

## Le carte “Aventure di lettura”

Queste cards introducono gradualmente un nuovo elemento: la creatività insita in ogni racconto. Sono infatti pensate in modo da far decidere ai bambini il proseguimento della narrazione, proponendo alcune possibili scelte. Far loro sperimentare le diverse versioni è sempre molto piacevole! Un’ avventura, appunto.

Le carte sono numerate e pezzo per pezzo raccontano la loro storia. Si inizia con il numero 1 e ogni carta indica il numero per proseguire. Molte carte indicano due possibilità per far scegliere al bambino la direzione della storia, per esempio: “Ora vuoi andare sulla collina? Continua con il numero 17. Oppure preferisci seguire il consiglio del coniglio? Allora vai al numero 14.”

Durante il gioco si mettono le carte una vicino all’altra sul tavolo in modo da avere davanti agli occhi tutta la storia:



Oltre al divertimento nel provare tutte le diverse versioni della storia, le avventure di lettura presentano diversi elementi interessanti:

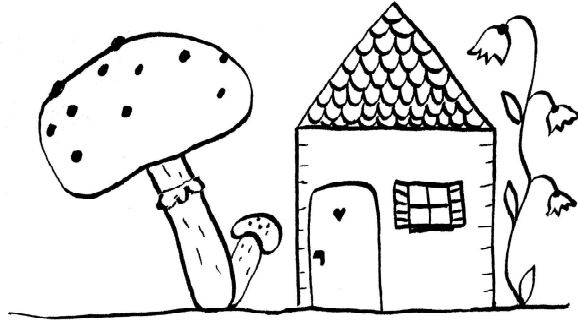
- Grazie al formato con la presenza di brevi testi, costituiscono dei “bocconcini di lettura” che invogliano anche i bambini piccoli o che fanno fatica con testi più impegnativi. Potete anche mettervi d’accordo con il bambino e leggere le carte a turno.
- L’avventura di lettura può essere esercitata sia da soli che in due o con un piccolo gruppo: ogni bambino leggerà la sua parte di storia rispettando il proprio turno.
- La presenza di immagini su ogni carta avvicina i bambini che ancora non sanno leggere, poiché rendono possibile la comprensione del senso generale della storia. I piccolini si sentono coinvolti attraverso i disegni e grazie alla facoltà di decidere tra le opzioni possibili del racconto.
- È stimolata solo sfera linguistica? No! Anche quella matematica! I bambini che stanno imparando i numeri con queste carte possono esercitarsi a trovare il numero corretto, anche alla fine del gioco quando tutte le carte devono di nuovo essere messe in ordine cronologico.
- Un’Avventura di lettura è anche molto indicata come esercizio nella seconda o terza lingua: è facile tradurre brevi frasi e numeri.
- Il mazzo di carte trova posto in ogni borsa o zaino: è ideale da portare in viaggio, in vacanza o da utilizzare in qualsiasi situazione di attesa.

(da: “E oggi cosa facciamo? Manuale didattico pratico per piccoli e grandi all’avventura”, Geroldi/Kramer)

### NUMERO 1

Questa è la casa dello gnomo Gnert.

→ vai al NUMERO 2.

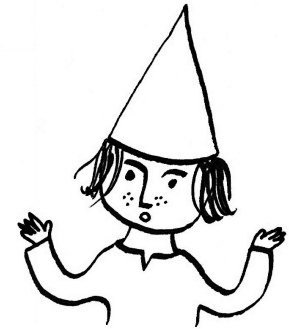


### NUMERO 2

In questo periodo, tutti gli gnomi devono restare all'interno delle loro case. Secondo te, perchè?

Perchè sono arrivati i pericolosi cacciatori di gnomi. → vai al NUMERO 3.

Perchè c'è una tempesta.  
→ vai al NUMERO 4.



### NUMERO 3

Per i cacciatori di gnomi, le case degli gnomi sono invisibili. Dunque qui gli gnomi sono al sicuro, ma non devono assolutamente uscire. Credi sia facile o difficile per Gnert restare sempre a casa?

facile: → vai al NUMERO 15.

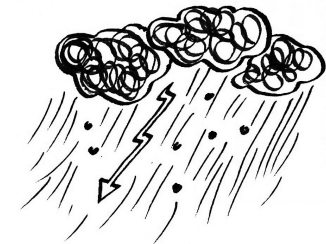
difficile: → vai al NUMERO 6.



### NUMERO 4

Di solito, le tempeste durano al massimo qualche giorno, ma ormai sono mesi che gli gnomi non possono uscire da casa. Dunque il motivo in questo caso non è una tempesta...

→ vai al NUMERO 3.



## NUMERO 5

Gnert cerca di rammendare un buco sui pantaloni, e...

si punge con l'ago. Uffa, che rabbia! E ahia, che dolore! → vai al NUMERO 17.



soddisfatto ammira il risultato. "Sono proprio bravo," dice a se stesso.

→ vai al NUMERO 8.

