



# **ISTRUZIONI**

**carte sonore**

## **PRONTO A PARTIRE PER IL VIAGGIO SONORO?**

**Abbiamo preparato qualcosa di speciale  
per gli esploratori come te!**

All'interno di questo set troverai **24 carte interattive**,  
ognuna con immagini di oggetti, animali e suoni comuni.

Sul retro di ogni carta, c'è un **QR code magico**.  
Una volta scannerizzato, ti condurrà direttamente  
alla nostra pagina web dedicata!

Lì potrai **accedere ai suoni** corrispondenti ad ogni immagine,  
creando una coinvolgente sinfonia che renderà  
l'apprendimento divertente.

All'interno di questo manuale, troverai una varietà di **giochi**,  
**istruzioni, storie e idee** pensate appositamente per stimolare  
la tua immaginazione e incoraggiare la tua creatività.

**Trova un buon compagno di viaggio e  
preparatevi ad esplorare e imparare insieme!**

**BUON DIVERTIMENTO, ESPLORATORI!**

**NON HAI LE CARTE SOTTO MANO?  
NON TI PREOCCUPARE, SCANSIONA QUI!**



# #1 CACCIA AL SUONO!

## Diventa un cacciatore del suono!

*In questo gioco dovrai riuscire a catturare più suoni possibili, come?  
Leggi le istruzioni!*

### NECESSARIO:

Per diventare un vero cacciatore del suono avrai bisogno di un amico o di un genitore che interpreterà il ruolo di “simulatore” e delle carte che trovi all’interno del kit.

### PREPARAZIONE:

1. Il “Cacciatore” dopo aver mescolato le carte ne pescherà una dal mazzo e senza guardarla la consegnerà al “Simulatore”
2. A questo punto il cacciatore dovrà sedersi al centro della stanza e chiudere gli occhi
3. Il “simulatore” con passo felpato si sposterà in un punto della stanza e farà riprodurre il suono, scannerizzando il QR CODE stampato sul retro della carta, oppure lo imiterà lui stesso
4. Il cacciatore senza sbirciare dovrà indovinare il suono interpretato e indicarne la provenienza
5. La stessa dinamica si ripeterà fino allo scadere del tempo del match (durata consigliata 5 minuti)

Una volta terminato il match, i ruoli s’invertiranno. Vincerà il cacciatore che, alla fine dei match avrà indovinato più carte.

### TI SEMBRA TROPPO FACILE?

Per rendere il gioco più complesso fallo all’aperto oppure aggiungi un sottofondo musicale con una radio. Questo aumenterà la difficoltà nell’isolare il suono dal rumore di fondo.

## CHE SUPERPOTERI SVILUPPERAI CON QUESTO GIOCO?

- **localizzazione sonora** -> svilupperai la tua capacità di intercettare i suoni isolandoli nello spazio
- **aumento della concentrazione** -> migliorerai la tua capacità di focalizzarti
- **consapevolezza spaziale** -> riuscirai a trovare più facilmente le fonti sonore



# #2 GIOCO DI ASCOLTO E ASSOCIAZIONE CON STORIE SONORE ONLINE



## *Immergiti in un'avventura narrativa!*

*Sul nostro sito, troverai racconti unici, arricchiti da suoni ambientali che rispecchiano le carte del gioco. Questa esperienza è progettata per stimolare l'ascolto attivo e la capacità di collegare i suoni alle loro sorgenti o significati.*

## **QUEST'ATTIVITÀ PUÒ ESSERE SVOLTA IN DUE MODALITÀ:**

o a coppie o in piccoli gruppi

## **COSA TI SERVIRÀ:**

Le tue carte del kit dell'esploratore sonoro e un dispositivo per scansionare il QR che trovi qui o nel retro delle carte e che ti permetterà di accedere ai suoni e ai testi delle storie.

consiglio extra: nel caso in cui non avessi la possibilità di utilizzare internet, puoi leggere le stesse storie in fondo a questo manuale ;)

## **GIOCO A COPPIE:**

1. Il "narratore" leggerà la storia scelta e ogni volta che troverà indicato un suono dovrà riprodurlo tramite il proprio dispositivo (oppure simularlo)
2. Il "protagonista" (colui che ascolta la storia) dovrà riuscire a trovare la carta che rappresenta il suono riprodotto dal narratore entro 5 secondi
3. Alla fine della storia verranno verificate le carte con le soluzioni (presenti all'interno delle storie) assegnando un punto per ogni carta corretta e scalandone uno per ogni carta errata
4. I ruoli vengono invertiti

5. A questo punto chi ha accumulato più punti vince

### **SFIDA TRA AMICI:**

Scegliete un narratore, che leggerà la storia riproducendo i suoni, (come nella modalità "gioco a coppie");

Dividi il mazzo di carte equamente tra i partecipanti;

Vince chi riesce a collegare il maggior numero di carte ai suoni della storia.

