

**MINUZZOLI  
E GRANELLI**

Dipartimento istruzione e cultura  
Servizio attività educative per l'infanzia  
*Dirigente dott. Livio Degasperi*

Ufficio pedagogico-didattico dei servizi per l'infanzia  
*Direttore dott.ssa Caterina Fruet*

Testi, giochi e musiche  
*Antonella Nicoletti*

Arrangiamento musicale  
*Enzo Campregher*

Progetto grafico  
*Benedetta Andreolli, Paolazzi Elena,  
Marta Minari, ArtImpresa Artigianelli TN*

Coordinamento editoriale  
*Viviana Brugnara*

Via Gilli n.3 - 38121 Trento  
T +39 0461 496990  
F +39 0461 496999  
pec servizio.infanzia@pec.provincia.tn.it  
@ servizio.infanzia@provincia.tn.it  
© 2024 Giunta della Provincia autonoma di Trento  
Dipartimento istruzione e cultura  
Servizio attività educative per l'infanzia

È con grande piacere che come Ufficio pedagogico-didattico del Servizio attività educative per l'infanzia presentiamo la raccolta di canzoni e attività intitolata "Minuzzoli e granelli", ideata e creata con maestria da Antonella Nicoletti, insegnante della scuola dell'infanzia provinciale di Martignano. Con questa pubblicazione intendiamo offrire idee, spunti, sollecitazioni per arricchire le proposte agite nei contesti educativi attraverso la musica e il gioco, offrendo un repertorio variegato e coinvolgente. Per la preziosa condivisione delle sue competenze, un sincero ringraziamento va all'autrice, che ha messo a disposizione un'interessante raccolta di canzoni e attività pensate appositamente per la fascia di età della Scuola dell'Infanzia. Sono proposte che hanno il "sapore" della concretezza, la potenzialità di fungere da stimolo e possono così aprire le porte a progetti più ampi e approfonditi nel contesto della scoperta scientifica e della natura.

La versatilità delle melodie e la varietà delle attività ad esse legate, rendono questo testo adatto a molteplici contesti e ci auguriamo che diventi così uno spunto originale per le attività educative nelle nostre scuole.

Confidiamo che "Minuzzoli e Granelli" possa rappresentare una piccola ma apprezzata risorsa per sostenere un ambiente educativo partecipativo che caratterizza la quotidianità delle esperienze con bambine e bambini.

*dott.ssa Caterina Fruet*

*Direttore Ufficio pedagogico-didattico dei servizi per l'infanzia*



"Minuzzoli e granelli" raccoglie un progetto che si è sviluppato nel corso della mia esperienza lavorativa di insegnante nelle scuole dell'infanzia e si è concretizzato in questi ultimi anni con la raccolta delle canzoni e dei relativi giochi, sperimentati nel tempo con le bambine e i bambini.

Le unità riprendono le "briciole" di scienza riportate dai bambini e gli approfondimenti interessanti per loro: il focus è posto sulle parole importanti, che possono sostenere il loro pensiero, dentro il linguaggio universale del gioco.

Questo libretto propone dieci moduli, che comprendono ciascuno una canzone, con testi e musiche nuove e inedite di mia invenzione. Per ogni brano è inoltre presente una filastrocca in rima che introduce l'attività e un gioco spiegato nel dettaglio, che può essere proposto in piccolo o grande gruppo, per sviluppare e approfondire il tema della canzone stessa, al fine di capirne meglio il significato.

La maggior parte di questi testi sono nati prendendo spunto dalla formazione a cui ho partecipato negli anni, che, di volta in volta, mi ha dato delle idee per sperimentare. Credo che il punto di forza di questo strumento sia il fatto di poter essere utilizzato nelle aule delle nostre scuole, dove può essere utile avere a disposizione materiali didattici nuovi e diversi, da collegare ai progetti in essere, o per aprire nuove piste di lavoro.

