

# Proposte di lettura

Silvia Vecchini  
**Il gomitolo azzurro**  
Illustrazioni  
di  
Ekaterina Trukhan

pp 32  
16,3x22,5  
9788846835642



[www.leggolilliput.it](http://www.leggolilliput.it)

La storia racconta la generosità di Isadora, una vecchina che vive con la sua pecora azzurra e che non esita ad aiutare gli animali del bosco che hanno bisogno di lei.

Grazie ai suoi piccoli gesti Isadora troverà tanti amici e insegnerà ai bambini a superare l'egoismo e capire quanto sia importante la condivisione con gli altri: essere empatici, gentili e altruisti è qualcosa che si può imparare e allenare da piccolissimi.

## Prima di leggere

Invitiamo gli alunni a osservare la copertina del libro e chiediamo:

- Quanti personaggi ci sono nella copertina?
- Proviamo a descrivere il primo in alto: è giovane? Di che colore ha i capelli? Che cosa indossa? Che cosa sta facendo?
- Di che colore è il gomitolo?
- Di che colore è la pecora?
- Avete mai visto una pecora azzurra?

Prima di passare alla lettura procuratevi un gomitolo di lana (possibilmente azzurra) da portare a scuola e fatelo toccare ai bambini che descriveranno le sensazioni provate al tatto:

- Com'è la lana? (morbida, calda, liscia...)

## Lettura ad alta voce

Disponiamo i bambini in cerchio, iniziamo la lettura e vediamo ora che cosa si può ottenere da un gomitolino di lana!

Il racconto prevede **scene notturne**: leggete il testo di queste scene con tonalità più bassa per rendere l'effetto della notte silenziosa.

Nel testo sono inoltre presenti elementi che indicano emozioni e stati d'animo, modulate il tono di voce per evidenziarle:

- Lo scoiattolo che ha freddo (voce tremante)
- Lo scoiattolo contento (alzate il tono di voce)
- Il gufo che ha torcicollo (voce piangente)
- Lumaca bagnata e infreddolita (voce flebile)
- Isadora preoccupata (voce bassa)...
- Isadora felice (voce sorridente)

## Attività pratiche

**Mimiamo gli animali:** invitiamo i bambini a muoversi nell'aula con le andature degli animali incontrati. Iniziamo il gioco invitandoli a stare seduti rannicchiati, poi diciamo: **'Nella classe ci sono tanti... scoiattolini!'** i bambini si alzeranno e cammineranno (o correranno) come scoiattoli.

Ad un nostro battito di mani si fermeranno e ritorneranno seduti rannicchiati aspettando un'altra indicazione: **'Nella classe ci sono tante... lumachine!'**

E così via fino a quando non avremo nominato tutti gli animali del racconto, compreso l'orso, la volpe e naturalmente la pecora.

**Giorno e notte:** e di notte? Come dormono gli animali? Ripetiamo il gioco precedente ambientandolo di notte. Questa volta iniziamo il gioco tutti in piedi, in cerchio, e diciamo: **'Gli scoiattolini dormono!'** i bambini si metteranno a terra imitando scoiattolini che dormono.

Imitiamo il suono della sveglia, i bambini si alzeranno di nuovo aspettando un'altra indicazione: **'Le lumachine dormono sotto il fungo!'**

E così via fino all'imitazione di tutti gli animali (volendo, possiamo inserire anche il mimo di Isadora che dorme).

**Prima, poi, infine:** utilizziamo il racconto per praticare le sequenze temporali prima, poi, infine.

Ritagliamo le illustrazioni degli animali senza indumento di lana, quelle con l'indumento, e quelle con l'animale che lo indossa (nella pagina...)

Disponiamo i bambini in cerchio e mettiamo le immagini sparse, al centro. Poi nominiamo un animale alla volta: **il gufo Alfredo.**

I bambini dovranno raccontare usando le sequenze temporali:  
**'Prima** il gufo aveva il torcicollo (prendono la carta con il gufo);  
**poi** Isadora gli ha fatto una sciarpa (prendono la carta con la sciarpa)  
**infine** Alfredo ha indossato la sciarpa ed è guarito.' (prendono la carta con il gufo che indossa la sciarpa)

### **Continuiamo con: lo scoiattolo Martino.**

**'Prima** lo scoiattolo aveva freddo (prendono la carta con lo scoiattolo);  
**poi** Isadora gli ha fatto un maglione (prendono la carta con il maglione)  
**infine** Martino ha indossato il maglione e non aveva più freddo.' (prendono la carta con lo scoiattolo che indossa il maglione);

### **Continuiamo con: la lumaca Isolina.**

**'Prima** la lumaca era bagnata (prendono la carta con la lumaca);  
**poi** Isadora gli ha fatto un cappellino (prendono la carta con il cappellino)  
**infine** Isolina ha indossato il cappellino per ripararsi dalla pioggia.' (prendono la carta con la lumaca che indossa il cappellino);

Questo gioco è molto utile per abituare i bambini al racconto seguendo una sequenza temporale logica.

**Di chi è?** Isadora non ha aiutato solo Alfredo, Martino e Isolina, anche altri animali del bosco indossano indumenti di lana azzurra. Invitate i bambini ad osservare la doppia pagina in cui tutti gli animali bussano alla porta di Isolina:  
Che cosa indossa l'orso? E la volpe?  
Invitateli a fotografare ben bene la scena, poi andate all'ultima pagina dove gli indumenti sono stesi e chiedete:  
Di chi sono i calzini? E la sciarpa? E i guanti? I bambini dovranno collegare indumenti e proprietari!

### **Per concludere**

Chiediamo ai bambini:

- Quale animale ti è piaciuto di più?
- Quale di meno?
- Perché?

## Filastrocche del bosco

Infine, ecco alcune filastrocche sugli animali del bosco.

‘Lumaca, lumachina, non correr, poverina!’.

“Io corro quando posso,  
ma ho la mia casa addosso  
e comunque chi va piano  
va sano e va lontano!”

\*

Sono lo scoiattolo affaccendato  
corro, salto per il prato,  
a raccogliere muschio e foglie per far calda la casina  
quando il freddo si avvicina...

\*

Il gufo i suoi occhi spalanca:  
vola di notte e non si stanca.  
Ti guarda fisso stando lassù,  
ti parla dicendo: UUHH!

Naturalmente questi sono solo alcuni suggerimenti che potete adattare e arricchire con i vostri alunni.

Mandateci suggerimenti per altre attività che vi ha ispirato il racconto, saremo felici di pubblicarle.

Buona lettura!