### **TI SEMBRA TROPPO FACILE?**

Una volta che conoscerai bene le storie potrai chiedere al narratore di aggiungere dei suoni "extra" al racconto. Così facendo il livello di difficoltà sarà più alto.

### **CHE SUPERPOTERI SVILUPPERAI CON QUESTO GIOCO?**

- **aumento della concentrazione** -> migliorerai la tua capacità di focalizzarti
- **associazione sonora** -> aumenta l'abilità di collegare suoni specifici a situazioni/oggetti

**NB.** Noi abbiamo proposto due racconti, dopodiché toccherà a te e ai tuoi amici crearne di nuovi! Troverai uno spazio dedicato alla loro scrittura all'interno del diario che trovi nel kit :)

## STORIA #1

# CAPPUCETTO ROSSO

In un piccolo villaggio, ai margini di una vasta foresta, (**suono foglie**) viveva una bambina conosciuta da tutti come Cappuccetto Rosso, per via del suo cappuccio rosso che indossava sempre.

Un giorno, la mamma le diede un cesto da portare alla nonna che viveva al di là della foresta.

Così Cappuccetto Rosso, cominciò a camminare lungo la strada che costeggiava il bosco e che percorreva abitualmente (**suono dei suoi passi**).

Mentre avanzava, notò un fringuello che attirò la sua attenzione (**suono cinguettio**), così decise di inseguirlo inoltrandosi nel bosco.

Cappuccetto rosso cercò di acchiappare l'uccellino, che scappò via lasciandola persa nel cuore della foresta.

Un lupo, notandola sola e persa le si avvicinò con un gran salto (**suono del salto**) e le chiese: "hei tu, ti sei per caso persa? se vuoi posso aiutarti"

Cappuccetto Rosso capì subito che il lupo non voleva aiutarla ma che aveva tutt'altra intenzione, del resto il borbottio del suo stomaco si faceva sentire sempre più forte (**rumore pancino**).

Così decise di rispondere all'animale: "No grazie, sto andando da una mia parente" e notando le impronte del lupo sul terreno cominciò a camminare nel senso opposto ritrovando la via per la casa della nonna.

L'animale avendo visto le marmellate e i farmaci all'interno del cestino, capì subito che il destinatario doveva essere la persona anziana che abitava nella casetta ai margini della foresta. Fece un gran sospiro (**suono ululato**) e corse veloce come il vento verso l'abitazione.



Durante il tragitto il lupo si stava già pregustando le marmellate del cestino... aveva proprio una gran fame!

Il lupo dopo aver ingannato la nonna, la chiuse in un armadio (**suono porta che si chiude**). Poi si travestì da vecchietta con i suoi abiti e si mise a letto, aspettando Cappuccetto Rosso.

Appena la ragazza arrivò a destinazione, intuì dal russare che proveniva dalla stanza da letto, che non poteva essere la nonna (**rumore russare**).

Come Cappuccetto aprì la porta della camera il lupo si svegliò e saltò fuori dal letto cercando di rubare a Cappuccetto Rosso il prezioso cestino.

Proprio in quel momento, la nonna che era rimasta chiusa nell'armadio riuscì a liberarsi, e alzando lo sguardo, non crebbe ai suoi occhi! Il lupo non voleva papparsi la bambina ma le marmellate!

La nonna un po' perplessa ma allo stesso tempo decisa prese un mestolo e lo batté su una pentola in cucina (**rumore pentola**) per attirare l'attenzione dei due litiganti che si spaventarono subito.

"Cappuccetto ma com'è possibile! ti ho sempre insegnato a condividere quello che abbiamo con chi è meno fortunato! Offri un po' di marmellata a questo povero animale"

"Ma nonna le marmellate sono le tue! E lui vuole mangiare anche noi!"

Il lupo allora intervenne subito: "Ma No! Non mangio nè le persone né gli animali, è proprio per questo che ho sempre fame!"