*Antonella Nicoletti*

*Insegnante Scuola dell'infanzia provinciale*

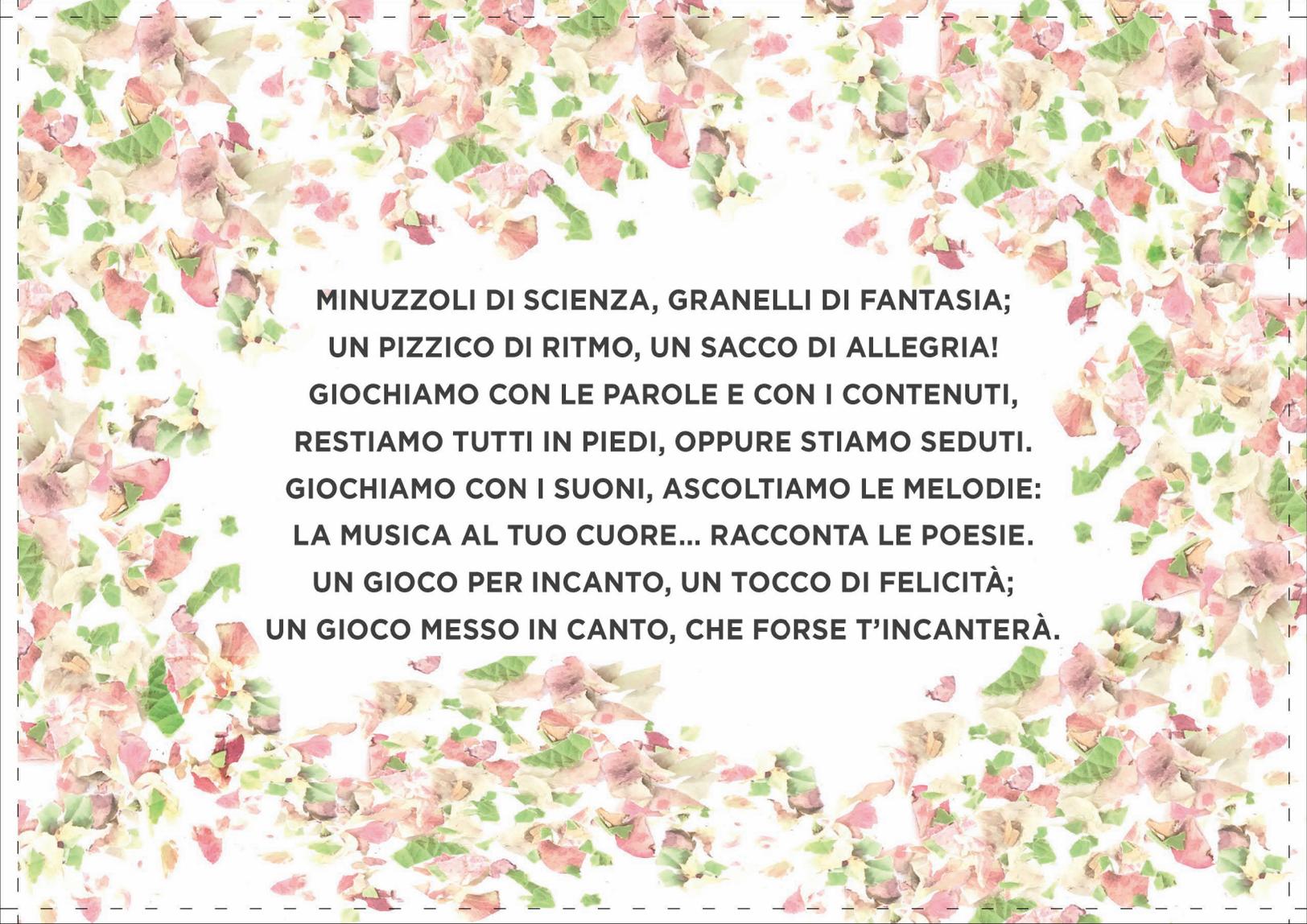
## LEGENDA

### DIFFICOLTÀ GIOCHI

● ○ ○ **FACILE**  
*(adatto ai  
più piccini)*

● ● ○ **MEDIO**

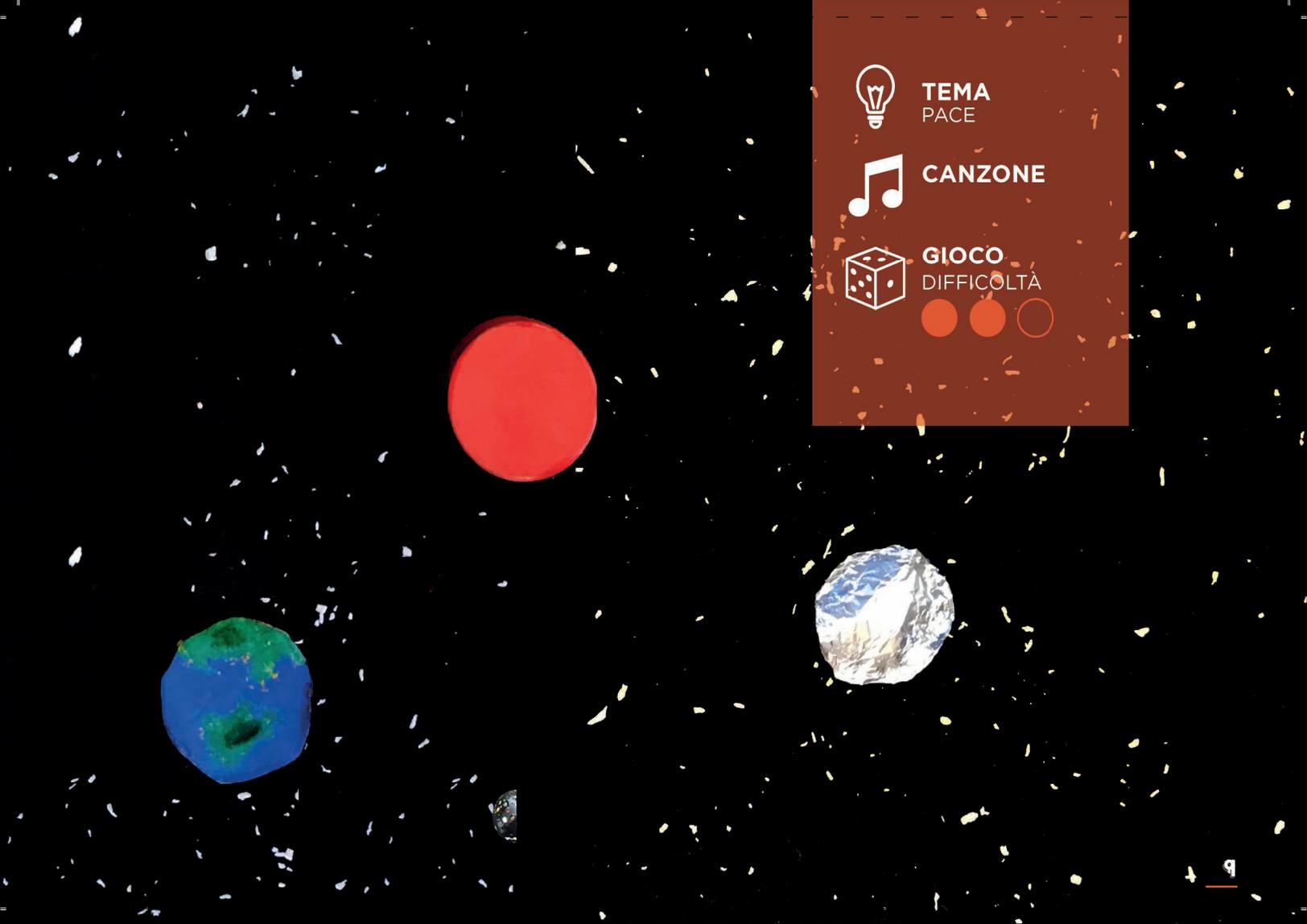
● ● ● **DIFFICILE**  
*(per i più  
grandi)*



**MINUZZOLI DI SCIENZA, GRANELLI DI FANTASIA;  
UN PIZZICO DI RITMO, UN SACCO DI ALLEGRIA!  
GIOCHIAMO CON LE PAROLE E CON I CONTENUTI,  
RESTIAMO TUTTI IN PIEDI, OPPURE STIAMO SEDUTI.  
GIOCHIAMO CON I SUONI, ASCOLTIAMO LE MELODIE:  
LA MUSICA AL TUO CUORE... RACCONTA LE POESIE.  
UN GIOCO PER INCANTO, UN TOCCO DI FELICITÀ;  
UN GIOCO MESSO IN CANTO, CHE FORSE T'INCANTERÀ.**



**PER GIOVE!**



**TEMA**  
PACE



**CANZONE**



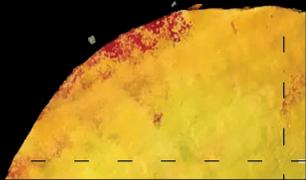
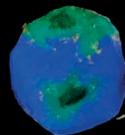
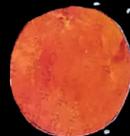
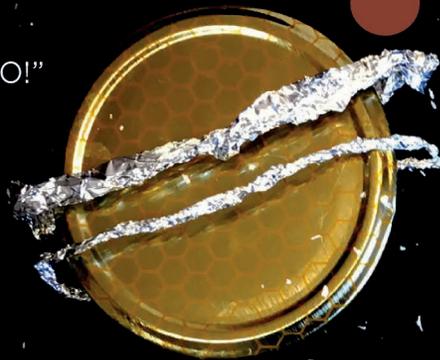
**GIOCO**  
DIFFICOLTÀ



# PER GIOVE!

**DO** "PER GIOVE!" DISSE URANO **SOL7** "MA QUI NON C'È NETTUNO!"  
**FA FA DO SOL7 DO**  
PLUTONE SE N'È ANDATO, RITORNA "MARTE...DÌ"  
**FA DO SOL7 DO**  
PLUTONE SE N'È ANDATO, RITORNA "MARTE...DÌ"  
**RE7 SOL RE7 SOL**  
E VENERE RIDEVA, RIDEVA A **CREPASTELLE**,  
**FA DO SOL7 DO**  
VEDENDO CHE MERCURIO PERDEVA LE BRETELLE.

SATURNO FECE FESTA, CON TUTTE LE STELLINE,  
SATELLITI FILANTI, COMETE A VOLONTÀ  
SATELLITI FILANTI, COMETE A VOLONTÀ!  
ED IL PIANETA TERRA GIOCAVA CON IL SOLE  
E GIRA, GIRA ANCORA, PASSAVANO LE ORE.





MA ADESSO BASTA SCHERZI, SON PICCOLI PUNTINI  
NELL'UNIVERSO GRANDE I NOSTRI CUORICINI  
NELL'UNIVERSO GRANDE I NOSTRI CUORICINI;  
NON SEMPRE CIÒ CHE È PICCOLO È QUASI INESISTENTE  
PERCHÈ NOI SIAMO TANTI, I POPOLI... LA GENTE!

E SE RESTIAMO **UNITI**, SIAM FORTI COME IL MARE  
SU QUESTA MAMMA TERRA INSIEME SI PUÒ STARE  
SU QUESTA MAMMA TERRA INSIEME SI PUÒ STARE!  
FAREMO COSE GRANDI, MA GRANDI PER DAVVERO  
TENIAMOCI PER MANO, AL ZIAMO IL MONDO INTERO!



**CON GLI OCCHI BEN APERTI E IL NASINO ALL'INSÙ,  
CERCA IL PIANETA CHE AMI DI PIÙ...  
RICORDI SE È ROSSO OPPURE A PUNTINI?  
RICORDI SE INVECE HA DEI BUFFI ANELLINI?  
OSSERVALO BENE E POI VALLO A CERCARE!  
CON UN DITINO, LO POTRAI TOCCARE!**

# SOLE CHIAMA PIANETA... TERRA!



DOPO AVER OSSERVATO I PIANETI DEL SISTEMA SOLARE SUI LIBRI DI ASTRONOMIA, PREPARIAMO ALCUNE IMMAGINI PER RAFFIGURARLI, DIFFERENZIANDO BENE LE CARATTERISTICHE DI OGNUNO, COME AD ESEMPIO IL COLORE, LA DIMENSIONE, LA PRESENZA DI ANELLI O DI SATELLITI.

UTILIZZIAMO, SE POSSIBILE, DELLE TECNICHE INTERESSANTI, COME IL COLLAGE DI STOFFE O MATERIALI DI RECUPERO. APPENDIAMO QUESTI QUADRETTI, UNO LONTANTO DALL'ALTRO, IN UNO SPAZIO GRANDE, DOVE CI SI POSSA MUOVERE LI-

BERAMENTE. PREPARIAMO ANCHE UNA CORONCINA PER CHI INTERPRETA IL SOLE. UN BAMBINO O UNA BAMBINA A TURNO, INDOSSANDO LA CORONCINA, INTERPRETA IL RUOLO DEL SOLE, E PRONUNCIA LA FRASE: "SOLE CHIAMA PIANETA..." ED IL NOME DI UNO DEI PIANETI RAFFIGURATI. A QUESTO PUNTO TUTTI I PARTECIPANTI DEVONO CORRERE E TOCCARE CON UN DITO IL PIANETA RICHIESTO, PRIMA DI ESSERE PRESI DAL SOLE. IL PRIMO CHE VIENE "CATTURATO", ENTRA NEL RUOLO DI "SOLE ACCHIAPPA PIANETI".

**GAIA**



**TEMA**  
ASTRONOMIA



**CANZONE**



**GIOCO**  
DIFFICOLTÀ

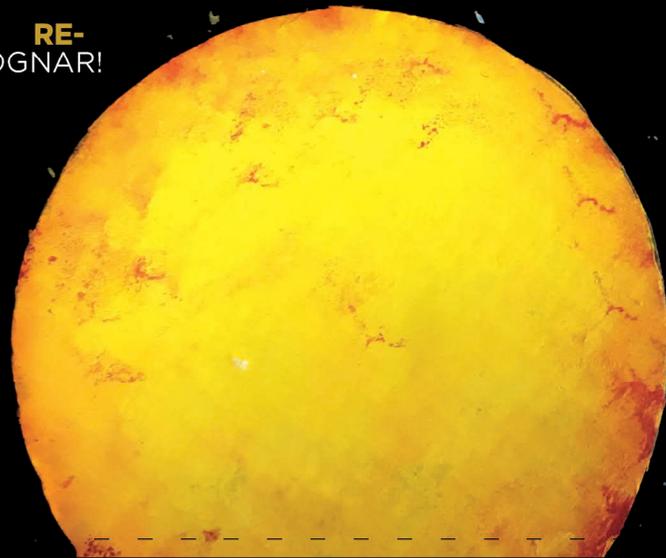


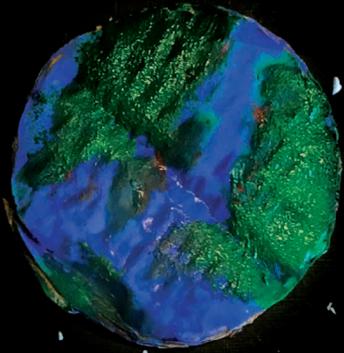
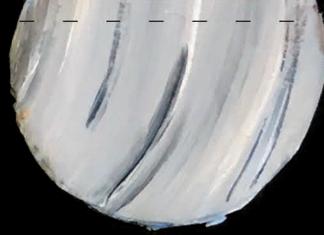
# GAIA

RE- LA7 RE-  
GAIA È LA **TERRA**, PIANETA ROTONDO,  
LA7 RE-  
CI SIAMO NOI CHE LO CHIAMIAMO MONDO.  
LA7 RE- LA7 RE-  
**SOLE** È UNA STELLA CALDA E LUMINOSA,  
LA7 RE-  
DA LUCE AL MONDO, SCALDA OGNI COSA.

