedere il numero mancante.

MARE - RE + NO

.....

4. ANIMALIAMO

Presenta a Spikkio l'ospite del venerdì. I cani abbaiano, ma si sanno far capire. Ecco quali sono le informazioni che Spikkio vorrebbe sapere su questo ospite molto simpatico... sai aiutarlo a trovare le risposte?

- Di che animale si tratta?
- Dove vive?
- Come si chiama il Continente da cui proviene?
- Come si chiamano i suoi "capelli"?
- Quante polpette riesce a mangiare in una volta?



5. OCCHIO ALLA SAVANA

Osserva l'immagine. La classe di Alice si è trasformata in una savana. Con un solo colpo d'occhio, senza contare, prova a individuare:

- quante stelle ci sono nel cielo
- quali animali corrono nella savana
- quanti alberi ci sono
- quanti sono i cespugli
- quante matite ci sono sui banchi

Sfidati con i tuoi compagni... chi si è avvicinato di più ai risultati corretti? Per scoprirlo, non ti resta che riguardare le immagini e contare attentamente i particolari che la compongono.



6. MERENDONE

Ti piacerebbe fare una bella merenda con tutti gli amici che Alice ti ha fatto conoscere? Ecco, sono tutti pronti attorno al tavolo della cucina. Sul tavolo c'è il cibo preferito da ognuno. Prova ad abbinare a ogni personaggio la merenda giusta per lui:

1. Marziano
2. Pirati
3. Alice
4. Strega
5. Tarzan
6. Leone

- a. Polpette
- b. Matite colorate
- c. Una bottiglia di Rum
- d. Biscotti
- e. Una pozione magica
- f. Banane