## NUMERO 6

Per non annoiarsi, Gnert legge un libro che spiega gli eventi storici del passato.



Secondo te, gli piace questo libro?

Sì → vai al NUMERO 15.

No → vai al NUMERO 7.

## NUMERO 7

A Gnert non piace leggere libri che parlano della guerra. Decide di preparare un biglietto di auguri per il compleanno del suo cugino preferito, Ino Giuseppino.

È soddisfatto di come gli viene bene il biglietto

→ vai al NUMERO 9.

Il biglietto non gli piace per niente

→ vai al NUMERO 18.



## NUMERO 8

Ad un tratto, Gnert sente dei strani rumori davanti alla casa. Si affaccia alla finestra e vede...

due cacciatori di gnomi! → vai al NUMERO 25.

la fata Isoma!

→ vai al NUMERO 19.



## NUMERO 9

Gnert pensa che dovrebbe fare un po' di movimento fisico per stare in forma.

Fa alcuni esercizi di ginnastica

→ vai al NUMERO 14.

Cambia idea e va a dormire

→ vai al NUMERO 8.



## NUMERO 10

Gnert pensa che potrebbe essere il momento adatto per studiare una lingua straniera.

Gnert si diverte a imparare nuove parole.

→ vai al NUMERO 22.

Ad un tratto si accorge che davanti alla finestra c'è un cacciatore di gnomi! → NUMERO 20.

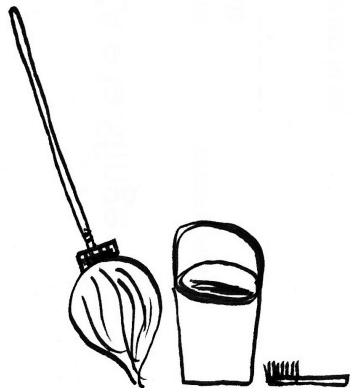


## NUMERO 11

A te, piace fare le pulizie in casa?

Sì → vai al NUMERO 13.

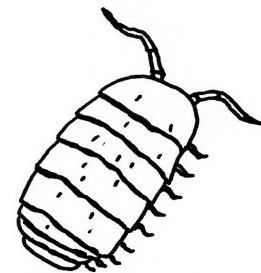
No → vai al NUMERO 12.



## NUMERO 12

Ecco un isopode. Stava dormendo su un vecchio libro. Gnert pensa che almeno così non sia più solo in casa.

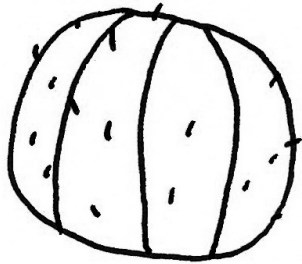
→ vai al NUMERO 7.



### NUMERO 13

Mentre pulisce la casa, Gnert trova una specie di pallina pelosa.

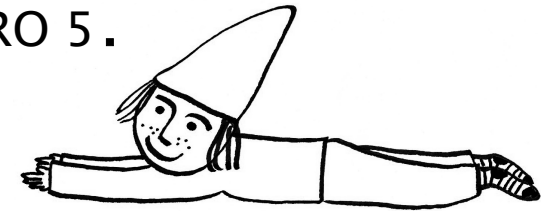
→ vai al NUMERO 12.



### NUMERO 14

Come un lombrico, Gnert si muove strisciando sul pavimento. È un ottimo esercizio per i muscoli. Vuoi provare anche tu?

→ vai al NUMERO 5.

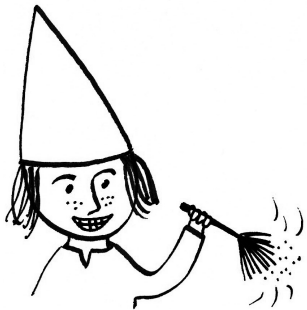


Come un canguro, Gnert si muove in avanti a grandi salti. Non sarà mica troppo rumoroso?

→ vai al NUMERO 16.

### NUMERO 15

All'inizio, a Gnert non sembra troppo faticoso stare chiuso in casa. Finalmente trova il tempo per fare le pulizie come si deve.



→ vai al NUMERO 11.

### NUMERO 16

Gnert ammette che inizia ad annoiarsi un po'. Ha tantissima voglia di uscire, di rivedere i suoi amici, di organizzare feste e di piccole e grandi avventure insieme al suo migliore amico Guppert. Decide di scrivere un *elenco dei desideri* prendendo nota di tutte le cose che farà quando il pericolo sarà svanito. L'elenco diventa lunghissimo... Ne vuoi scrivere uno anche tu?

→ vai al NUMERO 6.



## NUMERO 17

E adesso?

Gnert fa un disegno da regalare al suo amico Guppert non appena lo potrà di nuovo andare a trovare. Il disegno non gli riesce molto bene...

→ vai al NUMERO 18.

Gnert è pieno di dubbi. Davvero la sua casa è invisibile per i cacciatori di gnomi? E se, invece, ad un tratto fossero capaci di vederla?

→ vai al NUMERO 25.