RE- LA7  
**RIT:** POI SONO MILIONI SAI NEL CIEL LE STELLE  
RE- LA7  
ALZA GLI OCCHI, METTITI A CONTAR...  
RE-  
BRILLANO DI NOTTE, SONO BELLE, FANNO SOGNAR!

**LUNA** ROTONDA, SATELLITE D'ARGENTO,  
SEGUE LA TERRA NEL SUO MOVIMENTO.  
ECCO I PIANETI TUTTI IN FILA INDIANA,  
PORTANO IL NOME DELLA SETTIMANA.





RIT.

**RE-**

LUNA: LUNEDÌ

**LA7**

MARTE: MARTEDÌ

**RE-**

MERCURIO: MERCOLEDÌ

**LA7**

GIOVE: GIOVEDÌ

**RE-**

VENERE: VENERDÌ

**LA7**

SATURNO: SABATO

**RE-**

SOLE: SUNDAY

TRA LE GALASSIE IO VORREI VOLARE  
E SE LE STELLE POTESSI SBRICCIOLARE,  
LE SPARGEREI PER RALLEGRAR LA TERRA...  
PORTARE PACE, PACE, NIENTE GUERRA.

RIT.

RICORDO I PIANETI, LI DISTINGUO IN UN MOMENTO;  
INTERPRETO LA DANZA DEL LORO MOVIMENTO.  
MA IO VORREI PROVARE A SBRICIOLARE UN PÒ LE STELLE,  
CHE POSSANO FAR BRILLARE TUTTE LE COSE BELLE!  
GRIDARE CON GIOIA: "GAIA È LA TERRA!"  
AMA LA PACE E ODIS LA GUERRA!



# GIROTONDO DEL SISTEMA SOLARE



IN UN GRANDE GIROTONDO DI BAMBINI E BAMBINE CHE SI PRENDONO PER MANO SONO BEN VISIBILI ALCUNI PARTECIPANTI CHE, INDOSSANDO LE MEDAGLIE CON LE IMMAGINI DEI DIVERSI PIANETI DEL SISTEMA SOLARE E DELLA LUNA (SI POSSONO UTILIZZARE ANCHE QUELLE CREATE NEL GIOCO PRECEDENTE) NE INTERPRETANO IL RUOLO.

AL CENTRO DEL CERCHIO INVECE IL SOLE, PERSONAGGIO PRINCIPALE, INDOSSA UN CAPPELLINO DI CARTA CON I RAGGI.

SULLA BASE DELLA CANZONE REGISTRATA, MUOVENDOSI A RITMO DELLA MUSICA, I PIANETI GIRANO INTORNO AL SOLE. QUANDO LA MELODIA SI INTERROMPE, PER LASCIARE SPAZIO ALLA FILASTROCCA DEI GIORNI DELLA SETTIMANA, (“LUNA, LUNEDÌ; MARTE, MARTEDÌ; MERCURIO, MERCOLEDÌ ECC...”) IL GIROTONDO SI FERMA LASCIANDO SCAP-

PARE A TURNO, UNO ALLA VOLTA E NELL'ORDINE ELENcato DAL TESTO DELLA CANZONE TUTTI I PERSONAGGI CHE, RINCORSI DI VOLTA IN VOLTA DAL SOLE COMPIRANNO UN GIRO COMPLETO INTORNO AL CERCHIO PER RICONQUISTARE LA PROPRIA POSTAZIONE, POSSIBILMENTE PRIMA DI ESSERE ACCIUFFATI DAL SOLE. QUEST'ULTIMO SE RIESCE A “COLPIRE CON I SUOI RAGGI”, QUINDI A TOCCARE LA LUNA, O I DIVERSI PIANETI, PRIMA CHE SIANO RIENTRATI AL LORO POSTO, SI PUÒ IMPOSSESSARE DELLA MEDAGLIA E LA INDOSSA COME TESTIMONIANZA DELLA SUA “AVVENUTA CONQUISTA”. QUANTI PIÙ PIANETI SARANNO “BACIATI” DAL SOLE, TANTI PIÙ SARANNO I PUNTI ACCUMULATI. RIPETENDO PIÙ VOLTE IL GIOCO, VINCERÀ IL “SOLE” CHE AVRÀ TOTALIZZATO PIÙ PUNTI CIOÈ PIÙ MEDAGLIE.



# IL VULCANO





**TEMA**  
SCIENZE  
DELLA TERRA



**CANZONE**



**GIOCO**  
DIFFICOLTÀ



# IL VULCANO

**RE-** **SOL-** **RE-**  
BRONTOLAVA, RIBOLLIVA, BORBOTTAVA E POI TREMAVA  
**SOL-** **RE-** **LA7** **RE-**  
NELLA PANCIA DEL VULCANO TUTTO QUANTO SALTELLAVA  
**SOL-** **RE-** **LA7** **RE-**  
NELLA PANCIA DEL VULCANO TUTTO QUANTO SALTELLAVA

**DO** **FA**  
**RIT:** SI RIMESCOLAVA PIANO  
**DO** **FA**  
ROSSO IL CUORE DELLA TERRA...  
**SOL-** **RE-**  
FATE PIANO, FATE PIANO  
**LA7** **RE-**  
DAL CRATERE UN GRAN BACCANO.

LUI SBUFFAVA, BOFONCHIAVA, SPIFFERAVA E POI SCOPPIAVA.  
SASSI, POLVERE, LAPILLI, LE FAVILLE, GLI **ZAMPILLI**.  
SASSI, POLVERE, LAPILLI, LE FAVILLE, GLI **ZAMPILLI**.





**RIT**

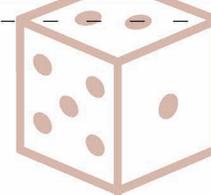
UNA FESTA DI COLORE, UN TUMULTO DI TIMORE  
SU NEL CIELO INCANDESCENTI, SPRUZZAN TUTTI GLI SPAVENTI,  
SU NEL CIELO INCANDESCENTI, SPRUZZAN TUTTI GLI SPAVENTI!

**RIT**

MA POI ECCO TUTTO TACE, E SEMBRAVA FOSSE PACE,  
IL GIGANTE RESPIRAVA... E LA **LAVA** SCIVOLAVA,  
IL GIGANTE RESPIRAVA... E LA **LAVA** SCIVOLAVA,  
...E LA LAVA SCIVOLAVA, E LA **LAVA** SCIVOLAVA  
...E LA LAVA SCIVOLAVA, E LA **LAVA** SCIVOLAVA

**BRIM! BROM BOR... BOT... SPIFF! SBUFF!**  
**ASCOLTA QUESTE SILLABE, INCONTRERAI UN SUONO**  
**CHE SEMBRA UN RUMORE DI LAVA E DI TUONO.**  
**SI STANNO ORGANIZZANDO: È PRONTA LA LEZIONE!**  
**RIPETONO LE FASI PER FARE UN'ERUZIONE.**  
**SE QUESTE CONOSCENZE VORRAI RICORDARE,**  
**RIMBOCCATI LE MANICHE, È ORA DI GIOCARE.**

# UN VULCANO IN CUCINA



PREPARIAMO UN IMPASTO CON DUE TAZZE DI FARINA, UNA TAZZA DI SALE FINO E UNA TAZZA DI ACQUA. LO LAVORIAMO CON LE MANI AFFINCHÈ RISULTI ELASTICO, LISCIO E NON APPICCCOSO. CON QUESTA PASTA MODELLIAMO LA FORMA DI UN VULCANO, CHE PRESENTI SULLA CIMA UN BUCO PROFONDO UN PAIO DI CENTIMETRI. VERSIAMO NEL "CRATERE" UN CUCCHIAIO DI COLORE A TEM-

PERA MORBIDO, ROSSO E ARANCIONE, E UN CUCCHIAINO DI BICARBONATO DI SODIO O POLVERE LIEVITANTE PER DOLCI. DOPO AVER MESCOLOTO QUESTI DUE INGREDIENTI, ATTENDIAMO CON PAZIENZA: DI LI A POCO AVVERRÀ LA REAZIONE CHIMICA DEGLI INGREDIENTI, CHE DARÀ VITA AD UNA COLATA LAVICA. CHE SORPRESA E CHE GRANDE SODDISFAZIONE!



