

Una serie rivolta al piccolo lettore ma anche alla scuola.
Uno strumento didattico, per il genitore e per le maestre,
che affronta alcuni argomenti della grammatica italiana in
modo originale e creativo per catturare l'attenzione dei più
piccoli e rendere l'apprendimento più gradevole.

collana **I Libri per Creare**
Edizioni Didattica Attiva - Voglino Editrice

formato cm 21×12,5
brossura con alette
prezzo € 10,00
illustrato a colori



L'autrice Càrola Sessarego, grafica da sempre, crede nella
comunicazione, in tutti gli ambiti e a tutti i livelli, e per farlo pensa sia
necessaria la conoscenza e la padronanza della lingua.
E la grafica è lo strumento con cui pensa si possa essere più efficaci
nel veicolare i contenuti.

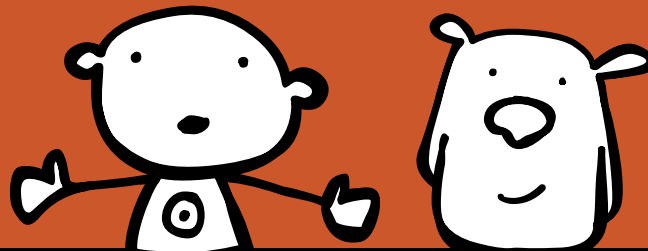
Sa che ogni bambino è speciale e che ha diritto di essere stimolato e
incuriosito, sia dalla famiglia che dalla scuola, che hanno entrambe lo
scopo formare ed educare le nuove generazioni. Individui che avranno
gli strumenti adeguati per esprimere i loro pensieri, difendere i propri
diritti, migliorare la società in cui vivranno.

Arturo e Dofi

Un bambino
e un cane,
molto curiosi,
imparano presto,
imparano tutto...

ARTURO E IL SUO CANE DOFI SONO I PROTAGONISTI DI QUESTA COLLANA.

**Abbiamo imparato
molte cose!!!**



Divertendoci!!!



Anche il piccolo giocatore resterà affascinato
dall'invenzione linguistica dei giochi di parole
e potrà provare una piacevole emozione
per essere stato in grado di intuire e indovinare.
Affrontati da ragazzi, i giochi aiutano
ad arricchire il lessico.
I giovani giocatori imparano così
ad apprezzare il vocabolario, potente alleato di gioco.
**Raggiungere il risultato è un'innegabile
fonte di soddisfazione.**

Arturo e il suo cane Dofi scoprono insieme il piacere di giocare con le parole. In un pomeriggio in cui non possono vedere la TV né utilizzare il cellulare trovano un libro intrigante. È l'inizio di un viaggio alla scoperta di anagrammi, aptagrammi, metatesi, onomanzia, palindromi, lipogrammi, sciarade, pangrammi, tautogrammi. Trasformeranno rape in pere, giocheranno con i nomi degli amici con l'onomanzia, leggeranno parole allo specchio, impareranno il calcolo delle probabilità, risolveranno indovinelli...

SCOPRIRE PERCORSI. ANAGRAMMI: LETTERE IN MOVIMENTO



Se si sa ascoltare il silenzio, si possono cogliere i suoni della natura e dell'ambiente che ci circonda. E si può pensare di "giocare" con quei suoni scoprendo la varietà delle onomatopее e di molte paroleche da loro si sono originate: le voci onomatopeiche. Non saranno quindi solo i fumetti a farla da padrone, ma filastrocche, poesie, scioglilingua, canzoni saranno decisivi per la comprensione della musicalità stessa delle parole.

Rumori e suoni resi più comprensibili con il supporto della grafica che si fa quasi... illustrazione.

Arturo e il suo cane Dofi scopriranno il piacere di giocare con i suoni e i rumori. Sarà un viaggio attraverso le "parole rumorose".

Scopriranno i versi degli animali, i rumori degli oggetti, i suoni della natura come l'acqua e il vento, il linguaggio dei fumetti e della pubblicità, aggettivi per descrivere i suoni, termini inglesi da cui prendono vita molte delle onomatopее dei fumetti. Le onomatopее e le voci onomatopeiche non avranno più segreti per loro! Un piccolo assaggio delle figure foniche e della classificazione fonetica delle lettere completerà questo viaggio chiassoso, assordante, fragoroso, frastornante, strepitante, rumoreggiante, rimbombante!!!

RUMORI DIFFONDO. LE ONOMATOPEE: UN MONDO DI SUONI



Ampliare il lessico di ogni bambino è uno degli obiettivi primari. Qui lo si rende molto semplice e divertente utilizzando il concetto dell'attrazione magnetica. Con questo "escamotage" sarà chiaro ad ogni bambino il concetto base delle parole composte: si uniscono formandone di nuove, ma possono essere nuovamente divise tornando a essere quelle che erano in origine.

