

UNA GIORNATA DA BRADIPO

La storia che vi proponiamo questo mese è ambientata in un luogo con tante tonalità di verde, tronchi lisci e nodosi, steli e infiorescenze che lasciano senza fiato per la loro bellezza. È la foresta equatoriale, in Sud America, che offre uno scenario che sorprende l'udito, l'olfatto e la vista. E qui, nella nostra storia, tra mille canti, versi e tintinnii, un solo animale riesce a dormire beatamente per più di 18 ore consecutive appeso a un ramo: Luigi il bradipo.

Pigro, lento, buffo, vive solo, sempre sullo stesso albero (perché si tratta di un esemplare maschio, le femmine di questa specie cambiano albero ogni volta che un loro cucciolo raggiunge l'età adulta). La storia ci dà l'opportunità di proporre giochi che potrebbero risultare molto divertenti per i bambini, a partire dall'imitazione di azioni svolte impersonando l'animale, proverbialmente molto lento. Qualsiasi gioco classico come acchiapparello, morra cinese, ecc. può essere eseguito "come farebbero i bradipi". Un semplice dialogo tra "bradipi-bambini" rende il terreno fertile alla risata che non dovrebbe mai mancare in un clima di apprendimento stimolante. Possiamo inoltre proporre di disegnare il muso del bradipo, fatto di tratteggi semplici e alla portata dei bambini, anche più piccoli.

The logo features a stylized, teal-colored letter 'S' that is shaped like a smiling character with large eyes and a wide grin. Two red, flame-like or leaf-like shapes are positioned on either side of the character's head. The background of the logo includes several light blue, fluffy clouds.

Storie per giocare

di Grazia MAURI

A completamento dell'attività didattica abbiamo predisposto alcuni puzzle, tavole da colorare, attività di coding, storie da riordinare, comprensione del testo e aguzza la vista.