# L'ESAGERATOPO



**TEMA**  
IL SÈ E GLI ALTRI



**CANZONE**



**GIOCO**  
DIFFICOLTÀ



# L'ESAGERATOPO



AI PIEDI DI UN VULCANO AVEVANO TROVATO  
UN GROSSO UOVO BIANCO DA CUI ERA SPUNTATO,  
TRA MILLE E PIÙ CREATURE DAVVERO SORPRENDENTI,  
UN DINOSAURO NUOVO, CON PIÙ DI CENTO DENTI.  
CON SEI ROBUSTE PLACCHE, POSATE SULLA SCHIENA  
ED UN MUNETTO BUFFO, CHE SI VEDEVA APPENA  
FACEVA ESAGERATI RUGGITI SPAVENTOSI  
TRA TANTI DINOSAURI DAVVERO RUMOROSI.

**RIT:** ERA UN TIPINO STRANO L'AMICO ESAGERATOPO,  
CREDEVA D' ESSER SEMPRE, PIÙ FORTE E PIÙ SIMPATICO,  
MA NON GLI AVEVAN DETTO CHE FORTE È CHI SAPRÀ  
GIOCARRE CON RISPETTO E GENEROSITÀ.  
DICEVA: "E' TUTTO MIO, IO VOGLIO **COMANDARE**

PERCHÈ SONO IL PIÙ FORTE, NON FATEMI ARRABBIARE!”  
E ALLORA BRONTOSAURO GLI DISSE: “SENTI UN PÒ:  
NESSUNO QUI COMANDA, TI CALMI SI O NO?”

**RIT**

NEMMENO TRICERATOPO, T-REX E DIPLODOCO  
RIUSCIRONO A CALMARLO, PER FARE **INSIEME** UN GIOCO,  
PERFINO STEGOSAURO UN GIORNO SI STUFÒ:  
CON UN VELOCIRAPTOR, DI CORSA SE NE ANDÒ.

**RIT**

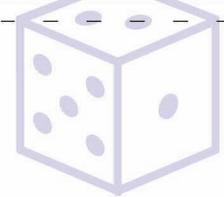
FINCHE' RIMASE L'UNICO, MA TRISTE E DESOLATO  
IL NOSTRO DINOSAURO DAVVERO ESAGERATO.  
“CHE NOIA STARE SOLI, NON C'È NIENTE DA FARE...  
NON VOGLIO SOLAMENTE CERCARE DA MANGIARE...  
IO VOGLIO I MIEI AMICI, PER STARE IN COMPAGNIA  
SE CE LA METTO TUTTA RITORNA L'ALLEGRIA!”  
PORTATA VIA DAL VENTO, LA VOCE CIRCOLÒ  
TORNARONO A MIGLIAIA...GLI AMICI DOPO UN PÒ!



DICO SEMPRE: "È MIO" E VOGLIO COMANDARE!  
VADO SOTTO IL TAVOLO, PER NON RIORDINARE;  
SONO ESAGERATO, MA POI CI RESTO MALE!  
POTRESTI PER FAVORE DIRMI COME FARE?  
CON UN PÒ D'IMPEGNO, PAZIENZA E RIFLESSIONE,  
POSSO COMANDARE, FACENDO COSE BUONE!



# CAMBIA TU SE CAMBIO IO!



UN PARTECIPANTE VOLONTARIO ESCE DALLA PORTA, MENTRE TUTTI I BAMBINI E LE BAMBINE, SEDUTI IN CERCHIO, SCELGONO UN "CAPO", CHE DOVRÀ GUIDARE IL GRUPPO NEL COMPIERE UNA SEQUENZA DI MOVIMENTI. AL RIENTRO, IL VOLONTARIO, SI POSIZIONA NEL CENTRO DEL CERCHIO E ATTENDE. IL GIOCO INIZIA QUANDO TUTTI RECITANO A RITMO LA FILASTROCCA:

"IO SONO UN DINOSAURO E VOGLIO COMANDARE, SE CAMBIO MOVIMENTO, TU MI DOVRAI COPIARE!"

LA FILASTROCCA SI RIPETE PER TUTTA LA DURATA DEL GIOCO, PERCHÈ HA LA FUNZIONE DI SCANDIRE, UNO ALLA VOLTA, IL RITMO DI VARI MOVIMENTI COME: ALZARE UN BRACCIO, PESTARE UN PIEDE, SCHIOCCARE LA LINGUA, BATTERE LE MANI ECC... CHE IL CAPO COMPIE, PARTENDO PER PRIMO. TUTTI LO DEVONO IMITARE. LO SCOPO DEL GIOCO È QUELLO DI INDOVINARE CHI È IL CAPO, CIOÈ CHI DETERMINA IL CAMBIAMENTO.

# ANIMALI STRANI





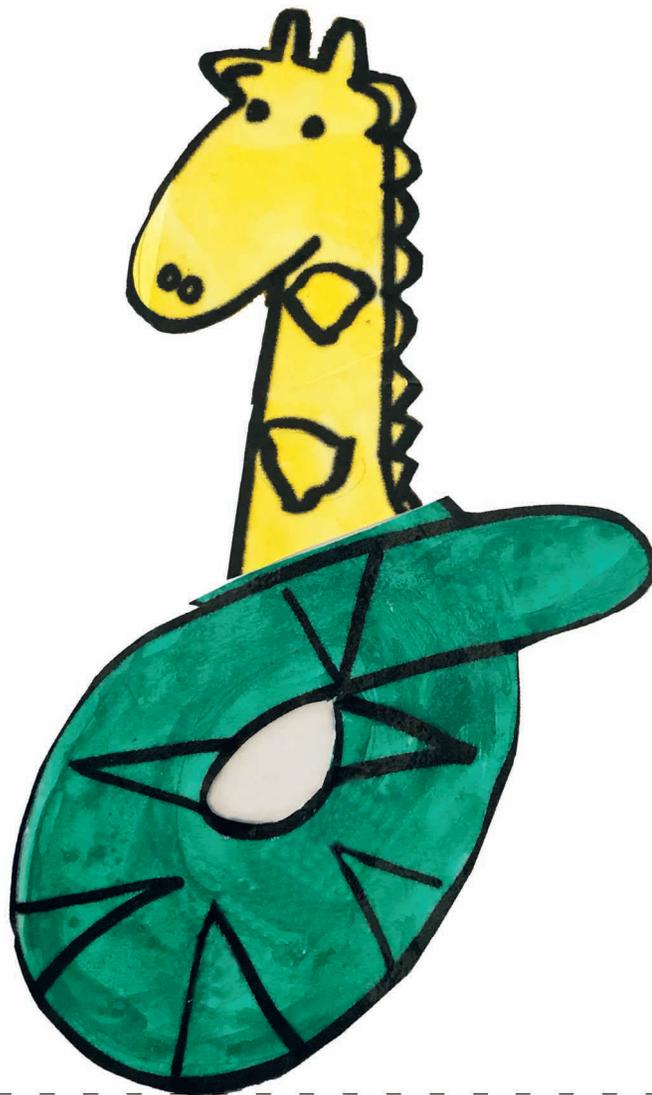
**TEMA**  
GIOCHIAMO  
CON LE PAROLE



**CANZONE**



**GIOCO**  
DIFFICOLTÀ



# ANIMALI STRANI



**DO**

SE IO FOSSI UNA **STREGHETTA**,  
COL CAPPELLO E LA BACCHETTA;

**SOL**

SE IO FOSSI UNO **STREGONE**,  
COL MANTELLO E IL

**DO**

**SOL**

**DO**

CAPPELLONE...

**SOL**

**DO**

E SE FOSSI PASTICCIONE

**SOL**

**DO**

E SBAGLIASSI LA POZIONE?

**SOL**

**DO**

BATTI FORTE LE TUE MANI

**SOL**

**DO**



**DO SOL**  
GUARDA CHE **ANIMALI STRANI!**

**DO SOL**  
UNA TESTA, UNA CODA,

**DO SOL**  
UNA TESTA, UNA CODA,

**DO SOL DO**  
UNA TESTA, UNA CODA,

ECCO HO FATTO UN...ELERAFFA!

ECCO HO FATTO UN...IPPODRILLO!

ECCO HO FATTO UN...

COCCOFANTE!

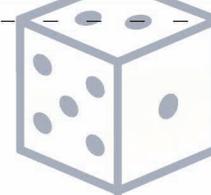
ECCO HO FATTO UN...

FARFAPENTE!



OGGI LE PAROLE VOGLIONO GIOCARE,  
RIME E CAPRIOLE CHE TI FANNO IMMAGINARE.  
SI MISCHIANO LE SILLABE CON LA FANTASIA,  
CHE È UNA COSA BELLA, LA PIÙ RARA CHE CI SIA.  
SONO BIRICHINE: TALVOLTA, CREDI A ME,  
POSSONO INVENTARE ANCHE QUELLO CHE NON C'È!