## NUMERO 18

Insoddisfatto, Gnert strappa in 100 pezzetti il foglio. Che rabbia!

→vai al NUMERO 10.



## NUMERO 19

La fata Isoma è preoccupata per i suoi amici gnomi. Raccomanda a tutti di non uscire, anche se sono stufi.

→ vai al  
NUMERO 10.



## NUMERO 20

Gnert si ricorda degli esercizi di respiro anti-paura che anni fa ha imparato dal grande Maestro Bu-Tey-Ko. Inspira lentamente, poi espira ancora più lentamente davanti ad una candela accesa. Deve fare in modo che la fiamma si muova il meno possibile. Vuoi provare anche tu? → poi vai al NUMERO 21



### NUMERO 21

Da dietro la tenda della sua finestra, Gnert osserva che fuori sta per succedere qualcosa.

Preso dalla curiosità, decide di uscire solo per un piccolo, piccolissimo momento, giusto per dare un'occhiata veloce veloce...

→ vai al NUMERO 23.

Gnert prepara la sua fionda, potrebbe tornare utile...

→ vai al NUMERO 26.



### NUMERO 22

Gnert vede che le tende alla finestra sono piene di polvere. Pensa che sia meglio lavarle. Mentre le toglie, gli sembra di vedere un'ombra passare davanti alla finestra. Non sarà mica un cacciatore di gnomi? Che paura...!

→ vai al NUMERO 20.



### NUMERO 23

Nooo Gnert, non dovevi uscire! È bastato un momento ed un cacciatore di gnomi lo ha visto.

Gnert però è rientrato immediatamente in casa e adesso il cacciatore di gnomi non può più fare nulla. → vai al NUMERO 26.



Il cacciatore di gnomi si avvicina alla casa di Gnert nonostante questa sia invisibile, e...

→ vai al NUMERO 24.

### NUMERO 24

Il cacciatore di gnomi si guarda attorno. Sente odore di gnomi! Dalla paura, a Gnert sembra di svenire.

→ vai al NUMERO 20.



## NUMERO 25

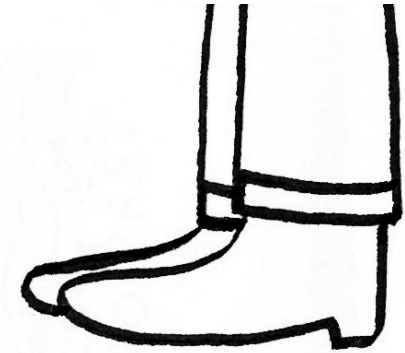
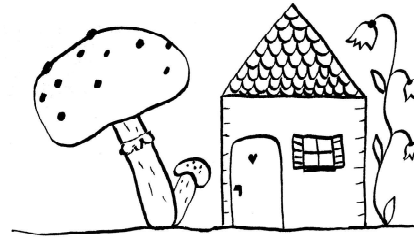
Gnert ha paura. Anche se sa che la sua casa è invisibile per i cacciatori di gnomi, sente che lo sta assalendo il panico.

→ vai al NUMERO 20.



## NUMERO 26

Ecco un cacciatore di gnomi, e laggiù eccone un altro! Sembra che stiano fiutando che qui vivono gli gnomi... → vai al NUMERO 27.



## NUMERO 27

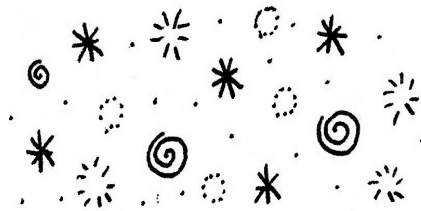
All'improvviso appare la fata Isoma. Vuole fare un ultimo tentativo per salvare i suoi amici, gli gnomi.

Ma la magia della fata Isoma non basta, e...

→ vai al NUMERO 29.

Ma c'è bisogno di una magia molto particolare...

→ vai al NUMERO 28.



## NUMERO 28

La fata Isoma riesce ad evocare Madre Natura. Madre Natura trasforma i cattivi cacciatori di gnomi in gentili pipistrelli. Gli gnomi sono salvi! Evviva! È ora di festeggiare la libertà, tutti insieme!  
→ FINE.





## NUMERO 29

Isoma chiama in aiuto le streghe, i maghi, i giganti, i folletti e le altre fatine del bosco. Tutti insieme collegano ad Isoma i loro piccoli e grandi poteri magici...

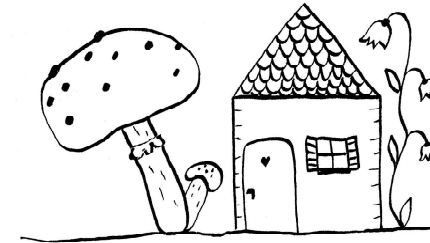
→ vai al NUMERO 28.



AVVENTURA DI LETTURA

## **GNERT RESTA A CASA**

29 carte per raccontare la nuova avventura dello gnomo Gnert



© Sybille T. Kramer    stk/2020