**Attrazione fatale:
impossibile non lasciarsi coinvolgere!**

Arturo e il suo cane Dofi scopriranno che a volte imparare parole nuove non è poi così difficile: capiranno ben presto che "attaccando" due parole che già conoscono ne formeranno altre. Basta sapere come funziona una calamita... e il gioco è fatto! Il potere magnetico è lo spunto per presentare e spiegare come funzionano le parole composte.

I due protagonisti ne impareranno moltissime: animali e piante, oggetti e mestieri, nomi geografici e cognomi. Conosceranno tutte le combinazioni possibili (sostantivo + sostantivo, aggettivo + aggettivo, ecc.) oltre alle "parole macedonia" e ai "binomi irreversibili" (anche se, per gioco, si proverà lo stesso a cambiarli). Le illustrazioni grafiche rendono il tutto ancora più semplice, immediato e divertente.

LEMMI MAGNETICI. LE PAROLE COMPOSTE: ATTRAZIONE FATALE!



**Un viaggio a tappe tra i segni di interpunzione.
Le regole grammaticali in rima sono la prima tappa,
ma il viaggio prosegue con un vademecum per il loro
utilizzo, una carrellata storica per capirne le origini,
un'occhiata ai segni d'autore (da Denham e Bazin fino a
Ellen), per finire con un assaggio dei testi
dell'indimenticabile Gianni Rodari.
Per chi crede che la punteggiatura faccia "la differenza"
e per chi ancora non lo ha capito!**

Arturo è stufo del disordine e con lui il fedele Dofi! Un "disordine grammaticale": è infatti in difficoltà con tutti i segni della punteggiatura. Pensa siano troppi, non ne capisce la funzione e di conseguenza non ne fa un uso corretto. La sua fortuna sarà di conoscere il Punto, protagonista principale, che lo aiuterà a dipanare la matassa di dubbi. Il Punto gli presenterà, di pagina in pagina, tutti i segni uno alla volta, spiegandosi in rima, e facendogli chiari esempi sull'utilizzo, non dimenticando alcune precisazioni sull'uso editoriale dei segni di interpunzione. Alla fine della chiacchierata Arturo non avrà più alcuna esitazione nel metterli al posto giusto! E anche la sua capacità di lettura di un testo ne sarà notevolmente avvantaggiata! Partire dal "Punto giusto" è un ottimo punto di partenza!

QUI STA IL PUNTO. LA PUNTEGGIATURA: ORDINE NEI PENSIERI



Un argomento piuttosto complesso quello dell'accento. Vero! Questo volumetto è un modesto tentativo di renderlo un poco più semplice e un poco più divertente.

Inutile pensare che sia la soluzione a tutti gli errori. Non sarà sufficiente per raggiungere la totale autonomia nell'uso corretto dell'accento, ma può essere un buon punto di partenza.

La lettura resterà sempre una delle migliori attività per acquisire questa capacità.

Un'attività che, purtroppo, oggi è difficile rendere accattivante per i bambini, distratti come sono da tutto quel che è digitale, ma questa non deve essere una buona scusa per smettere di provarci o una giustificazione per aver già smesso!!!

Con sintesi e funzionalità, gli accenti (acuto e grave) si presentano e chiariscono la loro utilità. Ampio spazio viene dedicato all'esistenza dell'accento grafico in rapporto a quello tonico e, di conseguenza, fonico.

Parleremo di parole tronche e di dove sia d'obbligo la loro presenza, ma anche delle sdruciole, bisdruciole ecc. Chiariremo inoltre in quali occasioni non saranno mai presenti (qui e qua, ecc.) e presenteranno le parole omografe. Sarà anche l'occasione per conoscere l'Accademia della Crusca che, con un lungo elenco di parole, scioglierà molti dubbi di pronuncia. Per i lettori più piccoli, l'apprendimento è semplificato dal sostegno di due protagonisti e a loro dedichiamo questa presentazione: «Arturo e il suo cane Dofi oggi sono molto fortunati: l'accento ha deciso di presentarsi e di chiarire la sua utilità! Parlerà di se stesso (acuto) ma anche del suo gemello (grave). I due si colorano, uno di giallo e l'altro di azzurro, per far sì che i due protagonisti non li confondano. I due gemelli non mancheranno di specificare che esiste un accento che si scrive (grafico) ma anche uno che è invisibile, ma aiuta la corretta pronuncia (tonico).

ACCIDENTI AGLI ACCENTI. L'ACCENTO: ACUTO, GRAVE, TONICO, FONICO, GRAFICO...