# UNA TESTA E UNA CODA



PREPARIAMO SU CARTONCINO ALCUNI DISEGNI DI ANIMALI E SUCCESSIVAMENTE LI TAGLIAMO A METÀ, IN MODO CHE SI DISTINGUANO BENE LA PARTE DELLA TESTA E LA PARTE DELLA CODA. LI POSIZIONIAMO POI BEN VISIBILI SUL PAVIMENTO IN MEZZO AL CERCHIO E CHIEDIAMO AD UNA BAMBINA E AD UN BAMBINO DI PARTECIPARE RISPETTIVAMENTE NEL RUOLO DI STREGHETTA E DI STREGONE. DURANTE L'ASCOLTO DELLA CANZONE I DUE PROTAGONISTI, AL MOMENTO GIUSTO, SCELGONO CIASCUNO UNA TESTA E UNA CODA DI ANIMALI DIVER-

SI, PROVANDO POI A COMPORRE IL NOME DI NUOVI "ESSERINI" COME AD ESEMPIO: TESTA DI ELEFANTE... CODA DI GIRAFFA, PER FARE UNA "ELERAFFA". A QUESTE STRANE CREATURE QUINDI SI FARANNO CORRISPONDERE PAROLE, PROVENIENTI DALL'UNIONE DELLE DUE METÀ DEI NOMI ORIGINALI DEGLI ANIMALI. NELLA CANZONE LA STROFA SI RIPETE PIÙ VOLTE, PER DARE LA POSSIBILITÀ DI PARTECIPARE A PIÙ BAMBINI. IL GIOCO TERMINA QUANDO TUTTI AVRANNO AVUTO LA POSSIBILITÀ DI PROVARE.

# LA FOLLETTA





**TEMA**  
INTERCULTURA



**CANZONE**



**GIOCO**  
DIFFICOLTÀ



# LA FOLLETTA

C'È UNA **DO** FOLLETTA CHE È BUFFA ASSAI,  
**SOL** PORTA UN CAPPELLO CHE NON FINISCE **DO**  
**SOL** **DO** **SOL** **DO**  
MAI;

FORSE SA BALLARE, FORSE CANTERÀ,  
CHISSÀ QUALE LINGUA MAI, PARLERÀ.  
**SOL** **DO** **SOL DO**

**SOL** **DO** **SOL DO**  
**RIT:** CI CI CI PO PO PO FIRULÌ  
**SOL** **DO** **SOL DO**  
CI CI CI PO PO PO FIRULÀ  
**SOL** **DO** **SOL DO**  
CI CI CI PO PO PO FIRULÌ



CI CI CI PO PO PO FIRULÀ  
SE NON LA CONOSCO MI PUÒ SPAVENTARE,  
MA SE MI AVVICINO UN PÒ, FORSE VUOL GIOCARE.  
NOI SIAMO DIVERSI, NON IMPORTA SE  
IO RIMANGO UN PÒ CON LEI, LEI CON ME.

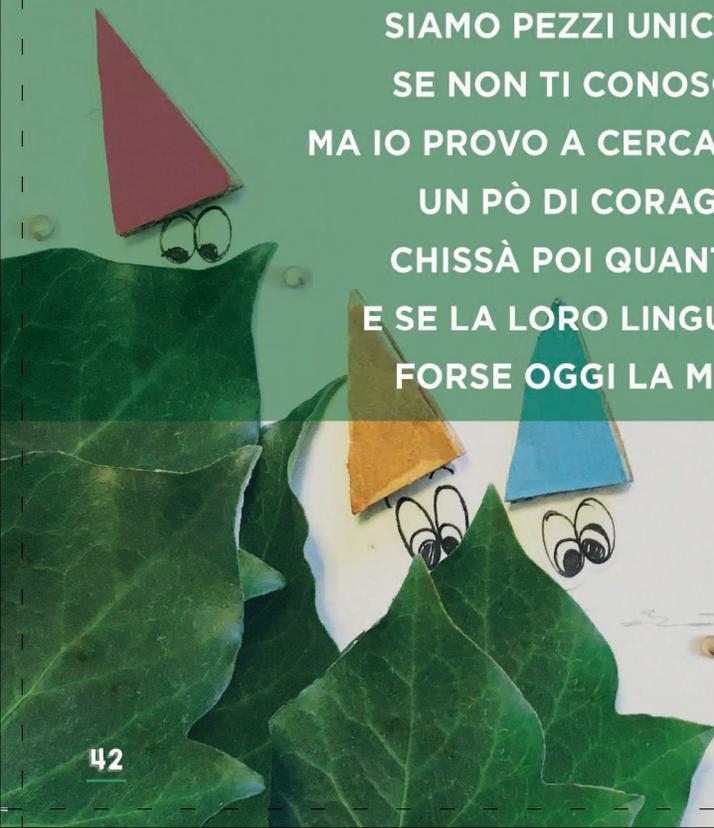
**RIT**

HO UNA NUOVA AMICA, VIVE A "SU PER GIÙ"  
DENTRO UN BOSCO VERDE, SOTTO IL CIELO BLU.  
IO LE INSEGNO COM'È BELLO DISEGNARE  
LEI SUONA LA MUSICA, PER CANTARE.

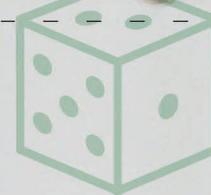
**RIT**



SIAMO UN PÒ DIVERSI: QUESTA È UN'OCCASIONE.  
SIAMO PEZZI UNICI, DI GRANDE PRECISIONE!  
SE NON TI CONOSCO, HO TIMORE DI SICURO,  
MA IO PROVO A CERCARTI, ANCHE ALDILÀ DEL MURO.  
UN PÒ DI CORAGGIO, LA MIA CURIOSITÀ...  
CHISSÀ POI QUANTI AMICI, LA VITA MI DARÀ!  
E SE LA LORO LINGUA IO NON SAPRÒ PARLARE,  
FORSE OGGI LA MUSICA MI POTRÀ AIUTARE.



# FIRULÌ, FIRULÒ



RITAGLIAMO TANTI CAPPELLINI DA FOLLETO, FATTI DI CARTONCINO, IN VARI COLORI DIVERSI; LI SPARGIAMO IN MEZZO AL CERCHIO, BEN VISIBILI A TUTTI. UN VOLONTARIO "A" ESCE, MENTRE UN ALTRO "B" SCEGLIE UNO DEI CAPPELLINI E LO TOGLIE DALL'INSIEME, TROVANDO UN NASCONDIGLIO SICURO DOVE SISTEMARLO. RIENTRATO "A", PER PRIMA COSA DEVE INDOVINARE QUAL È IL CAPPELLINO MANCANTE, PER POI ANDARLO A CERCARE CON L'AIUTO DEI SUGGERIMENTI DI "B".

ATTENZIONE PERÒ: "B" NON PUÒ MAI PARLARE E RISPONDE SOLAMENTE FIRULÌ PER DIRE SÌ... E FIRULÒ PER DIRE NO. A SUA VOLTA "A" DEVE POR-

GERE DELLE DOMANDE SPECIFICHE A "B", E SOLO DOPO AVERLE POSTE, POTRÀ, MUOVERSI NELLO SPAZIO.

AD ESEMPIO "A" CHIEDE: "È VICINO ALLA FINESTRA?" "FIRULÒ", CIOÈ NO... SI AVVICINA AL CUSCINO: "È SOTTO IL CUSCINO?" "FIRULÒ" SI SPOSTA VERSO IL CASSETTO DEI GIOCHI. "È NEL CASSETTO DEI LEGO?" "FIRULÒ". PASSO DOPO PASSO E DOMANDA DOPO DOMANDA SI TROVA IL NASCONDIGLIO DEL CAPPELLINO MANCANTE, SPERIMENTANDO LA SFIDA E LA FATICA DI COMUNICARE, UTILIZZANDO UN CODICE DIVERSO, ANCHE SE CONCORDATO E CONDIVISO.

# UN MONDO DI COLORI





**TEMA**  
INTERCULTURA



**CANZONE**



**GIOCO**  
DIFFICOLTÀ



# UN MONDO DI COLORE



RE  
NON HA COLORE L'ARIA PER RESPIRARE

RE LA RE  
NON HA COLORE L'ACQUA PER DISSETARE

SOL F  
NON HA COLORE IL MARE, ANCHE SE SEMBRA BLU

SI- MI- LA RE  
TUTTA COLPA DEL CIELO, CHE GUARDA IN GIÙ!

NON HA COLORE IL SUONO, CHE FA CANTARE,  
NON HA COLORE IL RITMO, CHE FA BALLARE,  
NON HA COLORE IL BUIO, CHE SPAVENTERA'  
TUTTA COLPA DEL SOLE CHE SE NE VA.

**RIT:** OSSERVA UN PÒ LE STELLE PRIMA DI DORMIRE  
PROVA A GUARDARE IL MONDO A TESTA IN GIÙ,  
VEDRAI CI SONO MILLE COSE BELLE,  
C'È UN MONDO DI COLORE, DEL COLORE CHE VUOI TU.



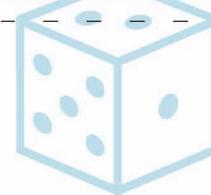


NON HA COLORE IL NOME CHE TI HANNO DATO  
NON HA COLORE IL DOLCE CHE MANGERÒ  
NON HA COLORE IL SORRISO DELLA MAMMA  
MA È DOLCE PIÙ DI TUTTO QUELLO CHE HO.  
NON HA COLORE IL TEMPO, CHE FA ASPETTARE  
NON HA COLORE IL VENTO, CHE FA VOLARE  
NON HA COLORE IL BATTITO DEL MIO CUORE,  
È COLPA DELL' **ABBRACCIO** CHE TI FARÒ.