A quella frase Cappuccetto scoppiò a ridere: "Ma non potevi dirmelo prima? Vado subito a scaldare un pò di pane per tutti"

Così lo strano trio si sedette al tavolo e fece una bella merenda a base di pane, burro e tanta, tanta marmellata (**rumore masticazione**).

## STORIA #2

# GIOVANNI E GRETA

C'era una volta in una grande foresta una famiglia con due bambini curiosi e vivaci di nome Giovanni e Greta (**rumore schiamazzi**).

Questi due fratelli passavano le loro giornate correndo per il bosco e facendo i dispetti a tutti gli animali che incontravano per la loro via (**rumore corsa**): rubavano le piume agli uccellini (**cinguettio**) per travestirsi da indiani (**rumore indiani**), inseguivano tutte le lepri per rubare loro il pelo e non appena vedevano un riccio gli rubavano le spine per creare degli aghi e cucirsi i loro costumi.

Un bel giorno mentre erano intenti a catturare un ranocchio (**verso rana**), si accorsero che in un angolo inesplorato della foresta, dietro a un muro di siepi (**rumore foglie**), c'era una strana casa che a prima vista sembrava abbandonata.

Decisero allora di lasciare in sospeso il loro passatempo e di entrarci per poterla esplorare (**rumore porta**).

Con grande stupore si accorsero che non si trattava di una casa costruita con dei normali mattoni ma con dolciumi di ogni genere.


Cominciarono così a scartare le caramelle e a mangiucchiare tutti gli arredi interni (**rumore mangiare**).

Ad un certo punto rientrò la proprietaria di casa, una vecchietta che avendoli notati più volte a fare le loro marachelle, decise di punirli mettendoli in castigo in una cella della cantina.

I bambini inizialmente pensarono di essere stati premiati visto che anche la cella era ricoperta di dolciumi, così grattarono tutto il fondo del pavimento che era ricoperto di granella di pistacchio (**rumore di graffi**); quando non ci fu più nulla da mangiare realizzarono che la vecchietta li stava tenendo prigionieri.

Così presi dal panico cominciarono a piagnucolare talmente forte





**(rumore pianto)** che la proprietaria di casa si impietosì e scese da loro **(rumore passi)**.

Così come i due la videro, le chiesero: "Perché ci hai rinchiusi qui? Non abbiamo fatto nulla di male!" Di tutta risposta la vecchietta disse: "così imparate a disturbare tutti quei poveri animali! Almeno se state qui loro riusciranno a vivere un po' in pace e senza stress"

I due fratelli che erano ormai stanchi di essere rinchiusi pensarono ad una proposta da fare all'anziana donna: avrebbero aiutato per tutta la settimana gli animali del bosco e in cambio sarebbero passati ogni giorno a mangiare qualche dolcetto della casa.


Una volta stretto l'accordo, Greta e Giovanni cominciarono la loro settimana di volontariato.

L'inizio della prova non partì proprio con il piede giusto: dopo tutti i dispetti nessun animale si fidava più dei due fratelli, che cercando di afferrare le povere bestioline finivano per farle cadere bruscamente nel fango del bosco. Nonostante ciò i due non si arresero e, anche grazie all'aiuto dell'anziana signora, gli animalotti riacquisirono la fiducia e gli uccellini cominciarono a planare sulle spalle di Giovanni e di Greta **(rumore ali)**.

Alla fine dei sette giorni di prova, i ragazzi tornarono saltellando dalla signora della casa dei dolci **(rumore salto)** per sapere se avessero effettivamente superato la prova. L'anziana donna vedendo i ragazzi impegnarsi seriamente durante tutta la settimana, gli abbracciò **(rumore abbraccio)** e confermò loro che avevano superato il test.

I fratelli diventati ormai amici di tutti gli abitanti del bosco vollero continuare a prendersi cura di loro e smisero di fargli i dispetti.

Così l'armonia tornò a regnare nel bosco e tutti vissero felici e contenti **(rumori foresta/versi animali)**.





# TI SONO PIACIUTI I GIOCHI PROPOSTI?

**Vuoi raccontarci le storie sonore che hai inventato  
con i suoni delle carte o hai dei consigli da darci?**

**Non vediamo l'ora di leggere la tua mail!  
Scrivici all'indirizzo:**

***marketing@pontoni.com***

mettendo in oggetto:

**Esploratore sonoro + "il tuo nome"**