Ah, le doppie! Spesso sembra un problema “insormontabile”! I bambini le dimenticano o le mettono dove non servono. Basterebbe infondergli la certezza che possono fidarsi del loro orecchio. Le parole in fondo, essendo una miscellanea di suoni, sono... musica! E per chi non ha orecchio musicale? Dovrà memorizzare qualche semplice regola grammaticale.

E per finire in bellezza una bella serie di frasi con “doppie mancanti” e con “doppie superflue”... per riderci un po’ su e affinare un po’ l’orecchio!

Arturo e il suo cane Dofi capiranno fin da subito il concetto di “Doppio”. E una volta superato il “busillis” fondamentale si potranno concentrare sul suono delle doppie, ma solo dopo aver visto la “fotografia” del suono e dopo aver scoperto che la loro voce è unica e, addirittura, che con essa possono anche disegnare costruendo il loro tonoscopio personale!

Animali e rime con le doppie, parole con le doppie... doppie, e persino con la “tripletta”! Troveranno qualche noiosa regola sul raddoppio, ma si divertiranno subito dopo a leggere frasi piene di errori che dovranno provare ad “aggiustare” per capirne il senso eliminando gli equivoci.

Sarà comunque una famosa ninna nanna a convincerli che le doppie (quando servono) a nanna non ci possono andare!

COPPIE SCOPPIETTANTI. LE CONSONANTI DOPPIE. L'UNIONE FA LA FORZA



Sperimentare, scoprire, conoscere... giocando!
Queste sono le parole chiave su cui si basano i laboratori di Bruno Munari. Stimolare (non guidare) il bambino è la regola principale. Fornirgli strumenti che gli consentano di esprimersi e di dare sfogo alla sua innata creatività.

E perché sviluppare la creatività?
Molti pedagogisti, oltre allo stesso Munari, sostengono che sia utile per aumentare la capacità di osservare, la capacità di comunicare e la capacità di risolvere problemi.

Allora perché non utilizzare i segni della punteggiatura per giocare? Riflessioni, rotazioni, duplicazioni... tutto è lecito.

Si possono ottenere risultati originali, affascinanti, sorprendenti e, perché no, anche brutti. L'importante è... sperimentare senza limiti!

Arturo e il suo cane Dofi hanno appena imparato tutto sulla punteggiatura grazie alla lettura di "Qui sta il punto".

Ora hanno tutto il diritto a una "pausa ludica"!

Oggi utilizzeranno i segni della punteggiatura in modo creativo per ottenere effetti stravaganti... puramente grafici.

Ma, giocando, impareranno il concetto di riflessione e di asse di simmetria, quello di rotazione e di gradi dell'angolo e quello della ripetizione di un modulo per ottenere delle trame (texture).

Scopriranno i "pois" (con schema libero o geometrico), il retino della stampa offset e il suo precursore il "Pointillisme" francese e gusteranno un assaggio di "optical art".

Come finisce? Con alcuni suggerimenti per scatenare la fantasia e l'immaginazione!!!

PIOGGIA DISEGNI. PUNTEGGIATURA PER ESPERIMENTI GRAFICI



Le espressioni idiomatiche sono parte integrante di una lingua, non vanno quindi sottovalutate o ritenute marginali.

Il loro apprendimento è un aspetto essenziale per la competenza lessicale perché sono utilizzate da tutti, sia nel linguaggio formale sia in quello informale.

La complessità sta nel far comprendere al bambino che il significato non è la semplice somma del significato di ogni singola parola da cui è composta la frase.

Per restringere un po' il campo si è scelto di illustrare quelle che riguardano la sfera animale così da risultare di più facile comprensione.

Arturo e Dofi decidono di iniziare un bel viaggio nel mondo animale. Incontreranno lupi, capre, galli, cani e gatti, coccodrilli e... pulci! Scopriranno quanti animali popolano i "modi di dire" italiani. Ma soprattutto capiranno che la frase non andrà presa "alla lettera" ma che sarà necessario capirne il significato "in senso figurato". Nessuno ha davvero delle pulci nell'orecchio o ingoia un rospo per davvero. Nessuno riesce veramente a far ridere i polli oppure va a letto con una gallina. E nessuno ha davvero intenzione di tagliare la testa a un toro né tantomeno di prenderlo per le corna. Le fiabe di Fedro, La Fontaine ed Esopo li aiuteranno a chiarire il concetto di "frasi idiomatiche". Spinti dalla curiosità, i due protagonisti scopriranno anche alcuni modi di dire stranieri (spagnoli, francesi, inglesi e tedeschi) che li aiuteranno a comprendere che le espressioni idiomatiche non sono la semplice traduzione letterale di una frase in italiano.

UNA PULCE NELL'ORECCHIO. FRASI IDIOMATICHE: QUANTI ANIMALI NEI "MODI DI DIRE"