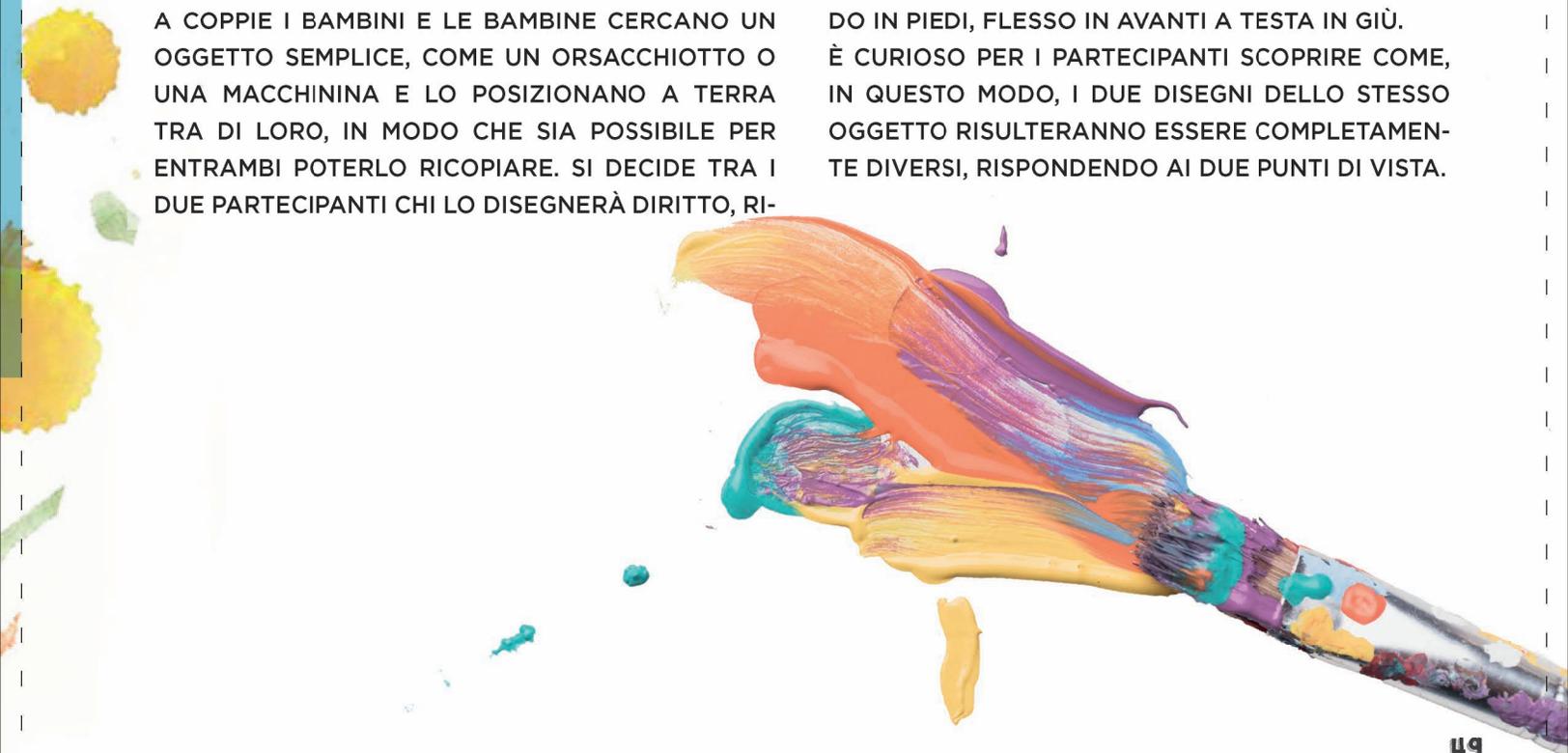
SAI DIRMI DI PRECISO DI CHE COLORE È IL MARE?  
HA MILLE SFUMATURE: LE PUOI SOLO IMMAGINARE.  
SE IO LO VEDO AZZURRO, TU VERDE LO VEDRAI  
MA IL MARE È MOLTE COSE E TE NE ACCORGERAI.  
VUOI FARE QUESTO GIOCO? DAI PROVALO ANCHE TU:  
OSSERVA QUALCHE OGGETTO, RESTANDO A TESTA IN GIÙ.

# SE FOSSI UN PIPISTRELLO?



PER COMPIERE QUESTA SEMPLICE ESPERIENZA SERVONO SOLO DEI FOGLI E ALCUNI PENNARELLI. A COPPIE I BAMBINI E LE BAMBINE CERCANO UN OGGETTO SEMPLICE, COME UN ORSACCHIOTTO O UNA MACCHININA E LO POSIZIONANO A TERRA TRA DI LORO, IN MODO CHE SIA POSSIBILE PER ENTRAMBI POTERLO RICOPIARE. SI DECIDE TRA I DUE PARTECIPANTI CHI LO DISEGNERÀ DIRITTO, RI-

MANENDO SEDUTO SUL PAVIMENTO E CHI INVECE PROVERÀ A COPIARLO ALLA ROVESCIA, RESTANDO IN PIEDI, FLESSO IN AVANTI A TESTA IN GIÙ. È CURIOSO PER I PARTECIPANTI SCOPRIRE COME, IN QUESTO MODO, I DUE DISEGNI DELLO STESSO OGGETTO RISULTERANNO ESSERE COMPLETAMENTE DIVERSI, RISPONDENDO AI DUE PUNTI DI VISTA.





# LE COSE PICCOLE



TEMA  
AUTOSTIMA



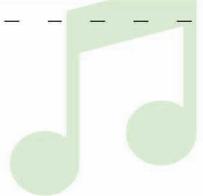
CANZONE



GIOCO  
DIFFICOLTÀ



# LE COSE PICCOLE



**RIT:** SONO LE COSE PICCOLE CHE FANNO GRANDE IL MONDO

**MINUZZOLI E GRANELLI** CHE STANNO SULLO SFONDO;  
MISCHIA STUPORE E BRICIOLE CON LA CURIOSITÀ,  
CON GLI OCCHI DEI BAMBINI E CON SEMPLICITÀ,  
CON GLI OCCHI DEI BAMBINI E CON SEMPLICITÀ.

OSSERVA UN SASSOLINO, IL TEMPO L'HA CAMBIATO,  
BAGNATO DALLA PIOGGIA, IL VENTO L'HA LIMATO;  
LUI ERA UNA MONTAGNA E PORTA DENTRO UN DONO,  
LA STORIA DELLA ROCCIA CHE DICE: "IO CI SONO!"  
LA DANZA DI UNA FOGLIA, CHE È DIVENTATA GIALLA  
ANCORA VISPA E ALLEGRA, COL VENTO GIOCA E BALLA  
LEI PORTA DENTRO UN DONO, DI TEMPO E DI STAGIONI  
CHE DICON: "LA NATURA HA GIÀ LE SUE RAGIONI!"  
UNA CAREZZA, UN BACIO, UN SEMPLICE SORRISO,



UN GESTO GENEROSO, CHE IO NON HO DECISO,  
SONO LE MIE MANINE E PORTAN DENTRO UN DONO,  
SENZA PAROLE DICONO AGLI ALTRI IO CHI SONO  
UN RAGGIO LUMINOSO, UN SOFFIO DELICATO,  
COLORI DI UN PAESAGGIO CHE NON HO MAI NOTATO  
SON COSE TRASPARENTI, MA PORTAN DENTRO UN DONO  
PARLANO DELLA TERRA COME DI UN MONDO BUONO.

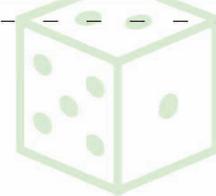
ADESSO GUARDA ME, IO SONO PICCOLINO,  
I GRANDI DICON SEMPRE: "CHE BELLO ESSER BAMBINO!"  
SARÒ UN ASTRONAUTA O FORSE UN' INFERMIERA  
IL MONDO CAMBIA IN FRETTA, RITORNA PRIMAVERA...  
ED IO CAMBIO CON LUI, PAURA NON MI FA!  
IO PORTO DENTRO UN DONO: LA POSSIBILITÀ.  
SE VOGLIO POTRO' ESSERE QUELLO CHE MI VA...  
UN GIORNO SARÒ **GRANDE**, ADESSO SONO QUA.



METTI LA TUA MANO DENTRO IL SACCHETTINO,  
PESCA AD OCCHI CHIUSI SOLO UN BIGLIETTINO;  
ORA PROVA A DIRE TUTTE LE PAROLE,  
GRANDI O PICCOLINE, CHE VENGONO DAL CUORE.  
IO STARÒ A SENTIRLE CON MOLTA ATTENZIONE,  
SEMPRE BEN ATTENTO A NON CADERE NEL BURRONE!



# SALTI O CADI?



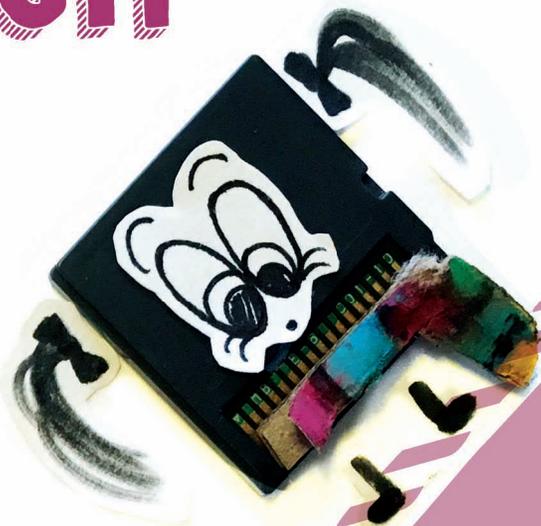
IN UN SACCHETTINO DI STOFFA SI NASCONDE UN MAZZO DI CARTE, DISEGNATE APPOSITAMENTE PER ILLUSTRARE ALCUNI INSIEMI DI OGGETTI, RAGGRUPPATI TRA LORO PER CARATTERISTICA, COME AD ESEMPIO: ANIMALI PICCOLI, ANIMALI GRANDI, CIBI PICCOLI, CIBI GRANDI; GIOCATTOLI PICCOLI, GIOCATTOLI GRANDI; PAROLE BREVI, PAROLE LUNGHE E CHI PIÙ E HA PIÙ NE METTA, SEGUENDO LA FANTASIA DELLE BAMBINE E DEI BAMBINI DEL GRUPPO.

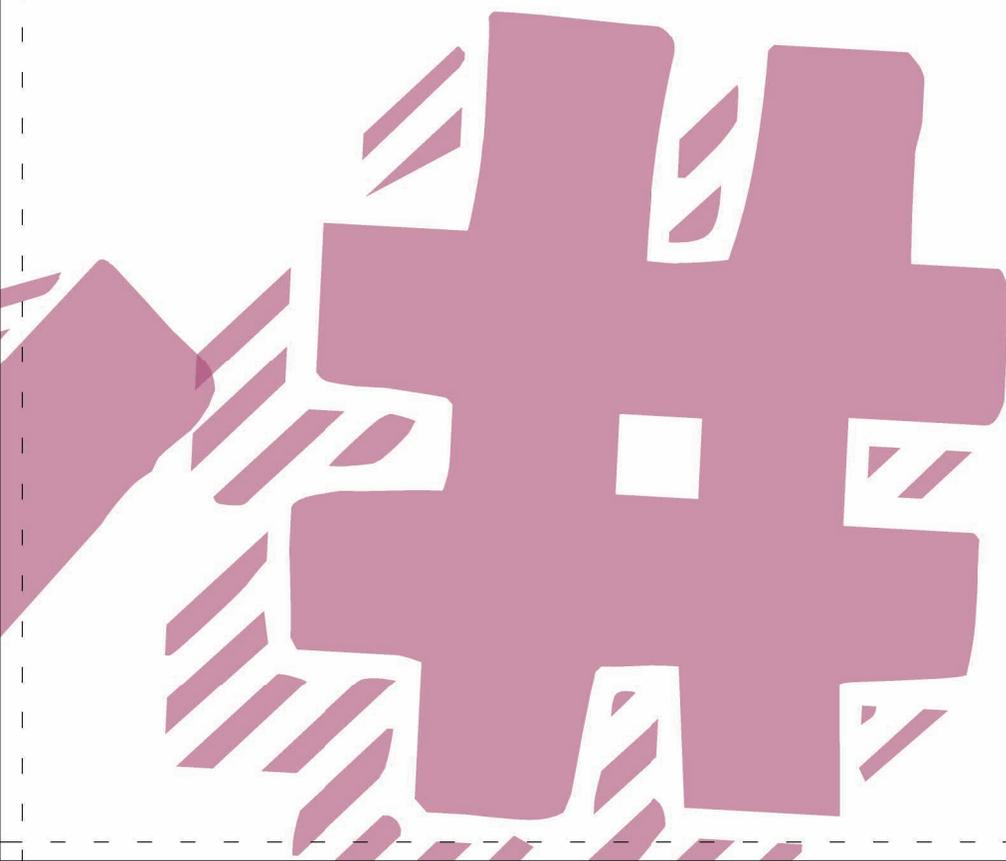
A TURNO, CHI GIOCA, SCEGLIE UNO SFIDANTE, VI SI PONE DI FRONTE ED ESTRAE UNA DELLE "CARTE IMMAGINE", SENZA FARSI VEDERE. UNA VOLTA CAPITO IL CONTENUTO, (AD ESEMPIO ANIMALI GRANDI...) PRONUNCIA IN SUCCESSIONE ALCUNE PAROLE APPARTENENTI ALL'INSIEME (AD ESEMPIO

ELEFANTE, BALENA, GIRAFFA ECC...) CHE CORRISPONDE ALL'IMMAGINE PESCATA, FINO A QUANDO, PER METTERE ALLA PROVA IL PROPRIO SFIDANTE, PRONUNCIA UNA PAROLA ASSOLUTAMENTE ESTRANEA A QUELL'INSIEME (AD ESEMPIO PULCE). AD OGNI PAROLA GIUSTA LO SFIDANTE FA UN SALTO. ALLA PAROLA SBAGLIATA INVECE, SI LASCIA SCIVOLARE A TERRA, "SPEGNENDOSI", COME AD INTERPRETARE DI AVER COMPRESO L'ERRORE, SEGNANDO COSÌ ANCHE LA FINE DEL GIOCO. A PIÙ RIPRESE TUTTI POSSONO A LORO VOLTA PARTECIPARE, VARIANDO I GRUPPI DI PAROLE IN BASE ALLE IMMAGINI PESCATE DAL SACCHETTINO. PER AUMENTARE LA DIFFICOLTÀ DEL GIOCO SI POSSONO DIVERSIFICARE ED INCREMENTARE GLI INSIEMI DISEGNATI SULLE CARTE.



# LADY HASHTAG E MISTER SLASH





**TEMA**  
INFORMATICA



**CANZONE**



**GIOCO**  
DIFFICOLTÀ



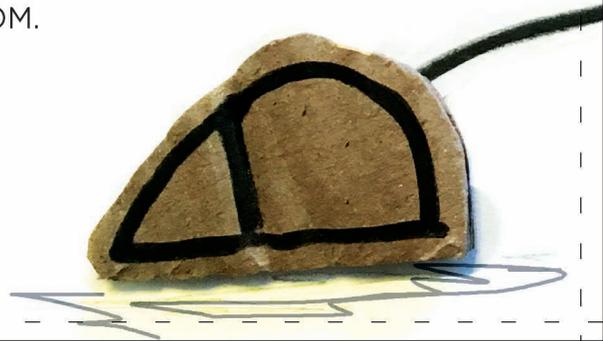
# LADY HASHTAG E MISTER SLASH



NEL PAESE DI CALCOLANDIA, DOVE UNO PIÙ DUE FA TRE  
C'ERAN DUE COMPUTERINI: **LADY HASHTAG** E **MISTER SLASH**,  
LAVORAVANO TUTTO IL GIORNO PER RIEMPIRE TABELLE E FILE,  
TAGLIA-CLICCA, COPIA-INCOLLA, NON SI RIPOSAVANO MAI.

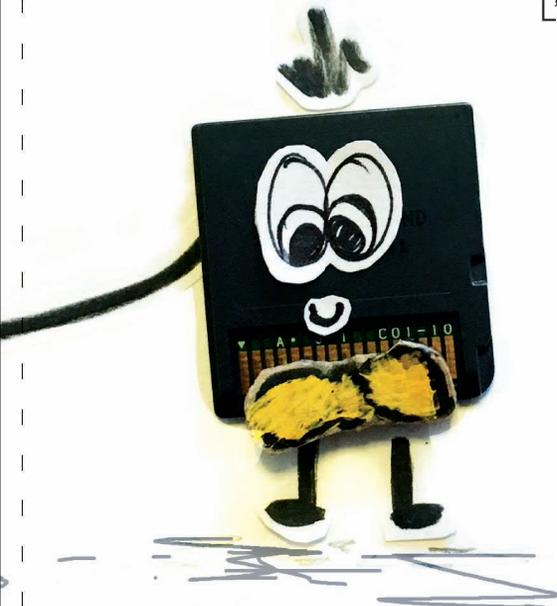
UN DÌ HASHTAG S'AMMALÒ, LA PORTARONO DAL DOTTORE,  
TI SEI PRESA UN BRUTTO VIRUS, NON È CERTO UN RAFFREDDORE!  
PRENDI QUALCHE MEGABYTE E RIPOSA IL PROCESSORE.

SIAMO SOLO CALCOLATORI, DISCO RIGIDO E POCA RAM,  
CON UN SOFTWARE DI SISTEMA, DUE BEI FLOPPY E UN CD ROM.



BUONI SOLO A NAVIGARE, SENZA VELE NELL'INTERNET,  
MAI UN TUFFO, UNA CROCIERA, UN GIRETTO IN CABRIOLET.  
ADOTTARONO UN CAGNOLINO, LO PORTARONO A PASSEGGIARE,  
BASTA CON QUEL MOUSE AL FILO, CHE NON SA NEANCHE GIOCARE;  
STOP AI CAVI E CON UN CLICK, ERA TEMPO DI CAMBIARE.

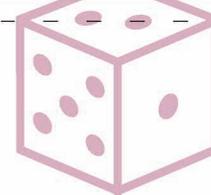
FU CON L'ENERGIA DEL SOLE, MOLTO MEGLIO DEI KILOWATT,  
L'ARIA FRESCA E L'ACQUA PURA, MENO PIXEL E NIENTE SCART...  
CHE AL POSTO DELLE CHIAVETTE, PRESE COME IL BIBERON  
SI NUTRIRON DI PASTASCIUTTA, CIOCCOLATA E MACARON.



LA NONNA DICE "MOUSE" PER DIRE TOPOLINO,  
SE SENTE DIRE VIRUS, PRENDE UN FAZZOLETTINO;  
SE LEGGE CLICCA QUI, LE VIENE DA SCHIOCCARE,  
MA COPIA E INCOLLA, NO, LEI NON LO VUOLE FARE.  
CHE STRANA "CYBER PAPPA" PREPARA IN UN'AMPOLLA  
CI METTE DUE CAVETTI, UN FILE E LA CIPOLLA...  
QUANTE PAROLE NUOVE SENTIAMO OGNI MATTINA,  
METTIAMO UN PÒ DI ORDINE, IN QUESTA SCATOLINA!



# LA STAFFETTA DEL PC

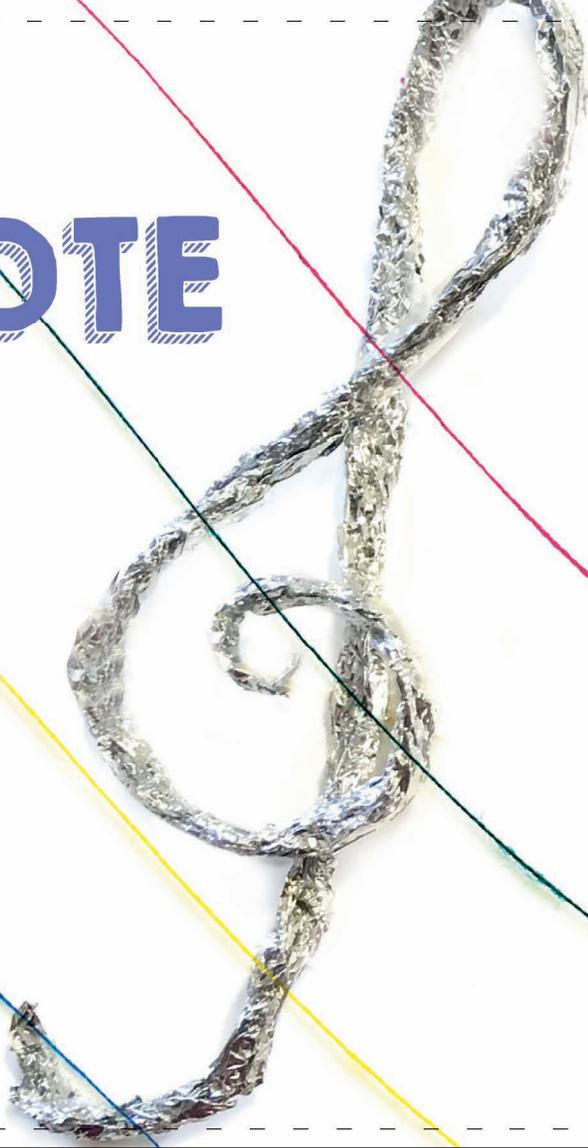


PREPARIAMO DUE INSIEMI IDENTICI FORMATI DA CINQUE IMMAGINI, SU CARTONCINO COLORATO, BEN DISTINTE TRA LORO, CHE POI, RIUNITE, RAFFIGURANO UNA "POSTAZIONE PC": UNO SCHERMO, UNA TASTIERA, UN MOUSE, UN TOWER, CHE DOVRÀ PRESENTARE UNA PICCOLA FESSURA ED INFINE UNA CHIAVETTA USB. METTIAMO TUTTE QUESTE FIGURE IN DUE SCATOLE. IN UNO SPAZIO AMPIO E LIBERO FORMIAMO DUE SQUADRE: I GIOCATORI SI DISPONGONO IN FILA INDIANA, OGNI SQUADRA VICINA ALLA PROPRIA SCATOLA.

AL VIA, IL PRIMO COMPONENTE PARTE, RAGGIUNGE IL FONDO DEL SALONE PORTANDO CON SÈ UNA DELLE IMMAGINI A DISPOSIZIONE IN UNA MANO E

LA CHIAVETTA USB NELL'ALTRA. DEPOSITA L'IMMAGINE A TERRA, DENTRO UNO SPAZIO DELIMITATO CHE CHIAMIAMO SCRIVANIA, POI TORNA INDIETRO DI CORSA E DÀ IL CAMBIO AL SECONDO CONCORRENTE, PASSANDOGLI DIRETTAMENTE LA CHIAVETTA USB. SUCCESSIVAMENTE SI SIEDE IN FONDO ALLA FILA DEI COMPAGNI. OGNUNO, A TURNO, AGGIUNGE UNA NUOVA IMMAGINE, COMPONENTO COSÌ LA POSTAZIONE PC SULLA SCRIVANIA. VINCE LA SQUADRA CHE PER PRIMA RIESCE A COMPORRE IL COMPUTER. L'ULTIMO DI OGNI FILA, PER DETERMINARE LO STOP AL TEMPO, INFILA LA CHIAVETTA USB NELLA FESSURA RITAGLIATA NELL'IMMAGINE DEL TOWER.

# LE NOTE





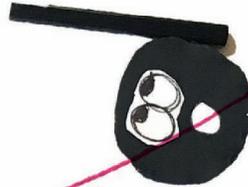
**TEMA**  
MUSICA



**CANZONE**



**GIOCO**  
DIFFICOLTÀ



# LE NOTE

SONO **SETTE SORELLINE**, SON VESTITE DA PALLINE,  
SONO BEN ACCESSORiate, TUTTE IN FILA, ALLINEATE;  
GLIEL'HA DETTO ANCHE LA MAMMA: "STATE SOPRA IL  
**PENTAGRAMMA!**"  
AUTOSTRADA A PIÙ CORSIE, PER SEGUIR LE MELODIE...

**RIT: DO**, LA PRIMA A CAPOFILA, FORSE HA PRESO IL POSTO AL **RE**  
**MI** SI METTE SEMPRE IN MEZZO: "DITE TUTTO PURE A ME"  
**FA**, CHE SEMBRA UNA FATINA, LE MAGIE PER GIOCO FA  
**SOL** NON AMA TANTO IL CHIASSO, SOL SOLETTA SE NE STA.  
**LA** S'È PERSA, COME SEMPRE, E LA STRADA TROVERÀ,



SE LA GENTE QUI LA SMETTE DI DIR SEMPRE LA, LA, LA!

**SI**, GENTILE E LABORIOSA, SE LA CHIAMO LEI VERRÀ;

NON SA DIRE MAI DI NO, NEANCHE QUANDO TORNA **DO**.

SE SON VUOTE SONO LUNGHE, SE HAN LA CODA SON PICCINE,  
FANNO SCALE IN SALISCENDI, SEGUON FRECCE CON GLI ACCENTI,  
STANNO IN PIEDI E MAI SEDUTE, CHIUSE DENTRO LE BATTUTE,  
LENTO, ANDANTE, MODERATO...ALLEGRETTO A PERDIFIATO.

**RIT.**

SON LE NOTE L'HAI CAPITO? CE NE SONO ALL'INFINITO...

VANNO A RITMO PER BALLARE E CON TUTTI SAN PARLARE.

TI REGALANO EMOZIONE, CANTICCHIANDO UNA CANZONE,

SAN GUIDARE GLI STRUMENTI, FANNO TUTTI PIÙ CONTENTI!



SAI COSA SONO QUEI BUFFI PUNTINI,  
CON LE GAMBETTE E I CODINI PICCINI?  
SONO LE NOTE, PALLINE DI ALLEGRIA,  
FANNO DANZARE OGNI MELODIA.  
SEMBRANO UGUALI, MA TUTTE HANNO UN NOME.  
METTILE IN FILA, TI INSEGNERÒ COME!



# CHI HA PAURA DEL PENTAGRAMMA?



DOPO AVER PREPARATO SETTE DIVERSE IMMAGINI RAFFIGURANTI LE SETTE NOTE, E DOPO AVERLE CARATTERIZZATE IN MANIERA DIVERSA, SEGUENDO I SUGGERIMENTI DEL TESTO (AD ESEMPIO IL RE, CON LA CORONCINA, IL FA, CON IL CAPPELLO DA FATINA, ECC...), SI PRODUCONO, CON QUESTE FIGURE DELLE MEDAGLIE, UNA PER OGNI PARTECIPANTE, PER ESPLICITARE L'IDENTITÀ DI OGNUNO NEL MOMENTO DEL GIOCO.

IN UNO SPAZIO SUFFICIENTEMENTE GRANDE, I PARTECIPANTI SI DISPONGONO COME SEGUE: DA UNA PARTE TUTTE LE NOTE E DALL'ALTRA IL PEN-

TAGRAMMA. UN BAMBINO, A TURNO INTERPRETA IL RUOLO DI "PENTAGRAMMA", CHE GRIDA A TUTTI LA FRASE: "CHI HA PAURA DEL PENTAGRAMMA?" TUTTI RISPONDONO: "NESSUNO!" A QUESTO PUNTO IL PENTAGRAMMA, CORRENDO VERSO LE NOTE IN SENSO OPPOSTO, DEVE ACCIUFFARLE TUTTE, PER POI FORMARE UNA SCALA COMPLETA, CHE COMPIE, POSIZIONANDOLE IN MANIERA CORRETTA: DO, RE, MI, FA, SO, LA, SI.

PER FACILITARE IL GIOCO, PUÒ ESSERE UTILE, IN QUESTA FASE, SEGUIRE L'ORDINE CANTATO DURANTE L'ASCOLTO DELLA CANZONCINA STESSA.



Tutte le musiche sono disponibili qui:









