

# SIB

## Scuola elementare Italiana Bilingue

### Elaborazione del contenuto

Nathalie Bartoli

#### **Direzione progetto**

BSIn RRn Monika Breyer  
Ispettorato scolastico municipale di Vienna  
Sezione lingue romanze

#### **Coordinazione progetto e redazione**

Mag. A.M. Miriam Lukasser  
Coordinatrice lingue romanze

#### **Classe pilota**

Michaela Esterl  
Julia Trs  
Nathalie Bartoli (*Native Speaker Teacher*)

#### **Comitato esperti EdQ**

Mgr. Martina Bauerová (CZ)  
Mgr. Gábor Gregosits (H)  
Mgr. Jana Roháčiková (SK)

#### **Sede**

Europaschule (Scuola elementare)  
Vorgartenstraße 95-97  
A-1200 Vienna  
Direzione: VDn OSRn Ilse Henner  
[www.europaschule-wien.com](http://www.europaschule-wien.com)

#### **Consulenza linguistica**

Lidia Nonato

#### **Illustrazioni**

Nathalie Bartoli  
I bambini dell'Europaschule

#### **Layout**

Nathalie Bartoli  
Robert Lichtner

© 2006

# Indice

Vorwort / Prefazione	3
<b>IL PROGETTO „SIB“</b>	
Il concetto	6
<b>TEMI E ATTIVITÀ</b>	
Unità I: L'identità personale	15
Unità II: La scuola	23
Unità III: Gli animali	29
Unità IV: Il tempo e le stagioni	35
Unità V: I vestiti	41
Unità VI: Gli alimenti	47
Unità VII: I giochi	55
Unità VIII: La casa	59
Unità IX: Il corpo	65
Unità X: Il Natale e la Befana	71
Unità XI: Il carnevale e la Pasqua	79
Unità XII: Le vacanze	83
Facciamo il punto	89
Bibliografia	93
<b>SCHEDE</b>	98

# VORWORT

Das Europa Büro des Stadtschulrates für Wien hat sich die Aufgabe gesetzt, im Rahmen des INTERREG IIIA Projektes EdQ (Education Quality) die Bildungskooperation in Mitteleuropa – insbesondere mit den benachbarten Regionen in Brno, Bratislava und Győr/Moson/Sopron – zu unterstützen und die Qualität des Bildungsangebotes durch grenzüberschreitende Initiativen zu fördern.

In diesem Zusammenhang kommt dem Sprachenlernen eine entscheidende Funktion zu, stellt doch der Erwerb von Sprachkenntnissen das notwendige Bindeglied zu einem Miteinander der Menschen in Mitteleuropa dar. EdQ fördert daher einerseits im Kursangebot die Sprachen der Nachbarländer und bietet andererseits neue Möglichkeiten für eine gemeinsame Kommunikationsbasis.

Die italienische Sprache spielt dabei eine zunehmend wichtige Rolle. Aufbauend auf die historische Tradition stellt Italienisch ein wichtiges Kommunikationsinstrument sowohl im wirtschaftlichen als auch im sozialen Bereich dar.

Als Antwort auf diese Entwicklung hat das Europa Büro des Stadtschulrates für Wien mit dem Projekt **SIB (*Scuola elementare Italiana Bilingue*)** eine neue Initiative für eine intensivierete Fremdsprachenförderung im Grundschulbereich gesetzt und zur Implementierung und Verbreiterung dieses erfolgreichen Konzeptes die vorliegende SIB-Broschüre publiziert.

Das EdQ-Zentrum freut sich, diese besonderen Unterlagen nun einer breiten mitteleuropäischen Öffentlichkeit kostenlos – und bei Bedarf auch als Download auf der EdQ-Website: [www.edq.eu.com](http://www.edq.eu.com) – zur Verfügung stellen zu können.

Bei dieser Gelegenheit möchte ich allen, die zur Verwirklichung dieses zukunftsweisenden und mit dem „Europasiegel für innovative Sprachenprojekte“ ausgezeichneten Modells beigetragen haben, sehr herzlich danken!

Mag. Dr. Franz Schimek  
Leiter des Europabüros und des EdQ-Projektes

# PREFAZIONE

L'Europa Büro presso l'Ispettorato scolastico municipale di Vienna si è assunto il compito, nel quadro del progetto INTERREG IIIA EdQ (Education Quality) di sostenere la cooperazione a livello educativo in Mitteleuropa, soprattutto con le vicine regioni di Brno, Bratislava e Győr/Moson/ Sopron, e di incentivare la qualità dell'offerta educativa tramite iniziative transfrontaliere.

In questo contesto, all'apprendimento linguistico spetta una funzione decisiva, in quanto l'acquisizione di conoscenze linguistiche rappresenta il necessario anello di collegamento per la convivenza in Mitteleuropa. Perciò EdQ promuove da una parte l'offerta di corsi delle lingue dei paesi confinanti, e dall'altra offre nuove possibilità per una comune base di comunicazione.

A questo proposito, la lingua italiana gioca un ruolo di importanza crescente. Riallacciandosi alla tradizione storica, l'italiano rappresenta un importante strumento comunicativo in ambito sia economico, sia sociale.

Come risposta a questi sviluppi, l'Europa Büro dell'Ispettorato scolastico municipale di Vienna con il progetto **SIB (Scuola elementare Italiana Bilingue)** ha promosso una nuova iniziativa per un sostegno intensivo all'apprendimento delle lingue straniere nell'ambito della scuola elementare, ed ha coordinato la pubblicazione *SIB* per applicare e diffondere questo concetto vincente.

Il centro EdQ è lieto di poter mettere a disposizione gratuitamente questo straordinario materiale presso un vasto pubblico mitteleuropeo e in caso di necessità anche come download dal sito web EdQ: [www.edq.eu.com](http://www.edq.eu.com).

Vorrei approfittare di questa possibilità per ringraziare di cuore tutti coloro che hanno contribuito alla concretizzazione di questo modello pionieristico e premiato con il sigillo europeo per progetti linguistici innovativi!

Mag. Dr. Franz Schimek

Direttore dell'Europa Büro e del progetto EdQ

# VORWORT

Das Projekt **SIB (*Scuola elementare Italiana Bilingue*)** wurde 2001 an der Wiener Europaschule (Volksschule), Vorgartenstraße 95-97, initiiert und seither in mehreren Klassen erfolgreich erprobt. Als vorbildliches Fremdsprachenmodell erhielt es 2005 das „Europasiegel für innovative Sprachenprojekte“ und gewann dadurch noch an Bedeutung und Aufmerksamkeit.

Mit der vorliegenden *SIB*-Broschüre sollte nun dieses ausgezeichnete Projekt über die Wiener Schulen hinaus – allen voran in den EdQ Regionen Brno, Bratislava, Győr-Moson-Sopron – interessierten FremdsprachenpädagogInnen bekannt und nutzbar gemacht werden. Erste Informationen und Unterrichtsbesuche dazu erfolgten bereits im Rahmen von grenzübergreifenden „Giornate italiane“ (EdQ Romanisches Sprachennetzwerk).

Die Broschüre stellt zur Implementierung bzw. Übernahme des *SIB*-Konzeptes wertvolle inhaltliche und methodisch-didaktische Anregungen bereit, und zwar in Form vielfältigster Aktivitäten und Arbeitsblätter, die auf der Basis integrierten Fremdsprachenlernens (*CLIL Content Integrated Language Learning*) speziell für das *SIB*-Projekt entwickelt wurden.

Darüber hinaus bieten die *SIB*-Materialien durch kindgerechte und altersspezifische Aufbereitung flexible Einsatzmöglichkeiten für jede Form des Italienischunterrichts an Volksschulen an.

In diesem Sinne hoffen und wünschen wir, dass diese umfangreiche *SIB*-Publikation entsprechendes Interesse findet, die Unterrichtsarbeit erleichtert, motiviert und inspiriert!

## PREFAZIONE

Il progetto **SIB (*Scuola elementare Italiana Bilingue*)** è stato promosso nel 2001 nella scuola elementare viennese Europaschule, Vorgartenstraße 95-97, e da allora collaudato con successo in diverse classi. In quanto modello esemplare per la diffusione delle lingue straniere, ha ottenuto nel 2005 il sigillo europeo per progetti linguistici innovativi che gli ha conferito un peso ed una visibilità ancora maggiori.

Con il presente opuscolo SIB si vuole far conoscere e rendere fruibile questo progetto premiato al di là delle scuole viennesi presso i docenti di lingue straniere interessati, in particolare nelle regioni EdQ Brno, Bratislava, Győr-Moson-Sopron. In questo quadro, i primi scambi di informazioni e dimostrazioni pratiche di lezione si sono già verificati nell'ambito delle "Giornate italiane" transfrontaliere (network EdQ per le lingue romanze).

Questo opuscolo mette a disposizione preziosi stimoli contenutistici e metodico-didattici volti all'applicazione e/o all'adozione del concetto *SIB*, e lo fa nella forma delle più svariate attività e schede di lavoro, sviluppate specificamente per il progetto *SIB* sulle basi di un apprendimento integrato delle lingue straniere (*CLIL Content Integrated Language Learning*).

Inoltre, i materiali *SIB*, con la loro elaborazione a misura di bambino nelle sue diverse fasi evolutive, presentano possibilità applicative per qualsiasi forma di insegnamento della lingua italiana a livello di scuola elementare.

In questo senso speriamo e desideriamo che questa curata pubblicazione *SIB* sollevi un adeguato interesse, semplifichi l'attività d'insegnamento, sia fonte di motivazione ed ispirazione!

BSIn RRn Monika Breyer  
Direttrice della sezione  
per le lingue romanze

Mag. A.M. Miriam Lukasser  
Coordinatrice  
per le lingue romanze

## IL PROGETTO „SIB“ – IL CONCETTO<sup>1</sup>

Il progetto *SIB (Scuola Elementare Italiana Bilingue)* viene varato nell'anno scolastico 2000/01 presso la scuola elementare *Europaschule* nel XX distretto di Vienna. Tale iniziativa rientra nell'ambito dei progetti linguistici realizzati in questi ultimi anni dal Rettorato di Vienna per favorire la diversificazione precoce delle lingue.

### ▪ L'ITALIANO COME LINGUA VEICOLARE

Nel concetto *SIB* l'italiano non è inteso come materia di apprendimento, bensì come lingua veicolare e strumento di comunicazione per assegnare compiti, guidare determinate attività, descrivere immagini e situazioni, commentare, incoraggiare, giocare. L'approccio didattico prevede quindi l'insegnamento di un contenuto in lingua, dando la medesima importanza sia al contenuto sia alla lingua (CLIL-Content and Language Integrated Learning).

Gli alunni apprendono in modo naturale la nuova lingua, tramite materiale autentico, non creato direttamente per l'insegnamento della lingua ma per trasmettere informazioni, contenuti e idee.

Le competenze fondamentali previste dal programma austriaco sono completate da un insegnamento in italiano, per un'ora al giorno. L'acquisizione della lingua avviene attraverso l'interazione.

A partire dalla terza classe viene introdotto anche l'inglese<sup>2</sup> (2 ore a settimana), affinché gli alunni abbiano le conoscenze necessarie per l'ingresso nella scuola secondaria, e non siano limitati nella loro scelta.

### ▪ ORGANIZZAZIONE

A partire dal primo anno è prevista un'ora di italiano al giorno. L'insegnamento transdisciplinare avviene nelle aree:

- antropologica
- musicale
- artistica
- motoria

L'insegnamento viene effettuato da un madrelingua e dall'insegnante di classe, che lo assiste durante lo svolgimento della lezione di italiano. Questo lavoro in tandem è fondamentale per l'elaborazione settimanale dei temi e dei contenuti.

### ▪ I DESTINATARI

La classe *SIB* è aperta a tutti i bambini di 6 anni interessati. Priorità è data a quelli residenti nella circoscrizione della scuola e/o già in possesso di alcuni prerequisiti di lingua italiana.

Dopo la normale iscrizione scolastica, viene effettuato un colloquio d'orientamento durante il quale i bambini, senza essere accompagnati dai genitori, vengono suddivisi in gruppi di tre o quattro per verificare le loro reazioni ai suoni della nuova lingua, il loro livello di socializzazione, la loro capacità di concentrazione e le loro capacità di imitazione spontanea verbale e non.

---

<sup>1</sup> Il concetto *SIB (Scuola elementare Italiana Bilingue)* si basa sul concetto *FIP (Français Intégré à l'école Primaire)*, introdotto con successo nel 1997 nella scuola elementare Volksschule Stubenbastei 3, 1010 Vienna.

<sup>2</sup> In Austria l'insegnamento obbligatorio delle lingue straniere inizia nella prima classe elementare (a 6 anni) nella misura di un'ora alla settimana, suddivisa in 10-15 minuti al giorno nel quadro delle regolari attività scolastiche. Si tratta generalmente dell'inglese, tuttavia gli alunni possono iniziare anche l'apprendimento di altre lingue straniere (per esempio: italiano, francese, spagnolo, turco) nel quadro di progetti speciali.

## ▪ PROGRAMMI E TEMI

Il programma austriaco prevede l'approfondimento di un argomento a settimana. Questo tema viene ripreso in italiano nell'ambito di varie attività, che sviluppino diverse competenze. Attualmente non esistono materiali prestabiliti per questa forma d'insegnamento integrativo dell'italiano; programmi e materiali vengono quindi elaborati dall'insegnante madrelingua dopo una consultazione con l'insegnante di classe.

I temi cambiano di settimana in settimana, ma vengono ripresi ed approfonditi nel corso dei quattro anni.

È possibile suddividere tali temi nei seguenti gruppi:

1. L'identità personale
2. La scuola
3. Gli animali
4. Il tempo e le stagioni
5. I vestiti
6. Gli alimenti
7. I giochi
8. La casa
9. Il corpo
10. Il Natale e la Befana
11. Il Carnevale e la Pasqua
12. Le vacanze

## ▪ COMPETENZE

**Primo anno:** Comprensione orale (C.O.)

Durante il primo anno si riserva una particolare attenzione alla comprensione orale piuttosto che alla produzione. La gestualità, la mimica, le immagini, il ritmo, l'intonazione sono aiuti preziosi per la comprensione di un enunciato e alla fine dell'anno scolastico i bambini capiranno meglio di quanto non riescano ad esprimersi.

Per esempio riescono con facilità a capire un racconto, le regole di un gioco o le istruzioni per un lavoretto manuale, ma la loro produzione orale si limita in prevalenza a frasi usate in classe ripetute interamente del tipo: "*Ho finito! Tocca a te! Posso andare al bagno?*" o ad una parola o ad una frase molto breve, del tipo: articolo + nome o articolo + nome + verbo.

**Secondo anno:** Comprensione/espressione orale (C.O./E.O.)

Il secondo anno l'attenzione viene posta sull'espressione orale. I bambini hanno già acquisito gli strumenti necessari alla comprensione ed una parte del lessico relativo ai temi. Viene per ora tralasciata la produzione scritta, poiché, secondo il concetto *SIB*, l'apprendimento della lingua straniera non deve interferire con quello della lingua madre.

Inoltre la produzione scritta presenta il rischio di interpretare la lingua straniera sulle stesse basi della lingua madre e di deformarne in tal modo la pronuncia. I bambini si esprimono dunque sulla carta attraverso il disegno. Il disegno testimonia le canzoni imparate o quanto appreso durante le diverse attività dell'area antropologica.

**Terzo anno:** Comprensione/espressione scritta (C.S./E.S.)

A partire dal terzo anno viene gradualmente introdotta la produzione scritta. Questo avviene sotto forma di gioco, di associazione di carte con immagini e parole o sotto forma di trascrizione di sequenze orali per poter conservare nel quaderno d'italiano per esempio la traccia di un'attività dell'area antropologica.

**Quarto anno:** Comprensione/espressione scritta (C.S./E.S.)

Questo anno è volto al consolidamento delle conoscenze dei bambini relative alle quattro competenze (macroabilità linguistiche: ascoltare, parlare, leggere, scrivere).

## ▪ **GLI OBIETTIVI LINGUISTICI**

### **Contenuti comunicativi**

Il bambino deve poter capire gli incarichi a lui rivolti e rispondere attraverso il linguaggio o i gesti, deve saper dire che non ha capito e deve disporre degli strumenti linguistici di base per lavorare in una dinamica di classe.

### **Contenuti fonetici**

Il bambino deve sapersi esprimere in maniera comprensibile relativamente alla pronuncia e all'articolazione, assimilando in tal modo il piano fonetico con quelli della ricezione e della produzione. È possibile raggiungere tale obiettivo grazie ai giochi con suoni e ritmi, l'apprendimento di canzoni e filastrocche.

### **Contenuti grammaticali**

Nessun concetto grammaticale viene esplicitato, la grammatica affiora soltanto a livello intuitivo attraverso giochi di ruolo, testi ritmati, canzoni, ecc.

### **Contenuti lessicali**

Il lessico relativo ad ogni tema viene memorizzato attraverso giochi di ruolo, canzoni, giochi di ripetizione, KIM, memory e nell'ambito delle attività dell'area antropologica, artistica e motoria, che cercano di riprodurre ed utilizzare lo stesso vocabolario.

## ▪ **OBIETTIVI NON LINGUISTICI**

Sono direttamente collegati alle diverse materie nelle quali interviene il madrelingua.

### **AREA ANTROPOLOGICA**

Le attività dell'area antropologica permettono di esercitare il lessico, consolidare le strutture grammaticali e valutare le capacità dei bambini. Esse permettono inoltre, con un obiettivo non linguistico, di trasmettere agli alunni le conoscenze previste dal programma ufficiale austriaco.

Per esempio il tema dell'alimentazione potrà essere l'occasione per imparare ciò che mangiano i diversi animali, dividere gli alimenti in famiglie, creare una tabella in funzione di quello che piace o che non piace ai bambini, consolidando in tal modo le strutture *"mi piace"*, *"non mi piace"* o *"il cane mangia"*, ecc.



### AREA MUSICALE

Le competenze sono quelle previste dal programma ufficiale austriaco, il cosiddetto "*Lehrplan*". Si lavora sul ritmo, si utilizzano gli strumenti, si cantano melodie con alternanza di voci; le canzoni sono sempre scelte in rapporto al lessico corrispondente al tema della settimana.

### AREA ARTISTICA

I bambini operano sulla base di tecniche e supporti vari, utilizzano materiali diversi, studiano opere d'arte, lavorando tuttavia sempre sul tema della settimana, al fine di riutilizzare lessico e strutture già noti.

### AREA MOTORIA

Anche in questo ambito il programma è in accordo con gli obiettivi linguistici. Vengono così proposte, accanto alle attività indicate dai programmi ministeriali, anche giochi ed attività in relazione diretta con il tema settimanale.

## ▪ LA VALUTAZIONE

La verifica è esclusivamente formativa. Il progetto concepisce la comunicazione in italiano innanzitutto come fonte di divertimento ed in quanto tale esente da giudizio alcuno. La verifica si effettua in maniera non formale nel corso delle varie attività, attraverso l'elaborazione in comune di schede d'attività, dettati iconografici, giochi di ruolo, piccoli disegni a richiesta, "risposte fisiche" (l'alunno esegue le azioni richieste dall'insegnante) ecc. Per esempio, per quanto riguarda il tema dell'alimentazione, dopo averne studiato il relativo vocabolario è richiesto agli alunni di disegnare sotto dettatura la colazione della mascotte Orsoroberto. I risultati ottenuti nell'area artistica e nell'area musicale permettono inoltre di valutare la comprensione e l'articolazione.

Ogni semestre viene poi attuata una verifica più generale su ogni bambino, al fine di rilevare per ognuno le conoscenze acquisite in rapporto alla partecipazione, il livello di comprensione orale e di espressione orale. Per esempio verrà richiesto ad ogni bambino di cantare una canzone o recitare una filastrocca per valutarne la pronuncia, di rispondere oralmente ad un colloquio riutilizzando i temi e le attività proposte nel corso del semestre. Per verificare le sue competenze a livello di comprensione ed espressione scritta, gli verrà richiesto, a partire dal terzo anno, di collegare delle frasi tra loro o di rispondere a delle domande relative a quanto studiato in precedenza.

## ▪ MATERIALE DIDATTICO

I materiali sono attinenti agli interessi del bambino ed ai suoi bisogni. Svariati i supporti: oggetti reali, giocattoli, giochi didattici e non, libri, marionette, musicassette, videocassette, immagini, foto, cartelloni, lavagna, lavagna magnetica, lavagna luminosa, lucidi, schede d'attività individuali e computer, ecc.

Le attività vengono effettuate in luoghi diversi: l'angolo morbido con i tappeti, il teatrino delle marionette, la palestra o alla lavagna; questo metodo rende possibile l'approccio ludico e multisensoriale, che mette in relazione il linguaggio con altri sistemi di segni. Comunicare significa infatti non solo parlare, ma anche esprimersi e riconoscere altri linguaggi non verbali.

Il materiale è raccolto, elaborato nel tempo e completato da musicassette e videocassette, libri illustrati, documenti autentici, giochi e schede di lavoro dell'area antropologica. Tra i diversi materiali riveste un ruolo importante la mascotte di classe *Orsoroberto*, un orsetto di peluche che parla solo l'italiano.

## ▪ LA METODOLOGIA

L'approccio è pratico, non viene integrata nessuna teoria di apprendimento specifica, ma viene messo in atto ogni tipo di strategia comunicativa. Il metodo sarà sempre giocoso e divertente: le situazioni di gioco riproducono in maniera naturale le basi della comunicazione, creando nel bambino la voglia di comunicare, dando quindi una buona giustificazione all'uso di un nuovo idioma.

L'insegnante, seguendo le sequenze comunicative (comprensione, assimilazione, produzione), privilegerà sempre l'aspetto orale da integrare con lo scritto solo alla fine del percorso. L'attenzione nel primo stadio dell'insegnamento della lingua straniera verrà posta soprattutto sulla produzione orale: l'insegnante userà molta gestualità ed espressività facciale mentre ai bambini verrà data la possibilità di rispondere e partecipare alle attività (inizialmente in maniera corale) di modo da far sentire ognuno protagonista, permettendogli di conservare dentro di sé un'immagine positiva della lingua straniera, associata ad un successo personale.

L'approccio sarà orientato all'azione, essendo l'apprendimento di una lingua comunque subordinato all'uso che di questa lingua si dovrà fare. Ai bambini sono proposte delle attività che essi vivono innanzitutto con il corpo prima ancora di definirle verbalmente. Uno degli strumenti chiave è la tecnica della risposta fisica totale *T.P.R. (Total Physical Response)*, sviluppata dallo psicologo statunitense James Asher. Essa si basa sugli studi sulla differenziazione dei due emisferi del cervello umano, ognuno dei quali regola diverse sfere del pensiero. Per ottenere un apprendimento ed una memorizzazione ottimali, è necessario far lavorare i due emisferi utilizzando tutti i canali sensoriali, tattili, verbali, auditivi, visivi, olfattivi, ecc. Infatti, per esempio, i racconti legati ad esperienze multisensoriali (immagini, gesti, suoni, ecc.), restano particolarmente vivi nella memoria.

Il contatto tra la lingua straniera e l'educazione all'immagine è essenziale. Disegnare, colorare, ritagliare materiali che vengono via via proposti permette ai bambini di assimilare immediatamente i contenuti dei messaggi e di farli propri.

La scelta dei temi deve avvenire nell'ambito di argomenti specifici del mondo del bambino e del suo sviluppo cognitivo, affettivo, sociale e comunicativo. Verranno proposte per esempio semplici canzoni e filastrocche da memorizzare e ripetere oppure giochi di gruppo o realizzazioni di cartelloni a cui tutti potranno partecipare attivamente.

### **Un'unità didattica**

La fase iniziale di un'unità didattica dovrebbe essere sempre dedicata a creare la motivazione all'apprendimento, che deve essere continuamente stimolata, in quanto non è, come per la lingua seconda, immediata e basata su bisogni strumentali. Nell'insegnamento della lingua straniera, infatti, con l'aiuto dei materiali autentici e dell'insegnante madre lingua, è possibile comunque creare l'ambiente e l'atmosfera necessari ad un efficace procedura didattica.

Per introdurre e presentare di volta in volta gli argomenti nuovi, l'insegnante si fa aiutare dall'Orsoroberto.

Della lezione faranno parte:

- momenti di ascolto di storie
- ascolto, ripetizione, memorizzazione di lessico nuovo a cui seguono poi giochi ed esercizi
- giochi di ruolo e dialoghi in cui utilizzare il lessico nuovo
- ascolto di canzoni, filastrocche, conte o poesie con ripetizione e memorizzazione
- collegamenti a cultura e tradizioni italiane
- giochi per fissare, riepilogare o verificare lessico, funzioni o strutture

Alla fine di una nuova lezione, si terrà qualche minuto a disposizione per riprendere attività già note e consolidate. In questo modo verranno evitate tensioni inutili ai bambini e contemporaneamente verrà lasciato un buon ricordo, rafforzando la sicurezza nelle loro capacità, per consolidare l'apprendimento.

### **Situazioni autentiche**

Per non restare esclusivamente nell'ambito della simulazione, del "far finta di", vengono proposte il più spesso possibile ai bambini delle situazioni autentiche. Si raggiunge, grazie a queste attività, l'approccio alla percezione multisensoriale. Si tratta del cosiddetto imparare attraverso il fare, il "*learning by doing*".

Lo studio dei frutti fornirà per esempio l'occasione per andare al mercato, preparare una macedonia di frutta, assaggiare ed indovinare un frutto; lo studio dei fiori sarà per esempio un pretesto per seminare delle piante e realizzare un quadernino di primavera dove verranno annotate tutte le conoscenze acquisite; la celebrazione del Natale fornirà la possibilità di uno scambio d'auguri mandati via posta o e-mail con una classe di una scuola italiana.

Grazie a due progetti Comenius con una scuola italiana (Zafferana Etnea-CT), i bambini delle classi SIB nel corso dei quattro anni hanno potuto instaurare un contatto di conoscenza e amicizia ed utilizzare la lingua appresa a scuola in maniera spontanea e autentica al fine di chiedere, rispondere, giocare e comunicare con gli amichetti italiani e le loro insegnanti.

La visita dei bambini siciliani a Vienna e la gita scolastica in Sicilia sono state occasioni motivanti, stimolanti e coinvolgenti per tutti i partecipanti. I bambini sono stati stimolati a trovare ed inventare modi d'interagire per giocare e imparare insieme, sono stati incuriositi dalle diverse abitudini e motivati a cercare differenze e similitudini nelle due culture e tradizioni. Hanno imparato il rispetto, la tolleranza, la collaborazione nei riguardi di persone di un'altra lingua e cultura, hanno trovato dei bambini con cui comunicare nella lingua imparata giocando a scuola, si sono accorti che, se gli altri non parlano che italiano, bisogna sforzarsi per farsi capire ed è un successo personale, più che uno scolastico, quando la comunicazione funziona e porta allo scopo voluto.

In questo modo, i bambini non apprendono solamente il lessico e interiorizzano i meccanismi che creano una lingua, ma hanno anche un contatto vivo e vitale con la tradizione italiana (giochi, abitudini, feste...). Le competenze linguistico-comunicative infatti comprendono anche degli elementi socio-linguistici (rapporti sociali, tradizioni, norme di cortesia...) e pragmatici (gesti, mimica...) che non vanno dimenticati e che possono essere inseriti giornalmente dall'insegnante madrelingua.

### **“Tutto è gioco e il gioco è tutto” (Danesi, Titone)**

Imparare una nuova lingua vuole dire: scoprire sé e gli altri in un modo nuovo con un nuovo linguaggio. È un gioco da ragazzi sapendo giocare! Il piacere del gioco è la motivazione all'apprendimento. La sua funzione educativa è importantissima, in quanto rappresenta la forma di esercizio più efficace essendo il gioco non fine a se stesso ma un'attività esplorativa e creativa.

L'utilizzo del gioco è assai vario: giochi di ripetizione, tombola, indovinelli, Kim, giochi di società, giochi di movimento, mimi, drammatizzazioni, giochi di ruolo, recite, gare di abbinamento parola-disegno, riconoscimento di persone attraverso parole chiave, costruzione di storie, ecc.

Giocando, i bambini acquisiscono il vocabolario necessario alla costruzione del sapere e tramite giochi tipici italiani (*“La bella lavanderina”, “Mosca cieca”, “1,2,3 stella”, ecc.*) vengono avvicinati ad un altro “mondo”.

Attraverso il gioco i bambini possono ricreare delle situazioni di comunicazione durante le attività teatrali, nelle rappresentazioni di scene, nei giochi di ruolo, con i travestimenti, le marionette, i mimi. Gli ultimi non comportano una vera e propria produzione linguistica ma servono a rinforzare le competenze comunicative. È importante non forzare i bambini più timidi ma motivare tutti a partecipare anche dando un ruolo al pubblico: per esempio completare parti della storia in modo corale o fare domande agli attori, ecc.

In palestra o in cortile si può approfittare dello spazio per tutti i giochi di movimento difficili da portare a termine in classe ma utilissimi per l'apprendimento. Anche durante un'attività di rilassamento si può per esempio far immedesimare i bambini in fiori chiedendo loro di muoversi secondo le indicazioni date: *Adesso siete dei fiori, i fiori crescono, sbocciano al sole, c'è il vento, dondolano a destra, poi a sinistra, ecc.*

È importante che le regole siano chiare a tutti e spiegate in modo semplice anche con esempi e qualche giro di prova e che la classe sia gradualmente abituata ad attività ludiche e di movimento in modo che i bambini sappiano mantenere l'autocontrollo e la disciplina necessari.

### **I libri**

Molte attività possono prendere spunto da libri o storie, letti o raccontati. Ogni tema verrà presentato dall'Orsoroberto e da un libro di lettura. Grazie alle immagini, alla recitazione e alla gestualità dell'insegnante, i bambini possono memorizzare il lessico o le formule linguistiche che si ripetono nel racconto.

Il risultato migliore si ottiene raccontando le storie a braccio, aiutandosi con disegni, schizzi, movimenti e soprattutto adeguando la storia alla classe. Dopo un primo racconto, è utile riprendere la storia da capo facendosi aiutare dai bambini, interrompendosi nei momenti chiave, chiedendo quale sarà l'immagine della pagina dopo o facendo vedere le illustrazioni dei personaggi e chiedendo il loro nome, ecc.

## L'immagine

Anche l'immagine occupa un ruolo predominante nell'insegnamento; essa viene utilizzata in modo diverso a seconda delle esigenze:

- Serve come supporto per tradurre una parola, un contesto particolare nell'ambito di un racconto in *T.P.R.* o di una canzone.
- Fa da descrizione per un libro illustrato; quest'ultimo, poiché direttamente collegato al mondo dell'infanzia, permette spesso di introdurre il tema della settimana.
- Permette scambi ed utilizzi diversi durante la proiezione di un video, per esempio *"Le avventure della Pimpa"*
- Semplifica una spiegazione di ordine scientifico o in relazione all'acquisizione delle competenze (un disegno del corpo umano, una cartina della città, le diverse componenti di una pianta, ecc.).

## Le canzoni

Il lavoro su suoni, lessico e strutture sviluppa l'esercizio linguistico. In combinazione con la gestualità, le canzoni concorrono alla percezione multisensoriale. L'apprendimento di canzoni tradizionali e di determinati gesti tipicamente italiani permettono in tal senso l'acquisizione di una competenza culturale.

## Attività e schede

Le schede sono realizzate dall'insegnante madrelingua o tratte da manuali e testi rivolti ad alunni italiani. Leggermente adattati (si elimina la produzione scritta al primo e secondo anno e la si semplifica al terzo e quarto anno) questi documenti autentici contribuiscono alla costruzione del sapere.

Di seguito una lista degli esercizi proposti:

- Testo da completare
- Domande finalizzate
- Domande a scelta multipla
- Esercizio vero o falso
- Collegamento di un elemento all'altro

Riutilizzato sistematicamente in situazioni del tutto diverse, il contenuto linguistico si arricchisce progressivamente. L'aspetto ripetitivo proprio della situazione di classe ed i rituali che la caratterizzano favoriscono la memorizzazione e l'appropriazione delle strutture linguistiche.





L'introduzione di racconti, di canzoni, di filastrocche, la drammatizzazione e le marionette permettono di variare le situazioni di comunicazione senza limitarsi allo scambio puramente scolastico.

Nessun metodo prestabilito può rispondere ai bisogni delle classi *SIB*. Questa guida è formata dalle migliori esperienze didattiche e dalle schede realizzate e sperimentate nel corso di quattro anni di lavoro nelle classi *SIB* dell'Europaschule di Vienna.

È la proposta di un canovaccio modificabile dall'insegnante a seconda del progetto, dell'età, delle preconoscenze della classe, senza poter dare metodi fissi ma offrendo la possibilità di prendere spunto per altre attività in modo da creare strategie metodico-didattiche che possano mutare costantemente mantenendo intatta la spontaneità linguistica.

▪ **Indicazioni pratiche**

Per semplificare l'utilizzo del manuale sono state elaborate quattro icone, posizionate all'inizio di ogni attività:

-  area antropologica
-  area artistica
-  area musicale
-  area motoria

Abbiamo inoltre fornito ulteriori indicazioni sotto le seguenti voci:

materiale: tutto ciò che serve ad eseguire l'attività

corsivo: per la voce dell'insegnante

Nathalie Bartoli

# Unità I L'identità personale

## Contenuti

- Salutarsi
- Presentarsi
- Parlare di sé
- Famiglia
- Numeri



## Attività

Un pupazzo di nome Roberto aiuterà i bambini ad imparare l'italiano, e diventerà presto la mascotte di tutta la classe. L'Orsoroberto introdurrà tutti gli argomenti e suggerirà, in caso di necessità, qualche risposta all'orecchio dei bambini.

### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. L'Orsoroberto saluta

Roberto saluta i bambini e chiede loro, uno ad uno, come si chiamano. Ripete il nome ad alta voce ed aggiunge sempre se si tratta di un bambino o di una bambina. Verso la fine del giro, i bambini aiutano Roberto a dire se si tratta di una bambinA oppure di un bambinO.

Indicazioni: *Come ti chiami? Ah, Giulia, sei una bambina!*

Materiale: non necessario.

#### 2. Orsoroberto

I bambini ricevono la scheda numero 1, colorano l'Orsoroberto e rispondono alla domanda: "*Come ti chiami?*" scrivendo il loro nome.

Indicazioni: *Colora l'Orsoroberto come ti piace di più e scrivi il tuo nome.*

Materiale: scheda n° 1.

### 3. I saluti

Facciamo ripetere ai bambini i saluti che si usano in Italia durante tutto l'arco della giornata: *Buongiorno, Buonanotte, Ciao*. Per memorizzarli meglio inventiamo un movimento diverso per ogni saluto. Facciamoli fare anche ai bambini. Poi, ripetendo il movimento, chiediamo di indovinare che saluto è.

Indicazioni: *Buongiorno* (facciamo finta di dare la mano), *Buonanotte* (facciamo finta di andare a dormire, mettendo le mani giunte accanto alla faccia e chiudendo gli occhi). *Ciao* (salutiamo muovendo la mano).

Materiale: non necessario.

### 4. Autografi

La metà dei bambini della classe riceve un foglio a righe diviso verticalmente in due parti, una parte per le bambine e l'altra per i bambini. Camminando per la classe, i bambini che hanno ricevuto il foglio chiedono ai compagni, che rimangono seduti, il loro nome e si fanno fare "l'autografo" sul foglio da più bambini possibili nel giro di pochi minuti. Vince chi ha più autografi di tutti. Spieghiamo il gioco facendo un esempio alla lavagna.

Indicazioni: *Oggi ci dividiamo in due gruppi. Ricordatevi il vostro numero! Tu sarai uno, e tu sarai due, uno, due, ecc. I numeri uno si alzano in piedi. Venite tutti da me. Questo è il vostro foglio. Andate a chiedere ai bambini seduti "come ti chiami" e fate scrivere il loro nome. Come ti chiami?*

Materiale: scheda n° 2.

### 5. I numeri fino al 10

L'Orsoroberto conta tutti i suoi alunni arrivando fino al numero dieci, iniziando poi di nuovo dall'uno. Chiede ai bambini di ripetere in coro e poi prova a contare le dita dell'insegnante. Facciamo allora vedere un altro numero di dita e domandiamo alla classe il numero in italiano.

Indicazioni: *Uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto, nove, dieci. Chi sa dirmi quante sono? Sono cinque! Giusto! No, non sono cinque! Contiamo insieme!*

Materiale: non necessario.

### 6. L'età



L'Orsoroberto ha 6 anni e anche lui va a scuola ed è ormai un orso grande e grosso. L'Orsoroberto chiede ai bambini quanti anni hanno. I bambini completano poi la scheda 3 con il numero di candeline giusto.

Indicazioni: *Quanti anni hai? Io ho 6 anni! Colora il numero giusto di candeline sulla tua torta.*

Materiale: scheda n° 3.



## 7. La famiglia

L'Orsoroberto ha una famiglia: ha una mamma, un papà, una sorella ed anche due nonni. Facendo vedere disegni ed immagini. L'Orsoroberto fa conoscere ai bambini tutti i personaggi della sua famiglia. Poi per alzata di mano chiede ai bambini chi di loro ha un fratello / sorella.

Indicazioni: *Questa è mia mamma, questo è mio papà, questa è mia sorella, questa è mia nonna, questo è mio nonno. Chi ha un fratello alzi la mano! Chi ha invece una sorella alzi adesso la mano! Come si chiama tuo fratello? Ecc.*

Materiale: figure/disegni della famiglia e della famiglia dell'Orsoroberto. Scheda n° 4 ingrandita.

## 8. Alla lavagna

L'Orsoroberto si nasconde dietro qualche suo familiare, i bambini provano a cercarlo! Fissando alla lavagna i disegni della famiglia dell'Orsoroberto e nascondendo dietro ad uno la sua immagine, chiediamo ai bambini di indovinare dove si trova, dietro a chi si nasconde il nostro amico. I bambini devono unicamente tentare di indovinare, nominando i personaggi della famiglia. Chi indovina per primo può nascondere l'Orsoroberto.

Indicazioni: *Dove si è nascosto l'Orsoroberto? È dal papà? È dalla sorella? È dalla nonna?*

*È dal nonno? No, non c'è! È dalla mamma? Sì, giusto, si era nascosto proprio dalla mamma!*

Materiale: disegni della famiglia (scheda n° 4 ingrandita) dell'Orsoroberto, un orsacchiotto su post-it o con calamita per rappresentare l'Orsoroberto.

### LETTURE

Primo anno: **“Mi chiamo Lucia”** (Il mio italiano, Giunti Marzocco 1989).

Una breve storia: una bambina che si presenta, dice quanti anni ha e racconta che cosa ha e cosa le piace.

Secondo anno: **“Barri l'elefante”** (Il mio italiano, Giunti Marzocco 1989).

Una storia di un elefantino in collegamento con la canzone degli elefanti.

### AREA MUSICALE

#### 1. Gli elefanti

Un elefante si dondolava  
sopra il filo di una ragnatela  
e ritenendo il gioco interessante  
andò a chiamare un altro elefante.

Due elefanti si dondolavano  
sopra il filo di una ragnatela  
e ritenendo il gioco interessante  
andarono a chiamare un altro elefante

tre elefanti...

(Il mio italiano, Giunti Marzocco, 1989)



## 2. Gioco

I bambini sono seduti in cerchio. Un bambino cammina all'esterno del cerchio dondolandosi e muovendosi come un elefante. Gli altri bambini cantano la canzone battendo ritmicamente le mani. Alla fine della strofa l'elefantino chiama ad alta voce un altro bambino che va ad aggiungersi al primo. Il coro riprende la seconda strofa, e così via.

- Quando dieci bambini sono stati chiamati: la ragnatela si spezza e gli elefantini cadono per terra.

- Quando tutti i bambini sono stati chiamati: l'insegnante cambia consegna e li rimanda a sedere. Si rifà il gioco al contrario ed invece di alzarsi i bambini devono sedersi.

*Dieci elefanti si dondolavano ... mandano a sedere un elefante ... mandano a sedere un altro elefante ...*

## Il testo



Per dare la possibilità ai bambini di cantare e ripetere la canzone degli elefanti a casa con i genitori, diamo loro il testo scritto all'interno di un bell'elefante da colorare come più gli piace.

Indicazioni: *Colora l'elefantino come vuoi tu, con matite o pennarelli.*

*Prova a cantare la canzone a mamma e a papà.*

Materiale: scheda n° 5.

## 3. La scheda

Un po' di matematica. I bambini ricevono la scheda 6 e devono contare e scrivere il numero degli elefanti.

Indicazioni: *Dove vedi un elefante? Dove ne vedi due? Scrivi il numero giusto.*

Materiale: scheda n° 6.

## 4. Tanti auguri

*(La canzone tradizionale per le feste di compleanno)*

Tanti auguri a te  
Tanti auguri a te  
Tanti auguri felici  
Tanti auguri a te!

Materiale: scheda n° 7 (spartito).



## AREA ARTISTICA

**1. Disegnati**

Chiediamo ai bambini di fare un autoritratto, diciamo loro di prendere l'astuccio e di disegnare se stessi con le matite o con i pennarelli. Quando i capolavori sono pronti si potrebbe far aggiungere "Mi chiamo ...." e poi appenderli in classe.

Indicazioni: *Fai un bel disegno. Disegna te stesso. L'Orsoroberto disegna se stesso alla lavagna e Matteo disegnerà Matteo su questo foglio, ecc.*

Materiale: fogli da disegno.

**2. Costruiamo un memory**

Il memory della famiglia da costruire con il vicino di banco. Da utilizzare la scheda n° 4 fotocopiandola su cartoncino. I bambini colorano i nonni, i genitori ed i fratelli. Ritagliano lungo le linee ottenendo ognuno sei cartine. Chiediamo di alzare la carta con la nonna, il papà ... Mescolando poi le carte con il vicino di banco, i bambini potranno giocare a memory. Tutte le carte sono coperte ed i due bambini, a turno, girano due carte nominando le immagini. Se ne trovano due uguali fanno un punto. Vince chi ha conquistato più coppie.

Indicazioni: *Colorate e ritagliate la famiglia dell'Orsoroberto. Siete pronti per giocare? Alzate la nonna dell'Orsoroberto, la mamma dell'Orsoroberto, ecc. Bravi! Adesso possiamo giocare a memory. Mescolate le carte con il vostro vicino di banco. Mettetele coperte sul banco. Chi trova due carte uguali ha vinto.*

Materiale: scheda n° 4.

## AREA MOTORIA

**1. Buon giorno (con la musica)**

I bambini corrono per la palestra a ritmo di musica. Quando fermiamo la musica, vanno l'uno dall'altro e dandosi la mano chiedono *Come ti chiami* o *Buon giorno*. Quando sentono di nuovo la musica devono correre ancora una volta.

Indicazioni: *Quando c'è la musica correte. Quando non sentite più la musica fermatevi e date la mano (così) dicendo a tutti buongiorno.*

Materiale: musica.

**2. Mosca cieca**

I bambini si dispongono in cerchio. Chiamiamo uno di loro al centro. Quando il bambino ha osservato attentamente i compagni, viene bendato. Dopo aver girato su se stesso un paio di volte cerca di avvicinare un compagno e al tatto di riconoscerlo. Dirà "Tu chi sei? Sei Martina?" Il bambino catturato risponderà "Sì, sono Martina"

(verrà quindi bendata e toccherà a lei), oppure *"No, non sono Martina"* (il bambino bendato dovrà cercare un'altra "preda").

Indicazioni: *Questo è il nostro campo da gioco, non è valido uscire da queste linee. Ho bisogno di un bambino che voglia fare la mosca. Bene, vieni tu! Dovrai cercare di catturare un compagno ed indovinare chi è. Chiederai: Tu chi sei? Sei ... ? Voi invece scapperete e cercherete di non farvi prendere. Se la mosca vi cattura risponderete: sì, sono ... o no, non sono ... Se la mosca riesce ad indovinare il nome, il bambino che è stato catturato sarà la prossima mosca.*

Materiale: una benda.

### 3. Indovinare e riconoscere (secondo anno)

Diamo un ordine, per esempio: *"Andate dalla bambina con i capelli lunghi neri e la maglietta rosa/andate da un bambino il cui nome inizia per M"*, tutti i bambini devono riconoscere la compagna o il compagno di cui si parla e raggiungerla/lo più velocemente possibile dato che l'ordine successivo arriva subito.

Quando i bambini hanno capito il funzionamento possono dare loro, a turno, l'ordine.

Indicazioni: *Andate dalla bambina con i capelli lunghi neri e la maglietta rosa, andate da un bambino il cui nome inizia per M, andate dal bambino con i pantaloni neri...*

Materiale: non necessario.

### 4. Numeri - Mettiti in ordine

Ogni bambino ha un numero in mano o attaccato alla schiena. Il numero è in cifre per bambini della prima classe, in lettere per bambini della seconda. Al via i bambini si mettono in ordine crescente o decrescente. Se i bambini sono tanti si possono fare gruppi con cartine colorate diversamente.

Indicazioni: *Questo è il tuo numero. Mettetevi in ordine, dal numero più piccolo al più grande. Pronti, attenti, via!*



Materiale: fogli con cifre o scheda n° 8 con numeri in lettere.

### 5. Bandierina

Si dividono i giocatori in due squadre che si dispongono sulle due linee di fondocampo della palestra. In mezzo si posiziona il capogioco con un fazzoletto in mano. Ogni bambino di una squadra riceve un numero corrispondente a quello del suo diretto avversario nell'altra squadra.

Il capogioco porta in avanti il braccio e fa penzolare il fazzoletto, poi grida un numero, ad esempio il numero 2. I bambini con il numero 2 scattano e corrono verso la bandierina. Chi arriva prima la afferra e si volta per cercare di tornare per primo al suo posto senza farsi prendere dall'avversario. Dopo ogni singola sfida tutti tornano al proprio posto e il capogioco, ripresa la bandierina, grida un altro numero. Si continua fino a quando tutte le coppie hanno giocato almeno una volta. Vince la squadra che fa più punti.

**Variante:** Quando il gioco è già stato provato nella versione semplice, si può sostituire al numero un colore, il nome di un animale o una somma od una sottrazione d'altri due numeri. Ad esempio invece di gridare 8, si grida  $10-2$  o  $5+3$ .

*Indicazioni: Ci dividiamo in due squadre. Ricordatevi il vostro numero. Tu sei il numero 1, tu sei il numero 2, tu l'1, tu il 2. I numeri 1 si alzano e vanno lì, sulla riga verde. I numeri 2 si alzano e vanno di là. Mettetevi in riga. I primi della riga sono i numeri 1, voi i numeri 2, voi i 3... Io chiamo un numero, il numero chiamato deve correre da me e prendere la bandierina. Chi arriva prima ha vinto. Facciamo una prova.*

Materiale: una bandierina (fazzoletto, sciarpa).



## Unità II                      La scuola

### Contenuti

- Oggetti scolastici
- Utilizzo degli oggetti scolastici
- Classe
- Numeri



### Attività

#### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. L'Orsoroberto va a scuola

L'Orsoroberto ha sei anni e va a scuola. Ha una sua cartella in cui tiene ordinatamente tutte le cose che gli servono a scuola. Fa vedere ai bambini tutto quello che ha nella cartella. Mentre mostra ai bambini tutte le sue cose, dice loro anche come si chiamano in italiano.

Indicazioni: *Questa è la mia cartella. Ho tantissime cose nella mia cartella: ci sono delle matite, dei pennarelli, una gomma, la colla, ecc.*

Materiale: la cartella dell'Orsoroberto.

#### 2. Gesticolare

Servono diverse figure od oggetti semplici, abbastanza grandi da poter essere viste da tutti i bambini della classe. Per ogni figura facciamo un gesto (o anche un verso, un suono) e la passiamo al bambino vicino che deve fare lo stesso gesto e passarla a quello seguente.

Facciamo un secondo giro nominando la carta e gesticolando contemporaneamente. Dopo aver fatto questo procedimento con diverse carte facciamo indovinare, mostrando le figure, prima i gesti e poi dai gesti richiederemo le parole.

Indicazioni: *Mettiamoci in cerchio seduti per terra. Vi passo una matita e faccio così (fa finta di scrivere). Ognuno di voi la passa avanti e fa pure così. Continuiamo con gli oggetti che c'erano nella cartella dell'Orsoroberto. Adesso facciamo ancora un giro. Diciamo "matita" e facciamo così (fa finta di scrivere). Passa la matita al tuo vicino. E così con tutti gli altri oggetti. Chi si ricorda che cosa si faceva con la matita? (I bambini fanno il movimento). Chi si ricorda che cos'è questo? (L'insegnante fa il movimento).*

Materiale: la cartella dell'Orsoroberto.

### 3. Kim del tatto

Gli oggetti della cartella dell'Orsoroberto vengono messi in una scatola/ in un sacco. Oppure vengono bendati due bambini. I bambini provano a toccare un oggetto ed ad indovinare che cos'è.

Indicazioni: *Che cos'è? Potrebbe essere/Forse è/ è ...*

Materiale: la cartella dell'Orsoroberto, una scatola o una benda.

### 4. Lettere

Si divide la classe in 2 gruppi. Ogni gruppo riceve dei fogli, con una lettera per foglio, che formano il nome di qualche oggetto di scuola. Il compito è quello di ordinare le lettere fino a formare una parola. I bambini si sistemano quindi nell'ordine giusto, tenendo in mano una lettera, con le spalle voltate verso la classe. L'altro gruppo tenta di indovinare la parola. Uno alla volta provano a nominare una lettera, come nel gioco dell'impiccato. Il bambino con in mano la lettera che è stata indovinata, si volta verso la classe. Così continueranno fino ad indovinare la parola.

Indicazioni: *C'è la N? Sì c'è! No non c'è!*

Materiale: fogli A4 con lettere.

### 5. Dammi, prendi, tocca!

Svuotiamo la cartella dell'Orsoroberto su un banco in mezzo alla classe. Poi chiamiamo un bambino e gli chiediamo di dare, prendere o toccare un oggetto sul tavolo.

*Tocca le forbici, dammi il libro, prendi la matita...*

Materiale: la cartella dell'Orsoroberto.

### 6. Azioni a scuola

Prepariamo dei cartellini con le azioni della scheda n° 9 e con i disegni degli oggetti già nominati. I bambini devono abbinare gli oggetti alle varie azioni.

Indicazioni: *Cosa puoi fare con la matita? Cerca la carta giusta! Giusto! Con la matita posso scrivere!*

Materiale: cartine con azioni ed immagini di oggetti, scheda n° 9.

### 7. Abbina

Con la scheda n° 10 facciamo abbinare oggetti a azioni.

Indicazioni: *Che cosa posso fare con la matita? Fai una freccia da matita a scrivere ...*

Materiale: scheda n° 10.

### 8. Cosa si porta a scuola

L'Orsoroberto ha fatto un po' di confusione. Ha messo nella sua cartella delle cose che non ci vanno proprio! I bambini colorano solamente gli oggetti che si portano a scuola.

Indicazioni: *Questa mattina l'Orsoroberto era molto, ma molto stanco! Ha messo nella sua cartella delle cose sbagliate. Colorate solo le cose che si portano a scuola. Chi lo può aiutare? Cosa si porta a scuola? Il sole? L'astuccio?*

Materiale: scheda n° 11.

### 9. La griglia

Facciamo una griglia alla lavagna in cui inserire tutte le immagini degli oggetti della scuola. Come a battaglia navale, in orizzontale scriviamo le lettere e in verticale i numeri. Ogni oggetto ha quindi delle coordinate. Chiediamo ai bambini di dirci che oggetto c'è per esempio nel quadrato B2 ... quando abbiamo ripetuto tutti gli oggetti, nascondiamo la griglia (chiudiamo la lavagna) e chiediamo ai bambini di ricordarsi che oggetto c'era al B2. Riapriamo ogni volta la lavagna per controllare se è giusto.

Indicazioni: *Che cosa c'è nel quadrato C3? Bene! Siete diventati proprio bravi! Proviamo a fare questo gioco con la lavagna chiusa! Chi si ricorda che cosa c'è nel quadrato A1? Guardiamo se è vero...apri la lavagna...*

Materiale: immagini di oggetti scolastici.

### 10. Un piccolo problema

Un piccolo problemino di matematica. Fotocopiamo la scheda n° 12 e svolgiamo il problema insieme ai bambini. Ne inventeremo con loro poi uno nuovo.

Indicazioni: *Chi ha voglia di leggere il problemino? Quanto fa? Fate un piccolo disegno. Inventiamone uno nuovo/Inventiamo un nuovo problema. Chi mi può aiutare?*

Materiale: scheda n° 12.

## AREA MUSICALE

### Pinocchio

Pinocchio va al palazzo,  
con il libro sotto al braccio,  
la lezione non la sa,  
quanti zeri prenderà?  
*un bambino risponde per es.:sette*  
uno due tre quattro cinque sei e sette!

(conta di tradizione popolare)





## AREA ARTISTICA

**1. La cartella**

Diamo ad ogni bambino un opuscolo pubblicitario di qualche cartoleria. I bambini ritagliano a piacere tutte le cose importanti da portare a scuola. Diamo loro anche la fotocopia su cartoncino colorato della scheda n° 13.

I bambini la tagliano e la piegano formando una cartella. All'esterno scrivono: "la mia cartella" aggiungendo poi il loro nome. All'interno incollano tutte le cose che servono a scuola.

Indicazioni: *Ritagliate tutte le belle penne, l'astuccio che vi piace ... Che colore di cartella vuoi? Ritagliate ed incollate all'interno della cartella le penne, le matite ... Scrivete davanti "la mia cartella" e il vostro nome.*

Materiale: scheda n° 13, cartoncino colorato, opuscoli cartoleria.

**2. Memory diverso**

Diamo ai bambini la scheda n° 14 (fotocopiata su cartoncino sottile). Tagliate tutte le parti, le immagini e i nomi scritti, i bambini cercano le coppie (scritta + immagine) e mettono le carte affiancate sul tavolo. Dopo l'approvazione dell'insegnante, o dopo aver controllato con il vicino di banco, incollano una carta sul retro dell'altra.

Adesso si può ancora giocare: il bambino mette tutte le carte con il disegno verso l'altro. Indica una carta e prova a dire il nome in italiano, la gira e controlla se è giusto. Se ha indovinato si tiene la carta. Se non è giusto la rimescola alle altre per riprovare in seguito. Si può giocare anche in due.

Indicazioni: *Ritagliate tutti i quadratini. Buttate nel cestino le cartacce. Chi può leggere una carta? Chi trova il disegno giusto? Mettetele vicine, sul banco. Adesso potete provare da soli. Chi ha finito? Fammi vedere ... è tutto giusto! Puoi incollare ogni coppia, ma attenzione, retro con retro! Metti tutte le carte sul tavolo con le figure in alto. Indovina, che cos'è? Gira la carta e leggi se è giusto.*

Materiale: scheda n° 14.

**3. Le matite**

Fotocopiamo la scheda n° 15 su carta da disegno: I bambini piegano il foglio lungo le linee nere. Poi ritagliano la punta della matita. All'esterno colorano le tre matite come più gli piace. All'interno scrivono e fanno un piccolo disegno di tutte le parole che fanno parte della cartella dell'Orsoroberto.

Indicazioni: *Piegate il foglio lungo le due lunghe linee nere. State attenti a piegare esattamente. Tenendo il foglio così piegato, tagliate la punta della matita. Riaprite e scrivete le parole della cartella dell'Orsoroberto. Chi si ricorda che cosa c'era? (Scriviamo alla lavagna). Chi ha finito di scrivere può colorare le tre matite.*



Materiale: scheda n° 15.

## AREA MOTORIA

**1. Andiamo a pescare**

Due bambini formano una rete dandosi le mani. Tutti gli altri bambini passano sotto la rete mentre i due bambini contano o dicono una filastrocca. Al numero o alla parola che i bambini hanno stabilito in precedenza, e che cambierà di volta in volta, i due bambini abbassano le braccia, calano la rete. I bambini catturati dalla rete formano quindi anche loro la rete.

Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino e di una bambina, facciamo una conta, chi mi aiuta? Voi due mettetevi uno di fronte all'altro, datevi le mani, tenetele in alto. Questa è la rete dei pescatori. Mettetevi tutti in fila per due. Dovete passare sotto la rete. Quando i bambini della rete arrivano per esempio a venti vi catturano e anche voi diventate una parte della rete!*

Materiale: non necessario.

**2. Corri verso ...**

Appendiamo in palestra tutte le immagini della scuola. I bambini stanno tutti in piedi nel cerchio a centrocampo. Pronunciamo il nome di un'immagine, i bambini devono correre proprio verso quell'oggetto. Subito dopo viene nominato un altro oggetto, i bambini corrono verso quello ...

Possiamo poi far prendere la parte dell'insegnante a chi arriva per primo. Per complicare il gioco possiamo nominare e mimare un'azione. I bambini corrono dall'oggetto con cui è possibile compiere quell'azione.

Indicazioni: *Venite tutti al centro. Guardate bene tutte le carte appese alle pareti. Andate tutti all'astuccio! Andate tutti verso la gomma! Io scrivo con ...?*

Materiale: immagini di oggetti scolastici.

# Unità III      Gli animali

## Contenuti

- Fattoria
- Zoo
- Numeri



## Attività

### AREA ANTROPOLOGICA

#### 1. Roberto racconta

L'Orsoroberto si presenta e racconta ai bambini un poco di sé. L'Orsoroberto ama mangiare il miele, vive in una grotta ed è un po' pigro, in inverno dorme sempre fino a tardi, il suo migliore amico è un coniglietto rosa che vive nel bosco e mangia tante carote. Con l'aiuto di disegni ripetiamo, insieme ai bambini, la storia raccontata dall'Orsoroberto e man mano introduciamo i nomi di altri animali (cane, gatto, mucca, pecora) ed i loro versi.

*Ciao bambini! Oggi vi volevo raccontare un po' di me. Sapete, io non sono un bambino e nemmeno una bambina, io sono un orso! Si vede benissimo che sono un orso...ho due orecchie tonde, un bel nasone nero, un codino piccolo, ho quattro zampe e amo mangiare il miele! Sono un orso e per questo vivo in una grotta e sono un po' pigro, dormirei tutto il giorno! In inverno poi non faccio altro che dormire e russare! Il mio migliore amico è un coniglietto rosa che vive nel bosco e mangia tante carote, ecc.*

Materiale: immagini.

#### 2. Indovinare

Facciamo indovinare i nomi degli animali presentati precedentemente facendo vedere piccole parti di una loro immagine. Per esempio alla lavagna luminosa, proiettando solo un pezzetto di figura, coprendo il resto con perline o sassetti oppure, più semplicemente, facendo scorrere lentamente un cartoncino davanti al disegno tenuto in mano.

Indicazioni: *Chi sa indovinare che animale è? Alzate la mano! Giusto, è un coniglio! No, non è un cane!*

Materiale: immagini di animali.

### 3. La voce degli animali

Mostriamo le illustrazioni e facendo ripetere in coro, insegniamo i vari versi degli animali ai bambini.

*Il gatto fa MIAO. Il cane fa BAU. Il gallo fa CHICCHIRICHÌ. La gallina fa COCCODÈ. L'anatra fa QUA QUA. La pecora fa BEE BEE. L'asino fa IHOH IHOH. La mucca fa MUUU*

Materiale: immagini di animali.

### 4. I mimi

Diamo, a turno, ad ogni bambino, un'immagine di un animale. I bambini devono cercare, mimando, di far indovinare l'immagine ai compagni di classe.

Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino che mi aiuti, chi vuole venire da me? Devi mimare, senza parlare, questo animale. Vediamo chi riesce ad indovinare! Che animale è? Sì, giusto/ No, sbagliato!*

Materiale: immagini di animali.

### 5. Dove vivono (secondo anno)

I bambini ritagliano gli animali della scheda e li incollano nel loro ambiente (oppure collegano ogni animale al posto in cui di solito vive): in una casa, in uno zoo, in una fattoria.

*Colorate e ritagliate gli animali. Incollateli nell'ambiente giusto.*

Materiale: scheda n° 16 e n° 17.

### 6. Il cibo

Che cosa mangiano gli animali? Utilizzando la scheda n° 18 i bambini possono collegare gli animali illustrati con il loro cibo preferito.

Indicazioni: *Che cosa mangiano gli animali? Collega gli animali a ciò che gli piace mangiare. Il coniglio, per esempio, cosa mangia? La carota! Fai una freccia dal coniglio alla carota. Poi colora.*

Materiale: scheda n° 18.

## AREA MUSICALE

### 1. Nella vecchia fattoria

Nella vecchia fattoria  
I a i a o  
Quante bestie ha zio Tobia  
I a i a o  
C'è il cane bau, cane bau  
Ca, ca, cane bau



Nella vecchia fattoria  
 I a i a o  
 Nella vecchia fattoria  
 I a i a o  
 Quante bestie ha zio Tobia  
 I a i a o  
 C'è il gatto miao, gatto miao  
 Ga, ga, gatto miao



Nella vecchia fattoria  
 I a i a o  
 Nella vecchia fattoria  
 I a i a o  
 Quante bestie ha zio Tobia  
 I a i a o  
 C'è la mucca, mucca muu  
 Mu, mu, mucca muu



Nella vecchia fattoria  
 I a i a o  
 Nella vecchia fattoria  
 I a i a o  
 Quante bestie ha zio Tobia  
 I a i a o  
 C'è la pecora bee, pecora beee  
 Pe, pe, pecora bee



Nella vecchia fattoria  
 I a i a o  
 C'è il cane bau, cane bau  
 Ca, ca, cane bau  
 C'è il gatto miao, gatto miao  
 Ga, ga, gatto miao  
 C'è la mucca, mucca muu  
 Mu, mu, mucca muu  
 C'è la pecora bee, pecora beee  
 Pe, pe, pecora bee  
 Nella vecchia fattoria  
 I a i a o

(Note e colori, Eli, 2002)

### Il testo:

Per dare la possibilità ai bambini di cantare e ripetere la canzone della fattoria a casa con i genitori, diamo loro il testo. Vicino ad ogni strofa c'è una casetta in cui disegnare l'animale di cui si parla nella strofa.

Indicazioni: *Disegna la pecora, il cane, il gatto e la mucca nella casetta giusta. Prova a cantare la canzone a mamma e a papà.*

Materiale: scheda n° 19.

## 2. La scheda

Utilizzando la scheda n° 20 facciamo ripetere i nomi degli animali. I bambini dovranno colorare gli animali e contarli.

Indicazioni: *Quanti cani ci sono? Quante mucche ... Colorate tutte le mucche, quante ne avete trovate? Scriviamo insieme il numero nel quadretto della mucca.*

## 3. Il merlo

Il merlo ha perso il becco,  
come farà a beccar?

Il merlo ha perso la bocca,  
come farà a mangiar?

Il merlo ha perso la lingua,  
come farà a cantar?

Il merlo ha perso il naso,  
come farà ad annusar?



Il merlo ha perso gli occhi,  
come farà a veder?

Il merlo ha perso le orecchie,  
come farà a sentir?

Il merlo ha perso un ala,  
come farà a volar?

Il merlo ha perso le zampe,  
come farà a saltar?

Il merlo ha perso la coda,  
come farà a covar?

POVERO MERLO, POVERO MERLO MIO!

(Note e colori, Eli, 2002)

### Lavoro manuale:

I bambini potranno fabbricare un merlo volante costruendo un semplice aereo di carta con l'aspetto di un merlo.

A) foglio bianco: i bambini piegano e poi disegnano da soli il loro merlo.

B) scheda da fotocopiare: i bambini piegano e poi colorano a piacere il loro merlo.

Per farlo volare meglio: pezzo di nastro adesivo per fissare insieme le due ali, graffetta sul becco.

Indicazioni: *Piega il foglio esattamente a metà. Piega l'angolo verso il centro. Anche quello dall'altra parte. Abbiamo quasi finito! Piega il lato a metà, verso il basso. Anche quello dall'altra parte. Prova a vedere come vola il tuo merlo. Colora il merlo.*

Materiale: scheda n° 21.

## 4. L'uccellino (filastrocca tradizionale)

L'uccellino viene dal mare  
Quante penne può portare  
Può portarne solo tre  
Uno due tre  
a star sotto tocca a te!

**Il testo:**

Per dare la possibilità ai bambini di ripetere la filastrocca dell'uccellino a casa con i genitori, diamo loro il testo scritto all'interno di un uccellino con tre penne nel becco da colorare come più gli piace.

Indicazioni: *Colora l'uccellino come vuoi tu, con matite o pennarelli. Prova a cantare la canzone a mamma e a papà.*

Materiale: scheda n° 22.



## AREA ARTISTICA

**1. Disegna**

Ogni bambino disegna il proprio animale preferito e con l'aiuto dell'insegnante scrive il nome dell'animale.

Indicazioni: *Quale animale ti piace di più? Qual è il tuo animale preferito? Disegnalo su questo foglio.*

Materiale: foglio da disegno.

**2. Maschera dell'Orsoroberto**

Diamo ai bambini riviste da cui tagliare pezzetti di carta marroni, arancione, gialli e rosa. Oppure più semplicemente fogli colorati. Su un piatto di carta rotondo i bambini incollano tutti i pezzetti di carta marroni, arancione e gialli. Con del cartoncino incolliamo ancora le orecchie e usiamo i pezzetti di carta rosa per fare la parte interna delle orecchie.

Per completare il muso i bambini tagliano naso, bocca di cartoncino o colorano con i pennarelli. Facciamo due buchi per gli occhi e due piccoli fori ai due lati opposti della maschera per infilare un filo elastico.

Indicazioni: *Oggi costruiamo la maschera dell'Orsoroberto! Tagliate dei piccoli pezzetti di carta e incollateli sul piatto. Incollate anche le orecchie sul piatto. Disegnate naso e bocca. Finito? Vieni da me che ti aiuto a tagliare gli occhi e a mettere l'elastico.*

Materiale: fogli colorati, forbici, piatti di carta, filo elastico.

## AREA MOTORIA

**1. Muoversi come il ...**

I bambini si trovano in ordine sparso in palestra. L'insegnante chiede loro di camminare, strisciare, saltare, nuotare, correre come gli animali che conoscono già.

Indicazioni: *Facciamo un gioco. Io vi trasformo in animali! Saltate come conigli, camminate come orsi, strisciate come serpenti ...*

Materiale: non necessario (immagini animali).

## 2. Cattivi cocodrilli

Il gioco si svolge in metà palestra. Un bambino è un cocodrillo ed è disteso per terra. Il suo compito è cercare di catturare, toccare, più bambini possibile. Questi, non appena toccati, verranno automaticamente trasformati in cocodrilli e a loro volta cercheranno di catturare altri bambini. Il gioco finisce quando rimane un solo bambino non ancora catturato.



Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino che mi aiuti, chi vuole venire da me? Tu sarai il cocodrillo. Come si muovono i cocodrilli? Chi me lo può far vedere? Muovendosi proprio così, con la pancia che tocca per terra, il cocodrillo deve prendere gli altri. Chi viene preso diventa anche lui un cocodrillo. Vince chi non viene catturato.*

Materiale: non necessario.

## 3. Regina Reginella (secondo anno)

Da 5 a 10 giocatori (più giocatori divisi in gruppi). Con una conta si decide chi sta sotto. La conta potrebbe essere:

Regina reginella,  
esci tu che sei la più bella,  
sei la più bella e la più carina,  
esci tu che sei la regina!

La regina si gira e si appoggia ad un albero/ muro mentre gli altri bambini si mettono a circa cinque metri di distanza. A turno i bambini si rivolgono alla regina dicendo: *Regina reginella, quanti passi mi vuoi dare per arrivare al tuo castello con la spada e con l'anello?* La regina, sempre senza voltarsi, dice il numero di passi che il bambino può fare imitando un animale.

Per esempio: un passo da elefante (un grande passo), un passo da coccinella (un piccolo passo), un passo da coniglio (un balzo), un passo da gambero (un passo indietro). Vince chi arriva per primo alla Reginella.

Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino che mi aiuti, chi vuole venire da me? Facciamo una conta per vedere chi sta sotto. Tocca a te, vai là, vicino al muro. Noi diremo a turno: Regina, reginella, quanti passi mi vuoi dare per arrivare al tuo castello con la ...!*

*Per esempio: un passo da elefante (un grande passo), un passo da coccinella (un piccolo passo), un passo da coniglio (un balzo), un passo da gambero (un passo indietro). Vince chi arriva per primo alla Reginella.*

Materiale: non necessario.



# Unità IV Il tempo e le stagioni

## Contenuti

- Tempo atmosferico
- Stagioni
- Mesi
- Giorni



## Attività

### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. Roberto osserva

L'Orsoroberto guarda fuori dalla finestra e commenta il tempo atmosferico. Poi chiede ai bambini che tempo fa secondo loro. Chiede ad uno di loro, ogni giorno un bambino diverso, che tempo fa, mettendo poi la carta con il disegno giusto alla lavagna.

Indicazioni: *Guardiamo fuori dalla finestra! Che bello, oggi fa caldo, c'è il sole! Brrr, che freddo, oggi nevicata! Che tempo fa oggi? Quale disegno mettiamo?*

Materiale: immagini del tempo.

#### 2. Kim

I bambini, bendati, toccano degli oggetti (ghiaccio, acqua calda, spugna, ecc.). Toccando l'oggetto devono indovinare se l'oggetto è bagnato o asciutto, caldo o freddo.

Indicazioni: *Com'è? È caldo, è freddo.*

Materiale: una benda, una tazza di acqua calda, una tazza di ghiaccio.

#### 3. Giro di tempo

Un bambino nomina una stagione e il suo compagno dice le condizioni atmosferiche che secondo lui predominano in quel periodo, poi nomina un'altra stagione e il bambino successivo dice che tempo fa, ecc.

Indicazioni: *Ripetiamo le stagioni! Inverno, primavera, estate e autunno. Che tempo fa in estate? E in primavera? ... Facciamo un giro: Roberto dice "In estate c'è il sole". E tu cosa dici?*

Materiale: non necessario.

#### 4. Tombola del sole e della pioggia

a) Nove quadranti con nove disegni riguardanti il lessico del tempo: sole, pioggia, temporale, neve, vento, nuvole, fa caldo, fa freddo, 5 °C. I bambini giocano a coppie con una scheda di nove quadranti (o in due squadre, proiettando i quadranti o attaccandoli alla lavagna) tentando di "fare tris/terno" (ovvero di riuscire ad avere tre pedine in fila) nominando il disegno su cui vogliono posizionare la loro pedina.

Indicazioni: *Ci dividiamo in due squadre! Dovete provare a fare tris, tre figure in fila. Che disegno volete?*

b) Nove quadranti con nove disegni riguardanti il lessico del tempo: sole, pioggia, temporale, neve, vento, nuvole, fa caldo, fa freddo, 5 °C. Ogni bambino riceve una fotocopia con i nove disegni. Ne colora cinque. Si passa poi alle estrazioni, nominando, uno dopo l'altro, i nove disegni. I bambini mettono una pedina (pasta) sui disegni già nominati. Chi ha per primo coperto tutti e cinque i suoi disegni, grida **TOMBOLA** e ha vinto se ha tutte le caselle coperte.

Indicazioni: *Colorate solo cinque disegni. Pronti? Giochiamo a tombola. Il sole, chi ha colorato il sole? Bene! Metti una pasta sul sole. Vediamo chi vincerà!*

Materiale: scheda n° 23, fagioli o pasta.

#### 5. Il gioco da tavola

Si gioca in gruppi di al massimo cinque bambini. Ogni gruppo riceve la scheda 24 fotocopiata su cartoncino colorato. Usando una sola pedina, ognuno tira a turno il dado. Il bambino che ha lanciato il dado legge il nome del mese scritto sulla casella in cui è arrivato. Cerca poi il disegno corrispondente da sovrapporre. Tocca poi al giocatore successivo che fa le stesse operazioni. Se la pedina capita su una casella su cui è già stata sovrapposta l'immagine, tocca subito al giocatore successivo. Vince il gruppo che riesce a coprire per primo tutte le caselle con le immagini.

Indicazioni: *Ci dividiamo in cinque gruppi. Ricordati il tuo numero: tu sei l'uno, tu sei il due, tu sei il tre ... Tutti i numeri uno vengono da me. Questo è il vostro gioco. Queste sono le vostre carte, la vostra pedina e il vostro dado. Tirate a turno il dado e muovete la pedina. Leggete il mese e cercate il disegno giusto da sovrapporre. Vince la squadra che finisce per prima!*

Materiale: scheda n° 24 e scheda n° 25, dadi, pedine.

#### 6. Le previsioni (secondo anno)

Segnare su una cartina dell'Italia le città più importanti. I bambini inventeranno le previsioni atmosferiche per tutte queste città. Chiediamo di disegnare i simboli atmosferici sopra alle città e di ripetere le previsioni.

Indicazioni: *Che tempo fa a Milano? A Milano oggi c'è il sole. Metti su Milano il disegno giusto. Scegliete voi il tempo che farà.*

Materiale: cartina dell'Italia, post-it con immagini del tempo, scheda n° 26.



## LETTURE

**1. “La pioggia”** (Progetto Elle, Giunti Marzocco)

Breve storia con quattro personaggi sotto la pioggia in ambienti diversi. Ognuno di loro con le proprie impressioni sulla pioggia.

**2. “Il drago”** (Progetto Elle, Giunti Marzocco)

La storia di un draghetto nato dopo un temporale e di un bambino triste a causa della pioggia

## AERA MUSICALE

**1. La settimana**

Lunedì aveva fretta.  
 Martedì diceva: aspetta!  
 Mercoledì in mezzo stava.  
 Giovedì non gli badava.  
 Venerdì cercava amici  
 mentre Sabato andava in bici.  
 e domani che si fa?  
 è Domenica si sa!

(Filastrocche per tutto l'anno, Edizioni Paoline)

**Gioco:**

Chiamiamo sette bambini. Ogni bambino tiene in mano un foglio con un giorno della settimana. Facciamo una prova prima di cantare la canzone: i bambini seduti al proprio posto dicono un giorno della settimana, il bambino che ha il foglio con quel giorno della settimana si alza in piedi.

Ascoltando poi la canzone i bambini si alzano in piedi uno dopo l'altro. Dopo aver giocato in questo modo un paio di volte, facciamo sedere i bambini in ordine sparso. Dovranno stare attenti ed alzarsi nel momento giusto.

Indicazioni: *Ho bisogno di sette bambini che mi aiutino. Tu sei il lunedì e questo è il tuo foglio, tu martedì, ecc. Sedetevi tutti. Ascoltiamo la canzone. Quando sentirai “lunedì” ti alzerai in piedi. Chi si alzerà sentendo martedì?*

Materiale: fogli con nomi dei giorni della settimana.

**Scheda:** Utilizzando la scheda n° 27 facciamo mettere in ordine il testo della canzone.

Indicazioni: *Quale è il primo giorno della settimana? Quale è il disegno giusto? Taglia ed incolla nell'ordine giusto. Colora i disegni.*

Materiale: scheda n° 27, un foglio di carta.

## 2. I mesi

Gennaio, febbraio,  
marzo ed aprile,  
maggio, giugno,  
luglio ed agosto,  
settembre ottobre,  
novembre e dicembre!  
Questi sono i mesi  
che ha un anno!

**Gioco:** Usiamo la poesia come una conta. Il bambino a cui tocca star sotto può rifare la conta.

Indicazioni: *Facciamo una conta ... Tocca a te, vieni da me e rifacciamo la conta.*

Materiale: non necessario. Per ripetere a casa, scheda n° 28.



## AREA ARTISTICA

### 1. L'orologio del tempo

Ritagliare la scheda n° 29 fotocopiata su un cartoncino. I bambini colorano le varie condizioni climatiche e poi con un fermacampioni viene messa in azione anche una lancetta che indica il tempo atmosferico. Ogni giorno si può spostare la lancetta dell'orologio e ripetere il tempo.

Indicazioni: *Ritagliate l'orologio e la lancetta. Colorate tutti i disegni. Mettete la lancetta. Guardiamo fuori dalla finestra, che tempo c'è oggi? Mettete la lancetta sul sole, oggi c'è il sole!*

Materiale: scheda n° 29, fermacampioni.

### 2. L'arcobaleno

Con gli acquarelli ogni bambino crea il suo arcobaleno personale. Disegnamone uno alla lavagna per far notare la sequenza dei colori. Dopo aver dipinto l'arcobaleno, mentre si attende che si asciughi, i bambini dipingono su un altro foglio il cielo tutto azzurro e un paesaggio. Ritagliano dal primo foglio l'arcobaleno e lo incollano sul paesaggio.

Indicazioni: *Disegnate un arcobaleno. Scegliete i colori giusti. Colorate sull'altro foglio un bel cielo azzurro. Ritagliate l'arcobaleno se si è asciugato. Incollate l'arcobaleno sul cielo azzurro. Scrivete il nome sul retro del foglio.*

Materiale: acquarelli, fogli da disegno.

### 3. La tua stagione preferita



Ogni bambino disegna la sua stagione preferita nominando poi all'insegnante le caratteristiche della stagione e del suo disegno.

Indicazioni: *Quale è la stagione che ti piace di più? I bambini a cui piace l'estate alzano la mano, ecc. Disegnate la vostra stagione preferita!*

Materiale: fogli da disegno.

## AREA MOTORIA



### 1. Che confusione

Ogni bambino ha una carta in mano. Camminando ognuno dice ripetutamente il nome della carta che tiene in mano. Al battito delle mani tutti i bambini devono scambiarsi carta. Al via, dato battendo le mani, devono ricominciare a camminare dicendo la nuova parola. In seguito si potranno impartire altri comandi al posto di camminare, come saltare, correre, ecc.

Indicazioni: *Ognuno ha una carta, ripetiamo insieme: sole, pioggia, temporale ... Camminate con la vostra carta e dite tutto il tempo la parola, per esempio se hai questa carta dirai sempre "sole, sole, sole ...". Ma quando batterò le mani dovete fermarvi e scambiarvi le carte.*

Materiale: una carta per ogni bambino (scheda n° 23 e n° 25), tamburo o musica.

### 2. I surgelati

Si sorteggiano due bambini che facciano i congelatori ed un terzo che faccia il sole. Tutti gli altri bambini scappano per non farsi prendere dai congelatori. Quando un congelatore tocca un qualsiasi altro giocatore, quest'ultimo rimarrà congelato, immobile nella posizione in cui era, come se fosse surgelato. Se il giocatore *sole* tocca un *surgelato* quest'ultimo può muoversi di nuovo ed inserirsi di nuovo nel gioco. Nel caso però il sole venga toccato da un congelatore si scambiano i ruoli, e si continua a giocare.

Indicazioni: *Mi servono due bambini che facciano i congelatori. Mi serve ancora un bambino che faccia il sole. Venite da me. Se un congelatore tocca un bambino lo fa congelare, il bambino non si può più muovere, diventa una statua di ghiaccio. Se però il sole lo tocca si può muovere di nuovo. Se uno dei due congelatori tocca il sole diventa lui il sole. Il sole diventa congelatore. Tutti in piedi! Pronti, attenti, via!*

Materiale: non necessario (le prime volte risulta utile qualche segno di riconoscimento per i bambini che fanno i congelatori e per quello che fa il sole).

### 3. Le azioni del tempo

Mimiamo insieme ai bambini le azioni che si fanno quando c'è bel tempo e quando c'è brutto tempo. Dopo averlo fatto per un paio di volte insieme a loro, proviamo a dire solo l'azione senza mimarla.

*Mimare: ci vestiamo, fuori c'è il vento, è freddo, tremiamo, inizia a piovere, corriamo a casa, ci asciughiamo, fuori fa caldo, c'è il sole, prendiamo il sole, annusiamo un fiore ...*

Materiale: non necessario.

### 4. Il tempo

Per ogni tipo di tempo ci inventiamo un movimento. Ogni stagione riceve un angolo della palestra (contrassegnato con un disegno attaccato alla parete). I bambini saranno al centro della palestra. Al comando: *piove* i bambini si sposteranno verso l'angolo dell'autunno o della primavera di corsa, tenendo un ombrello, coprendosi la testa con le mani come se piovesse. E così via per tutte le altre condizioni atmosferiche.

Indicazioni: *Chi mi aiuta ad appendere l'estate sulla parete? E l'inverno ... Bene adesso possiamo iniziare a giocare. Se dico "piove" in che stagione siamo? Giusto, autunno o primavera, correte con l'ombrello dalla primavera! Proviamo ancora!*

Materiale: immagini delle stagioni.

# Unità V I vestiti

## Contenuti

- Colori
- Vestiti
- Aggettivi



## Attività

### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. Cosa indossa

L'Orsoroberto racconta ai bambini che cosa indossa. Fa vedere i suoi pantaloni rossi e fa vedere qualche altro vestito. Poi chiede ai bambini chi di loro ha dei pantaloni. Chi ha dei pantaloni blu, verdi, neri, ecc.

Indicazioni: *Guardate un po' che bei pantaloni rossi ho oggi! Ma vi ho portato anche la mia nuova maglia verde! E la gonna gialla di mia sorella! Chi ha dei pantaloni alzi la mano! Chi ha dei pantaloni blu batta le mani!*

Materiale: vestiti dell'Orsoroberto.

#### 2. Caldo e freddo

Quali vestiti si indossano se fa caldo, mentre quali si indossano se fa freddo? Utilizzando la scheda 30 i bambini devono abbinare ogni vestito al caldo o al freddo. Facciamo il primo esempio alla lavagna.

Indicazioni: *Prendete una matita blu ed una rossa. Con la blu fate una freccia dai vestiti per il freddo al disegno del freddo. Con la matita rossa fate una freccia dai vestiti che si usano quando fa caldo al disegno del caldo. Colorate i vestiti.*

Materiale: scheda n° 30.

#### 3. Le matite colorate

L'Orsoroberto chiede ai bambini di cercare proprio le stesse matite che tiene lui in mano. Dopo chiede loro di alzare sempre un colore diverso. All'inizio i bambini vengono aiutati dall'Orsoroberto che fa vedere sempre la matita del colore giusto.

Indicazioni: *Cercate le matite del colore blu, come questa mia matita ... Alzate tutte le matite blu! Benissimo!*

Materiale: matite per l'Orsoroberto.

#### 4. Quasi memory

Utilizzare pochi soggetti ma di diversi colori. Per esempio una gonna blu ed una rossa, un cappello viola ed uno azzurro, una camicia gialla ed una verde, una maglia, ecc. Mostrate le carte ai bambini e copritele lentamente dopo averle descritte. I bambini devono cercare di memorizzarle. Tenete ora le carte coperte sul tavolo e, indicandone una, fate indovinare ai bambini che carta è. Girate quindi la carta e controllate se l'ipotesi è giusta. Nel caso in cui il bambino indovini, tiene la carta. Vincerà chi indovina più carte.

Indicazioni: *Guardate bene queste carte e cercate di ricordarvele. Adesso le copriamo, questa è la gonna rossa, questa è la maglia gialla... Chi si ricorda dov'è la maglia gialla? Chi sa che carta è questa?*

Materiale: carte colorate, scheda n° 31.

#### 5. Poster a gruppi

I bambini, divisi in piccoli gruppi, colorano l'Orsoroberto secondo la legenda.

Indicazioni: *Ci dividiamo in cinque gruppi. Prendete un astuccio. Questo è il vostro poster. Coloratelo com'è scritto alla lavagna: il numero uno è marrone, il numero due è rosso, ecc. Di che colore è questo?*

Materiale: scheda n° 32 (ingrandita ad A3).

#### 6. Kim

Utilizzando carta colorata, flashcard o oggetti di colori diversi (penne, matite...) mettiamo sulla lavagna o sul tavolo una serie di colori/oggetti colorati (iniziamo con pochi oggetti). I bambini devono ricordarsi la sequenza esatta e riprodurla con i loro colori o con le loro matite. Il passo successivo è chiedere ai bambini che colore manca o che colore si è aggiunto. Oppure, ancora più difficile è riconoscere l'errore di una sequenza. Chi lo indovina può formare la sequenza successiva.

Indicazioni: *State attenti a tutti i colori. Provate a ricordarvi. Quale manca? Quale c'è in più? Come è l'ordine giusto? Brava! Tocca a te!*

Materiale: colori, carte o oggetti.

#### 7. Combinazioni (secondo anno)

Si divide la classe in gruppi. Ogni gruppo riceve, mescolati e divisi, gli stessi articoli, gli stessi nomi, gli stessi aggettivi e/o figure (volendo, anche singolare e plurale) con cui formare combinazioni linguisticamente accettabili. Quando le squadre avranno finito leggeranno a turno le loro combinazioni. Un punto per ogni combinazione giusta anche se fantasiosa. Dopo aver controllato le frasi i bambini incollano le carte su un cartoncino e fanno un piccolo disegno vicino.



Indicazioni: *Ci dividiamo in gruppi. Ogni gruppo riceve delle carte da mettere in ordine. Queste sono le vostre carte. Provate a formare combinazioni giuste, come per esempio: la gonna rossa. Incollate tutte le carte sul cartoncino e fate un piccolo disegno vicino.*

Materiale: scheda n° 33, cartoncino bianco.

## 8. Colori di ...

Utilizzando la scheda n° 34 facciamo inserire i colori e colorare i vestiti.

Indicazioni: *Decidi tu di che colore colorare la gonna, poi scrivi il colore nello spazio.*

Materiale: scheda n° 34.

## LETTURE

**“Il mondo di Cappuccetto Rosso”** (Il mio italiano, Giunti Marzocco, 1989).

La storia semplificata di Cappuccetto Rosso. Inizia con una semplice descrizione di ambienti e personaggi.

**“La farfallina”** (Il mio italiano, Giunti Marzocco, 1989).

Una povera farfallina bianca vola triste da tutti i fiori del giardino. Ognuno le regalerà un colore.

## AREA MUSICALE



### 1. Farfallina

Farfallina bianca, bianca  
Vola, vola e mai si stanca.  
Vola di qua, vola di là,  
Chissà quando si fermerà!

(conta tradizionale)

#### Gioco:

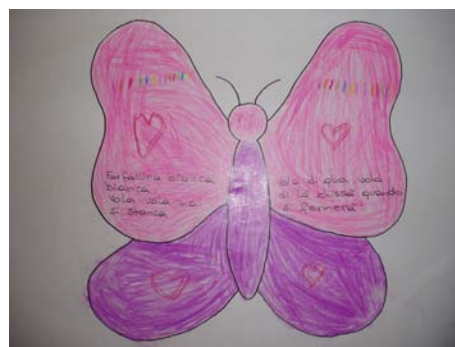
Usiamo la poesia come una conta.  
Il bambino a cui tocca star sotto può  
rifare la conta.

Indicazioni: *Facciamo una conta ...  
Tocca a te, vieni da me e rifacciamo  
la conta.*

Materiale: non necessario.

#### Il testo

Per dare la possibilità ai bambini di ripetere la filastrocca della farfallina a casa con i genitori, diamo loro il testo scritto all'interno di una farfallina bianca da colorare come più gli piace.

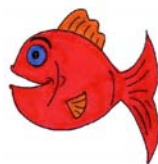


Indicazioni: *Colora la farfallina come vuoi tu, con matite o pennarelli. Prova a fare la conta con mamma e papà.*

Materiale: scheda n° 35.

## 2. Rosso

E' rosso il rubino  
rosso il pesciolino;  
è rossa la cresta del gallo,  
la collana di corallo,  
la brace del fornello,  
la torre del castello.



Son rosse le tegole del tetto  
e il vestito di Cappuccetto,  
il papavero sul bordo del fosso,  
il semaforo acceso sul rosso.

## Disegno

Dividiamo la classe in gruppi, ogni gruppo riceve un foglio. Assegniamo un colore a squadra. I bambini disegnano sul foglio tutte le cose di quel colore. Chiederemo poi, gruppo per gruppo, di presentare alla classe il loro disegno monocoloro.

Indicazioni: *Ci dividiamo in gruppi. Voi siete il gruppo verde, voi quello rosso ...Disegnate sul foglio solo le cose verdi. Che cosa avete disegnato? Che cos'è verde?*

Materiale: fogli A3.

## AREA ARTISTICA



### 1. Creare carte

I bambini colorano una griglia con macchie di tutti i colori imparati. Facciamo ritagliare le macchie, firmare sul retro e conservare in busta. Si possono utilizzare per diversi giochi, facendo indicare e pronunciare i colori. Si può anche giocare a tombola, kim dei colori, terna, oppure, formando coppie di bambini, anche a memory.

Indicazioni: *Colorate il primo quadrato / la prima macchia di rosso, la seconda ...Tagliate i quadrati e scrivete il vostro nome sul retro.*

Materiale: scheda n° 36.

### 2. Bandiera

Costruiamo una bandiera modo molto semplice: con carta bianca, verde e rossa. Incolliamo tutto su un bastoncino (spiedino).



Indicazioni: *Costruiamo una bandierina italiana. Tagliate il rettangolo verde, quello bianco e quello rosso. Incollate, sul rettangolo bianco prima il rettangolo verde a sinistra. A destra incollate il rettangolo rosso. Prendete il bastoncino e incollate la bandiera dalla parte verde.*

Materiale: cartoncino rosso, bianco, verde, spiedini.

## AREA MOTORIA

**1. Caratteristiche dei colori**

L'insegnante decide un angolo, una riga, un materasso ... in cui dovranno radunarsi tutti i bambini con la caratteristica richiesta dall'insegnante.

Indicazioni: *Venite tutti al centro. Tutte le bambine nell'angolo/sul materasso, sulla riga, ecc. Tutte le magliette rosse vicino alle finestre, ecc.*

Materiale: non necessario.

**2. Bandierina dei colori**

Due squadre, in riga, una di fronte all'altra. Ogni bambino di una squadra riceve un fazzoletto/nastro di un colore diverso. Nell'altra squadra ci sono esattamente gli stessi colori. Chiamiamo: *bandierina, bandierina colore blu*. I due bambini con il nastro di colore blu devono correre a prendere il fazzoletto che teniamo in mano e raggiungere i compagni di squadra. Così conquistano un punto.

Indicazioni: *Ci dividiamo in due squadre. Ricordatevi il vostro numero. Tu sei il numero uno, tu sei il numero due, tu l'uno, tu il due ... I numeri uno si alzano e vanno lì, sulla riga verde. I numeri due si alzano e vanno di là. Mettetevi in riga. Tu hai il colore blu, tieni il tuo colore. Io chiamo un colore, il colore chiamato deve correre da me e prendere la bandierina. Chi arriva prima ha vinto. Facciamo una prova.*

Materiale: bandierina, nastri colorati.

**3. Buono o cattivo**

I bambini sono seduti tutti in cerchio tranne uno di loro che cammina all'esterno del cerchio. Questo batte sulla spalla di ogni bambino seduto dicendo ogni volta: *buono*. Il bambino a cui viene detto *cattivo* deve alzarsi e correre nel senso contrario, tentando di arrivare per primo al posto libero. Se il secondo bambino non si riesce a sedere, tocca a lui prendere la parte del primo bambino. Si possono usare anche altri contrari per esempio: lento e veloce.

Indicazioni: *Sedetevi in cerchio. Facciamo una conta, vediamo chi sta sotto. Cammini all'esterno del cerchio e batti la mano sulla spalla dei tuoi compagni. Dirai sempre buono, buono, buono. Quando dirai cattivo, il bambino che hai toccato si alzerà e farà di corsa il giro del cerchio provando a sedersi prima di te al suo posto. Facciamo una prova.*

Materiale: non necessario.

**4. La strega comanda color**

Un bambino diventa stregone/ strega. Dice, comanda un colore a piacere. Tutti i bambini devono, per essere salvi, toccare il colore detto dalla strega. Se non lo fanno velocemente, vengono catturati dalla strega e diventano loro la strega/lo stregone.

Indicazioni: *Facciamo una conta, vediamo chi sta sotto e fa la strega. La strega dirà: la strega, la strega comanda il colore ... rosso. Tutti dovranno toccare qualcosa di rosso. La strega proverà a catturarvi. Il primo che viene catturato sarà la prossima strega.*

Materiale: non necessario.

# Unità VI                    Gli alimenti

## Contenuti

- Gusti
- Preferenze
- Provenienza



## Attività



### AREA ANTROPOLOGICA

#### 1. Cosa piace all'Orsoroberto

L'Orsoroberto racconta ai bambini quali sono i cibi che lui ama e che mangia volentieri. Chiede poi loro di fare un disegno con tutte le cose che mangia volentieri.

Indicazioni: *Sapete che cosa ho mangiato ieri? Ho mangiato un buonissimo piatto di spaghetti, che buoni! (Si mette il dito sulla guancia) Squisiti! Poi come dolce ho mangiato una torta al miele! Buonissima! E poi ho mangiato, ecc. Disegnate la mia tavola, disegnate quello che ho mangiato.*

Materiale: fogli da disegno.

#### 2. Mi piace, non mi piace

L'orso Roberto chiede ai bambini che cosa gli piace e che cosa non gli piace. Propone delle immagini e fa ripetere in coro soprattutto le parole che i bambini non conoscono ancora. Poi dà loro la scheda n° 37 e la fa compilare come nell'esempio fatto precedentemente alla lavagna.

Indicazioni: *Ti piace il gelato? Sì, mi piace / No, non mi piace. Fate una X (crocetta) sulla casella giusta.*

Materiale: scheda n° 37, immagini di alimenti.

#### 3. Si mangia o si beve?

Utilizzando immagini o disegni alla lavagna facciamo dividere gli alimenti in due categorie: gli alimenti che si bevono e quelli che si mangiano. Nominiamo gli alimenti e, mostrandone le immagini, chiediamo ai bambini di mimare l'azione del bere e del mangiare.

Indicazioni: *La Coca Cola si mangia o si beve? Fate finta di bere, fate finta di mangiare.*

Materiale: immagini di cibi e bevande.

#### **4. Classifica**

Utilizzando la scheda n° 38 facciamo dividere i cibi dalle bevande. Facciamo poi ripetere in coro le frasi. Scegliamo poi un bambino che, prendendo un'immagine, mimi l'azione di mangiarla o di berla dicendo poi che cosa sta facendo.

Indicazioni: *Scrivete le parole nella colonna giusta. Cosa fai? Io mangio il pane. Io bevo il latte.*

Materiale: scheda n° 38, immagini di cibi e bevande.

#### **5. Kim dei sapori**

I bambini ad occhi bendati assaggiano qualcosa ed indovinano che cos'è. Dicono poi se gli piace.

Indicazioni: *Chi ha coraggio di chiudere gli occhi ed assaggiare qualcosa? Apri la bocca.*

*Che cos'è? Ti piace?*

Materiale: benda, pezzi di frutta e verdura, qualche caramella, cioccolata, sale, zucchero, ecc.

#### **6. Frutta o verdura**

Utilizzando la scheda n° 39 facciamo collegare ai bambini la frutta con il cesto della frutta e la verdura con il cesto della verdura.

Indicazioni: *Che cos'è? Va nel cesto della frutta o in quello della verdura?*

Materiale: scheda n° 39.

#### **7. La spesa**

Organizziamo una bancarella dove vendiamo ai bambini mandarini e caramelle ... Ogni bambino può venire a comprare quello che desidera formulando la frase corretta e pagando con finte monete.

Indicazioni: *Questo è il mio negozio, vendo mandarini e caramelle. Buon giorno! Vorrei un mandarino, quanto costa? Tre monete. Grazie! arrivederci!*

Materiale: monete, mandarini, caramelle.

### 8. Dove compri cosa (secondo anno)

Portiamo a scuola un po' di oggetti e alimenti. Prepariamo dei cartoncini con i nomi di diversi negozi, come per esempio: cartoleria, negozio di fiori, libreria, negozio di giocattoli ... Chiediamo ai bambini di ordinare le cose che abbiamo portato nel negozio giusto.

Indicazioni: *Questa è una penna, l'ho comperata in cartoleria ... Che cos'è? È una rosa. Dove ho comperato la rosa? In un negozio di fiori.*

Materiale: cartoncini con nomi di negozi, un po' di spesa.

### LETTURE

**“Buon appetito”** (ELLE, Giunti Marzocco).

Un uccellino ed una tartaruga vanno nell'orto e nel frutteto e assaggiano la frutta e la verdura commentandone il sapore.

**“Facciamo la spesa”** (ELLE, Giunti Marzocco).

Una bambina va a fare la spesa in diversi negozi.

**“Prepariamo il pranzo”** (ELLE, Giunti Marzocco).

Che cosa bisogna fare per preparare un buon pranzo? In questa storia vengono descritte tutte le azioni fatte in cucina.

### AREA MUSICALE



#### 1. Pomodoro

Pomodoro, oro, oro,  
oro di bilancia, ancia, ancia,  
quanti giorni sei stato in Francia?

Un bambino risponde per esempio *cinque*.

*Uno due tre quattro cinque!*

(Filastrocca tradizionale)

#### Gioco

Usiamo la poesia come una conta. Il bambino a cui tocca star sotto può rifare la conta.

Indicazioni: *Facciamo una conta ... Tocca a te, vieni da me e rifacciamo la conta.*

Materiale: non necessario.

#### Il testo

Per dare la possibilità ai bambini di ripetere la filastrocca del pomodoro a casa con i genitori, diamo loro il testo scritto. Per rendere il tutto un po' più divertente cancelliamo una parte delle lettere e chiediamo ai bambini di compilare la conta (noi possiamo avere una copia sulla lavagna luminosa) e colorare il pomodoro.

Indicazioni: *Aiuto! Mi hanno cancellato una parte della conta! Chi mi aiuta? Come inizia? Che lettera è questa? Colorate il pomodoro e completate la conta. Prova a fare la conta con mamma e papà.*

Materiale: scheda n° 40 e n° 41.

## 2. Il gallo



Michele aveva un gallo,  
bianco, rosso, verde e giallo.  
Per farlo ben cantare,  
gli dava da mangiare.  
Panettone, latte e miele,  
quel simpatico Michele.

(Il mio italiano, Giunti Marzocco, 1989)

### Scheda

Diamo ai bambini la scheda n° 42 facciamo riconoscere il gallo Michele confrontando i piatti. I bambini poi colorano il gallo di Michele con i colori giusti.

Indicazioni: *Qual è il gallo di Michele? Quale gallo mangia panettone, latte e miele? Colorate il gallo di Michele di bianco, rosso, verde e giallo.*

Materiale: scheda n° 42.

## 3. La Peppina

Il caffè della Peppina  
non si beve ogni mattina  
né con il latte né con il tè  
ma perché, perché, perché?

La Peppina fa il caffè,  
fa il caffè con la cioccolata,  
poi ci mette la marmellata,  
mezzo chilo di cipolle,  
quattro o cinque caramelle,  
sette ali di farfalle  
e poi dice: che caffè!

(Zecchino d'Oro, 1973)



### Il testo

Per dare la possibilità ai bambini di ripetere la canzone della Peppina a casa con i genitori, diamo loro il testo scritto sul retro del quale faranno il disegno.

### Disegno

Facciamo disegnare la Peppina e il suo caffè.

Indicazioni: *Come fa il caffè la Peppina? Con la marmellata, mezzo chilo di cipolle ...*

Materiale: testo della canzone.

## AREA ARTISTICA

**1. Collana**

Facciamo costruire una collana di perle di pasta. Su un filo di cotone i bambini infilano rotelle e penne a piacere. La pasta potrebbe essere anche colorata, per esempio di verde e rosso, usando tempere in poca acqua in cui intingere per poco tempo la pasta, oppure si può usare pasta già colorata.

Indicazioni: *Facciamo una collana. Prendete il filo e infilate le rotelle e le penne. Poi faremo un nodo.*

Materiale: filo di cotone, pasta.

**2. I negozi**

I bambini ritagliano diversi prodotti da opuscoli pubblicitari. Poi li incollano su quattro o cinque grandi fogli appesi ai muri della classe che rappresentano i negozi.

Indicazioni: *Ritagliate delle cose che si possono comperare in questi negozi: negozio di giocattoli, panetteria, negozio di frutta e verdura ...*

Materiale: opuscoli pubblicitari, fogli.

**3. Animale o vegetale? (secondo anno)**

Disegniamo alla lavagna una grande foglia e una mucca. Chiediamo ai bambini di mettere le immagini degli alimenti che provengono da vegetali nella grande foglia e quelle che provengono da animali nella mucca. Facciamo poi disegnare nella scheda n° 43 gli alimenti vegetali e quelli animali.

Indicazioni: *Da dove viene il burro? Da una pianta o da un animale? Disegna gli alimenti che vengono da un animale nella mucca.*

Materiale: scheda n° 43, immagini alimenti.

**4. Le pizze**

Adesso cuciniamo!

**INGREDIENTI**

Per la pasta della pizza servono:

- 1 litro di acqua
- 2 chili di farina
- 20 grammi di lievito di birra
- 50 grammi di sale marino



Per decorare puoi usare: oltre al pomodoro e alla mozzarella anche le olive, il mais, i funghi, il prosciutto, i peperoni, le salsicce, le sottilette

**PROCEDURA**

Impastare tutti gli ingredienti per la pasta della pizza. Amalgamare bene. Far lievitare la pasta per circa tre ore, a temperatura costante. Stendere la pasta e guarnire a piacere. Cuocere per 15 minuti in forno a 250 gradi. - "Buon appetito!"



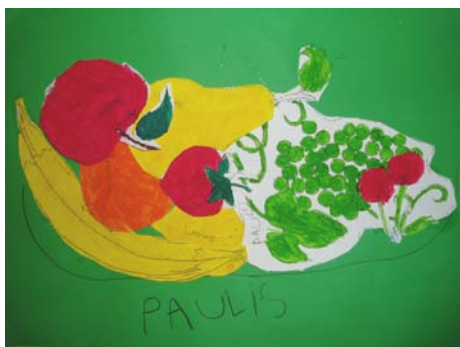
## 5. Il piatto

Su un piatto di carta i bambini disegnano con i pennarelli il loro piatto preferito.

Indicazioni: *Questo è il tuo piatto. Disegna che cosa ti piace mangiare.*

Materiale: piatto di carta.

## 6. Un cesto di frutta



Utilizzando la scheda n° 44 (meglio se fotocopiata su cartoncino bianco) facciamo creare un collage di frutta. I bambini ritagliano e colorano la frutta.

Poi disegnano un cesto o un bel piatto su un altro foglio, sul quale incolleranno la frutta. Prima di farla incollare possiamo approfittarne per giocare a tombola.

Indicazioni: *Ritaglia e colorate la frutta. Disegna un cesto. Incolla la frutta.*

Materiale: scheda n° 44, foglio di carta colorata.

## 7. Tombola

Ogni bambino sceglie quattro frutti e li appoggia sul suo banco. Nominiamo un frutto dopo l'altro. I bambini che avevano scelto proprio quello lo girano. Vince chi ha tutti i quattro frutti girati e li sa dire in italiano. (Possiamo cambiare le regole mettendoci d'accordo con tutti i bambini: al secondo giro vincerà chi rimane per ultimo con qualche frutto sul tavolo).

Indicazioni: *Scegli quattro frutti. Appoggia sul tavolo i frutti che hai scelto. Gira quello nominato. Vince chi ha tutti e quattro i frutti girati.*

Materiale: scheda n° 44.

## 8. "L'Orsoroberto dice"

Ogni bambino mette la frutta che ha tagliato sul suo banco. Quando diciamo: "L'Orsoroberto dice" *mela*, tutti i bambini devono alzare la mela. Quando diciamo: *pera*, nessun bambino deve muoversi (non essendoci "L'Orsoroberto dice").

Indicazioni: *Metti la frutta sul banco. L'Orsoroberto dice "mela", alza la mela. Non muoverti se non dico "L'Orsoroberto dice".*

Materiale: scheda n° 44 e foglio.

## AREA MOTORIA

**1. Movimento con gli alimenti**

Si appendono diverse figure alle pareti della palestra. Poi si prega un bambino di muoversi verso una determinata carta in un modo speciale. Dopo aver fatto un paio di giri così, facciamo muovere tutta la classe sotto gli ordini del bambino che arriva per primo all'alimento giusto.

Indicazioni: *Venite tutti al centro. Adesso Laura salta verso la mela, corre verso la fragola, cammina verso il pesce. Proviamo tutti insieme. Il primo che arriva verrà da me.*

Materiale: immagini di cibi e bevande.

**2. Fa bene, fa male**

Ripetiamo tutti gli alimenti imparati. Dividiamo le immagini in due gruppi: i cibi che fanno sicuramente bene alla salute e quelli che non fanno bene. Quando nominiamo un cibo che fa bene alla salute i bambini dovranno saltare ed alzare le braccia facendo vedere quanto sono forti. Se invece diciamo un cibo che fa male alla salute, i bambini dovranno distendersi per terra e fare finta di avere mal di pancia e di star male.

Indicazioni: *Secondo voi la cioccolata fa bene o fa male alla salute? E la mela? Mettiamo le carte ben divise. Camminate per la classe. Se vi dico cioccolata, vi distendete per terra e state male. Se vi dico mela, fate vedere quanto siete forti e saltate.*

Materiale: immagini di cibi e bevande.

**3. Macedonia di frutta**

Dividiamo la classe in gruppi da cinque bambini. Ogni bambino riceve una carta con un frutto da attaccare alla maglietta. C'è il gruppo delle fragole, quello delle mele, ecc. Ogni bambino sta in piedi in un cerchio. Un bambino, senza cerchio, sta in mezzo e dice un frutto.

Tutti i bambini che hanno quel frutto sulla maglietta devono uscire dal proprio cerchio e cambiare posto. Il bambino in mezzo cerca di prendere un cerchio libero. Rimane inevitabilmente un bambino senza cerchio. Tocca quindi a lui dire il prossimo frutto. Se dice *macedonia* si devono spostare tutti dal proprio cerchio.

Indicazioni: *Ci dividiamo in sei gruppi. Ricordati il tuo numero, tu sei il numero uno, tu il due ... I numeri uno vengono da me. Voi siete le fragole. Una fragola per te, una per te ... Mettetevi in piedi al centro del vostro cerchio. È valido solo un bambino per cerchio! Un bambino viene da me. Mettiamo via il suo cerchio. Uno due tre fragole: tutte le fragole devono cambiare posto. E tu devi cercare un cerchio libero. Facciamo una prova ...Se diciamo macedonia devono cambiare tutti di posto.*

Materiale: cerchi (in classe, sedie), cartine con frutti diversi, nastro adesivo e scheda n° 45 con frutta da tagliare.

# Unità VII      I giochi

## Contenuti

- Gusti
- Preferenze
- Ambienti



## Attività

### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. L'Orsoroberto gioca

L'Orsoroberto mostra ai bambini, seduti in cerchio intorno a lui, quali sono i suoi giocattoli preferiti. Chiede poi a qualche bambino di dargli il giocattolo appena descritto.

Indicazioni: *Questa è la mia macchinina preferita, questa è la mia palla ...Mi dai la palla, per favore?*

Materiale: giocattoli.

#### 2. Passaparola

L'Orsoroberto dà al bambino alla sua destra un giocattolo dicendone il nome. Questo lo passa al bambino seguente, ripetendo il nome.

Indicazioni: *Questa è la mia macchina!*

Materiale: giocattoli.

#### 3. Il telefono senza fili

I bambini si siedono in cerchio. Al centro si mettono tutti i giocattoli ripetendo i loro nomi. Diciamo al bambino alla nostra destra una frase all'orecchio. Questo la ripete al bambino successivo. Finito il giro, arrivata la frase fino all'ultimo bambino, questo la dice a voce alta e prende dal centro il giocattolo a cui si riferisce.

Indicazioni: *Questa è la mia bambola!*

Materiale: giocattoli.

#### 4. Kim degli oggetti

Ci saranno oggetti o carte sulla cattedra o appesi alla lavagna. I bambini chiudono gli occhi e l'insegnante leva una o due carte. Aperti gli occhi, i bambini devono indovinare che cosa manca.

Indicazioni: *Chiudete gli occhi! Aprite gli occhi! Che cosa manca? Sì, giusto! No, la macchina c'è, guarda!*

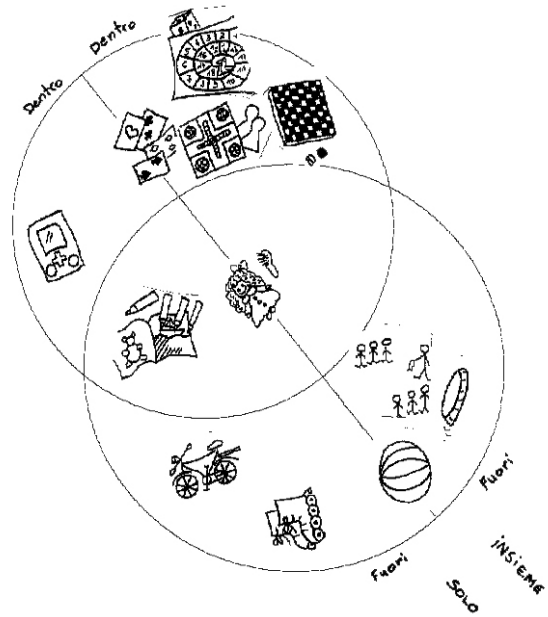
Materiale: immagini o giocattoli.

#### 5. Dove? Con chi?

L'insegnante fa vedere diversi giochi e chiede ai bambini dove si possono giocare. Si può fare una prima divisione per i giochi da fare all'aperto e quelli che si fanno in casa.

Poi possiamo dividerli in giochi che si possono fare da soli o in più bambini. Diamo la scheda n° 46 e facciamola completare ritagliando i giochi ed inserendoli nello spazio giusto.

Indicazioni: *Dove si può giocare con la palla? Si gioca dentro o fuori? Si gioca da soli o in gruppo? Ritagliate i giochi. Metteteli nello spazio giusto. Dopo aver controllato incollateli e colorateli.*



Materiale: scheda n° 46.

#### 6. Trova la parola giusta

Diamo la scheda n° 47 e chiediamo ai bambini di scegliere le sillabe giuste per formare la parola del giocattolo disegnato.

Indicazioni: *Guarda il disegno. Cerca le lettere giuste. Riscrivi vicino la parola. Colora la scheda.*

Materiale: scheda n° 47.

#### 7. La maestra impazzita

Mostriamo delle figure o dei giocattoli e diciamo una parola. I bambini devono correggere in caso di errore.

Indicazioni: *Qualche volta sbaglio! Dico cose sbagliate ... Questa è la palla! È giusto! È sbagliato!*

Materiale: disegni o giocattoli.

## AREA MUSICALE

**1. Giro tondo**

Giro giro tondo,  
quanto è bello il mondo  
bella è la terra  
e tutti giù per terra

(Girogirotondo, GIUNTI)

**Gioco**

I bambini formano un cerchio dandosi la mano. Girando cantano la canzone e si siedono per terra all'ultima strofa.

Indicazioni: *Datevi tutti la mano. Facciamo un cerchio. Giriamo, quando finisce la canzone cadiamo tutti giù per terra.*

Materiale: non necessario.

**Il testo**

Per dare la possibilità ai bambini di cantare e ripetere la canzone del girotondo a casa diamo loro il testo e tanti bambini e bambine che ci girano intorno da colorare e a cui disegnare la faccia.

Indicazioni: *Disegna le facce ai bambini e alle bambine. Colora la scheda n° 48 e canta la canzone a casa.*

Materiale: scheda n° 48.

## AREA ARTISTICA

**1. Disegna**

I bambini portano a scuola il loro giocattolo preferito. Diamo loro un foglio da disegno e facciamo disegnare il giocattolo.

Indicazioni: *Qual è il tuo giocattolo preferito? Giochi da solo? Dove giochi? Fai un bel disegno e scrivi come titolo: "Il mio giocattolo preferito".*

Materiale: fogli da disegno.

**2. Collage**

Utilizzando opuscoli pubblicitari facciamo un collage: una vetrina di un negozio di giocattoli. I bambini disegnano il negozio visto da fuori ed una grande vetrina. Facciamo un esempio alla lavagna. Poi ritagliano da opuscoli i giocattoli che gli piacciono di più e li incollano in bella mostra in vetrina. Disegnano poi con le matite altri giocattoli e gli scaffali del negozio.

Indicazioni: *Disegnate un negozio vuoto con una grande vetrina, come alla lavagna. Ritagliate dagli opuscoli i giocattoli. Incollate i giocattoli nella vetrina e colorate il disegno.*

Materiale: opuscoli di giocattoli, carta da disegno.

## AREA MOTORIA

**1. Corri verso la palla**

Si appendono diverse figure alle pareti della palestra. Poi si prega un bambino di muoversi verso una determinata carta in un modo speciale. Dopo aver fatto un paio di giri così, facciamo muovere tutta la classe agli ordini del bambino che arriva prima al giocattolo giusto.

Indicazioni: *Venite tutti al centro. Proviamo tutti insieme. Correte verso la palla, verso la macchinina ... Il primo che arriva verrà da me.*

Materiale: immagini di giocattoli.

**2. La staffetta dei giocattoli**

Dividiamo la classe in due squadre. Facciamo mettere tutti i bambini in due file dietro la riga di fondocampo. Accanto alle due file mettiamo un cerchio. Al lato opposto della palestra mettiamo un cerchio con tanti giocattoli quanti sono i bambini in classe. Il primo bambino di ogni squadra deve correre fino all'altro lato della palestra, prendere un giocattolo a caso dal cerchio per terra e metterlo dentro al cerchio accanto alla propria squadra. Solamente in quel momento può partire il secondo della fila e fare la stessa operazione con un altro giocattolo. Vince la squadra che finisce per prima.

Indicazioni: *Ci dividiamo in due squadre. Ricordatevi bene i numeri che vi do. Tutti i bambini con il numero uno si siedono in fila dietro a Daniele. Tutti i bambini con il numero due si siedono in fila qui. Contiamo in quanti siamo. Lì ci sono tanti giocattoli. Voi dovete correre più veloce possibile, prendere un giocattolo e portarlo qui, in questo cerchio. Facciamo una prova ... Dopo può partire il secondo. Il primo corre in fondo alla fila e si siede. Vince la squadra più veloce. Pronti, attenti, bene ... via!*

Materiale: giocattoli, tre cerchi.

# Unità VIII La casa

## Contenuti

- Camere
- Mobili
- Azioni



## Attività

### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. La casa dell'Orsoroberto

L'Orsoroberto fa vedere ai bambini la sua casa. È una grotta ma all'interno ha tutte le stanze. Chiede poi ai bambini di disegnare la sua casa.

Indicazioni: *La mia casa è grande, ha tante finestre e una porta marrone. Ha un bel balcone e un camino. Dentro c'è la mia camera, la cucina, la camera di mamma e papà, la camera di Diana, il bagno e il soggiorno. Disegnate la mia casa.*

Materiale: disegni di parti della casa, foglio da disegno.

#### 2. Combina le case

Ritagliamo le parti di una casa da cartoncini di diversi colori. Ripetiamo i vocaboli della casa ed i colori con i bambini. Formiamo una casa e chiediamo ai bambini di dire le varie parti. Un bambino forma una casa di nascosto da tutta la classe. I bambini devono indovinare i colori della casa formata.

Indicazioni: *Il tetto giallo. Il camino blu. I muri rossi. Le finestre verdi. La porta nera. Di che colore è? Il tetto è giallo? Giusto, indovinato!*

Materiale: pezzi della casa di diversi colori.

#### 3. Dettato grafico

Ogni bambino riceve la griglia di nove quadrati della scheda n° 49. Chiediamo quindi di disegnare nel primo quadrato una casa con dei colori precisi. I bambini eseguono. Poi si chiede ad un bambino di che colore desidera fare la seconda casa. L'ultima casa, la casa numero nove, viene colorata a piacere.

Indicazioni: *Disegna una casa rossa. Il tetto giallo. Il camino blu. Le finestre verdi. La porta nera. La casa numero due di che colore la facciamo? La casa numero nove, la puoi disegnare come vuoi.*

Materiale: scheda n° 49.

#### 4. La casa pazza (secondo anno)

Diamo delle indicazioni esatte su come colorare una casa. Facciamo prima un esempio alla lavagna. Poi distribuiamo la scheda n° 50. I bambini ascoltano o leggono le indicazioni e disegnano la casa dei colori giusti.



Indicazioni: *Disegna una casa pazza! I muri sono arancioni. Il tetto è blu, il camino giallo. Le finestre sono rosa. La porta è verde. Il cielo è viola, il sole rosso, il prato azzurro con tanti fiori di tutti i colori.*

Materiale: scheda n° 50.

#### 5. Dov'è l'Orsoroberto?

Fare un disegno alla lavagna o utilizzare un poster con le immagini delle varie camere di una casa. Un bambino posiziona di nascosto l'immagine dell'Orsoroberto in una camera. Gli altri bambini, dal posto, devono indovinare in quale camera si è nascosto l'Orsoroberto.

Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino che mi aiuti. Facciamo una conta ... Nascondi l'Orsoroberto in una camera. Dov'è l'Orsoroberto? È in soggiorno? Giusto, hai indovinato, tocca a te!*

Materiale: disegno di una casa, post-it con l'Orsoroberto.

#### 6. Mimare

Mimare le azioni che si fanno in ogni camera. Indovinare l'azione e la camera.

Indicazioni: *Che cosa fa? In che camera è? (Mangiare, dormire, guardare la TV, leggere, cucinare, giocare, lavarsi i denti, lavare i piatti, farsi la doccia, farsi il bagno, fare i compiti, vestirsi, spogliarsi, lavarsi le mani).*

Materiale: foglietti con azioni, scheda n° 51.

#### 7. L'Orsoroberto dice

L'Orsoroberto dà un comando. I bambini lo eseguiranno. Se l'ordine non viene preceduto da "l'Orsoroberto dice" non deve venir eseguito.

Indicazioni: *L'Orsoroberto dice: tutti in piedi; seduti; correte; ecc.*

Materiale: non necessario.

#### 8. Mobili

Decidiamo in quale camera mettere quali mobili. Usando la scheda n° 52 guardiamo assieme ai bambini i mobili sulla scheda e leggiamo i nomi. Pensiamo insieme in quale camera sono i mobili. I bambini nominano le camere in cui inserire i mobili, li copiano nello schema sottostante.

Indicazioni: *Dove mettiamo l'armadio? Mettiamo l'armadio in cucina? (in soggiorno, in camera da letto, in bagno). Scrivete il mobile giusto nella camera giusta. (La poltrona, il cassetto, il frigorifero, il gabinetto/water, il fornello, lo specchio, l'armadietto, il tavolo, il letto, il lavandino, l'armadio, la vasca).*

Materiale: scheda n° 52.



## AREA MUSICALE



## 1. Il lupo dorme

*Rit:*

Com'è bello camminar di notte  
quando il lupo dorme!  
Lupo lupo, cosa fai?

- Sto russando. *Rit*
- Sto sbadigliando. *Rit*
- Mi sto svegliando. *Rit*
- Mi sto alzando. *Rit*
- Mi sto lavando. *Rit*
- Mi sto pettinando. *Rit*



- Mi sto vestendo. *Rit*
- Faccio colazione. *Rit*
- Mi lavo i denti. *Rit*
- Apro la porta. *Rit*
- Vi prendo tutti!

(Giochi di voce, La scuola)

## Gioco

Canzone da cantare in spazi abbastanza ampi: cortile, palestra ... Un bambino interpreta il lupo che dorme. Gli altri lo stuzzicano con la cantilena. Il lupo risponde. Alla fine della canzone il lupo tenta di catturare gli altri bambini. Il bambino catturato è il lupo successivo!

## 2. La casa

C'era una casa molto carina,  
senza soffitto e senza cucina.  
Non si poteva entrarci dentro,  
perché non c'era il pavimento.  
Non si poteva andare a letto,  
in quella casa non c'era il tetto.  
Non si poteva far la pipì,  
perché non c'era il vasino lì.

Ma era bella, bella davvero, in via dei Matti numero zero!  
Ma era bella, bella davvero, in via dei Matti numero zero!

(Filastrocchia tradizionale)

## Gioco

Per ogni strofa facciamo un movimento.

## Il testo

Per dare la possibilità ai bambini di cantare e ripetere la canzone della casa diamo loro il testo inserito in una casetta da colorare.

Indicazioni: *Disegna la casetta (piccola casa) come vuoi tu. Colora la scheda e canta la canzone a casa.*

Materiale: scheda n° 53.

### 3. Il castello

(Due gruppi, in cerchio, una strofa a testa. L'ultima e la prima tutti insieme.)

Oh, che bel castello  
Marcondirondirondello.

Oh, che bel castello  
Marcondirondirondà.

Il nostro è più bello  
Marcondirondirondello.

Il nostro è più bello  
Marcondirondirondà.

Noi lo distruggeremo  
Marcondirondirondello.

Noi lo distruggeremo  
Marcondirondirondà.



Noi lo rifaremo  
Marcondirondirondello.  
Noi lo rifaremo  
Marcondirondirondà.

Oh, che bel castello,  
Marcondirondirondello.  
Oh, che bel castello,  
Marcondirondirondà.

(Note e colori, Eli 2002)

### Scheda

I bambini disegnano, sul retro del testo della canzone, il castello più bello.

Indicazioni: *Disegnate un bel castello. Come volete voi.*

### 4. Casa mia

Casa mia,  
casa mia,  
sei la più bella  
che ci sia!

(Poesia tradizionale)

### LETTURE

**“Il trasloco”** (Il mio italiano, Giunti Marzocco)

Mamma, papà, due bambini ed un cane traslocano. Che cosa portano nella nuova casa? Che lavori ci sono da fare? I bambini troveranno nuovi amici?

**“Caccia al tesoro”** (Elle, Giunti Marzocco)

Alla ricerca di una bicicletta nascosta in giardino. Bisogna guardare ovunque ...

### AREA ARTISTICA

#### 1. Costruiamo una città

Ogni bambino disegna la sua casa.

Si raccolgono tutte le case e incollandole insieme si forma una città con strade e parchi.

Indicazioni: *Disegna la tua casa. Ritaglia la tua casa. Facciamo una città. Incolliamo tutte le case su questo cartoncino. Disegniamo un parco e le strade.*

Materiale: fogli da disegno, cartoncino bianco.



## 2. Origami: La casa



Ogni bambino riceve un foglio quadrato. Costruiamo insieme una casetta. Facciamo lentamente vedere tutti i passaggi.

Una volta finita la casa facciamola colorare. Volendo si può anche disegnare all'interno le varie camere.

Indicazioni: *Prendi un foglio quadrato, piegalo a metà (1). Poi di nuovo a metà, la parte destra su quella sinistra (2+3). Riaprilo, avrai un rettangolo (4). Piega i due lati corti al centro del rettangolo (5). Riapri. Piega gli angoli superiori verso il centro e poi riapri (6). Piega i triangoli superiori (7). Ora puoi colorare le finestre e la porta.*

Materiale: fogli di carta, scheda n° 54.

## 3. Collage Ikea

Dividere la classe in piccoli gruppi. I bambini ritagliano delle fotografie da un catalogo di arredi. Disegnano una casa/camera ed incollano i mobili, arredando a loro piacere.

Indicazioni: *Ci dividiamo in gruppi. Ritagliate i mobili che vi piacciono di più. Disegnate una camera ed arreatela, incollate i mobili e colorate la camera.*

Materiale: catalogo Ikea, foglio da disegno.

## 4. Il libro del lupo

Dopo aver cantato la canzone del lupo, facciamo mettere in ordine le sequenze con i disegni alla lavagna. Ogni bambino riceve gli stessi disegni da colorare e ordinare. Fa anche una copertina con il cartoncino colorato per il suo libro.

Indicazioni: *Colorate i disegni del lupo. Quale viene prima? Qual è il primo disegno? Cosa fa il lupo? Mettiamo la copertina. Scrivi: "Il libro del lupo" e aggiungi il tuo nome. Fissiamo tutto con due fermacampioni.*



(Disegni del lupo: *Sto russando; sto sbadigliando; mi sto svegliando; mi sto alzando; mi sto lavando; mi sto pettinando; mi sto vestendo; sto facendo colazione; mi sto lavando i denti; apro la posta.*)

Materiale: disegni del lupo schede n° 55, 56, 57, 58, 59, cartoncino colorato, fermacampioni.

## AREA MOTORIA

**1. Staffetta**

Dividiamo la classe in due squadre. Facciamo mettere tutti i bambini in due file dietro la riga di fondocampo. Ogni squadra deve riuscire a formare una casa. Appendiamo sul lato opposto della palestra un foglio di carta da pacchi. Ogni bambino riceve in mano un pezzo di casa con sul retro un pezzetto di nastro biadesivo.

Il primo bambino di ogni squadra deve correre fino all'altro lato della palestra, incollare la sua parte della casa e ritornare di corsa indietro. Solamente in quel momento può partire il secondo della fila e fare la stessa operazione con il suo pezzo di casa. Vince la squadra che finisce per prima.

*Indicazioni: Ci dividiamo in due squadre. Ricordatevi bene i numeri che vi do. Tutti i bambini con il numero uno si siedono in fila dietro a Daniele. Tutti i bambini con il numero due si siedono in fila qui. Contiamo in quanti siamo. Ognuno riceve un pezzo di casa. Questo è per te! Dietro c'è del nastro adesivo, non toccatelo. Voi dovete correre più veloce possibile, incollare il vostro pezzo di casa sul cartellone là in fondo. Facciamo una prova ... Dopo può partire il secondo. Il primo corre in fondo alla fila e si siede. Vince la squadra più veloce. Pronti, attenti, bene ... via!*

Materiale: pezzi di casa su cartoncino, nastro biadesivo, carta da pacchi.

**2. Le trappole**

I bambini si dividono a coppie. Uno è l'orso e l'altro la guida. Sul pavimento si mettono non troppo lontane l'una dall'altra le trappole, che potrebbero essere per esempio dei barattoli/vasetti vuoti di yogurt. L'orso viene bendato e deve attraversare la stanza senza toccare nessun barattolo. La guida deve aiutare l'orso, senza toccarlo, dando solo informazioni verbali.

*Indicazioni: Trovate un compagno, mettetevi in fila per due. Uno di voi è l'orso e viene bendato. L'altro è la guida. La guida deve guidare l'orso da qui, da questo lato della palestra, all'altro senza finire nelle trappole che vedete in mezzo. È vietato toccare l'orso. Per il ritorno faremo il contrario, tu sarai l'orso e tu la guida. Piano, a destra, a sinistra, gira ...*

**3. Il salto del gigante**

Si divide la classe in due gruppi che si dispongono in fila indiana. Il capofila comincia il gioco saltando in avanti, il più lontano possibile. Il compagno dietro di lui fa lo stesso, partendo però dal punto in cui è arrivato il giocatore precedente e così fino all'ultimo partecipante. Alla fine bisogna misurare la lunghezza totale saltata da tutta la squadra. Vince la squadra che ha saltato più lontano.

*Indicazioni: Ci dividiamo in due squadre. Mettetevi tutti in fila indiana. Il primo della fila salta più che può. Il secondo salta dal punto di arrivo del primo, da qui. Salta più che puoi! Vince la squadra che è saltata più lontano.*

Materiale: non necessario.

# Unità IX      Il corpo

## Contenuti

- Parti del corpo
- Sentimenti
- Sensi



## Attività

### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. L'Orsoroberto introduce

L'Orsoroberto si tocca il naso e chiede ai bambini di fare lo stesso. Poi si tocca un occhio, un orecchio, la bocca e chiede ai bambini di ripetere in coro. Poi fa due grandi cerchi alla lavagna. Due facce, una di un bambino e l'altra di un orsacchiotto. Disegna un naso di bambino e poi un naso di orso e così via, continuando a nominare tutte le parti della faccia. Poi chiede ad un bambino di venire alla lavagna e indicargli il naso di orso, o l'orecchio di bambino ...

Indicazioni: *Questo è il mio naso. E il vostro? Tocca il naso. Questo è l'orecchio di un bambino. Mostrami, alla lavagna, la bocca dell'orso. Bravo! Giusto!*

#### 2. Il gioco dei muti

Facciamo osservare e ripetere una decina di carte che rappresentano parti del corpo. Ripetiamone una muovendo solo le labbra. I bambini provano ad indovinare la parola "muta" e dopo si ripete insieme senza voce.

Indicazioni: *Questa è una mano. Questo è l'occhio ... Provate ad indovinare che parola dico. Dovete guardare esattamente la mia bocca. Chi crede di sapere che parola ho detto alza la mano.*

Materiale: carte con immagini del corpo.

#### 3. Abbina

Utilizzando la scheda n° 60 facciamo abbinare i disegni con le parole giuste.

Indicazioni: *Fai una freccia dal disegno al nome giusto. (il naso, i capelli, gli occhi, la mano, la bocca, le orecchie).*

Materiale: scheda n° 60.

#### 4. Che cosa manca?

Usiamo la scheda n° 61, facciamola vedere alla lavagna luminosa. In ogni disegno manca una parte del corpo. Facciamo osservare ai bambini e poi aiutiamoli a scrivere le parole negli spazi giusti.

Indicazioni: *Che cosa manca? Disegna quello che manca. Scriviamo le parole.*

Materiale: scheda n° 61, lucido per lavagna luminosa.

#### 5. La faccia (secondo anno)

Prepariamo diverse immagini con le parti della faccia e i vari aggettivi possibili. Chiediamo poi ad ogni bambino di descrivere una sua caratteristica. Proviamo noi a descrivere un bambino e chiediamo alla classe di indovinare di chi si parla.

Indicazioni: *Ho i capelli lunghi. Ho gli occhi azzurri. E tu? Descrivi! Chi riesce ad indovinare: è una bambina, ha i capelli biondi ...*

Materiale: carte con parti del corpo.

#### 6. I sentimenti

Appendiamo alla lavagna delle facce di bambini e bambine che esprimono sentimenti diversi. Chiediamo ai bambini di indicarci man mano tutte le facce. Poi proviamo a mimare un sentimento e chiediamo ai bambini di indovinarlo. Facciamo poi mimare direttamente a loro.

Indicazioni: *Chi viene da me? Quale è la bambina triste? E quella allegra? Mostrami il bambino arrabbiato. Che sentimento è? Mima tu un sentimento.*

Materiale: carte con immagini.

#### 7. Domino

Su ogni carta c'è un disegno di una parte del corpo e il nome scritto di un'altra parte. Con un piccolo gruppo di bambini giochiamo a domino.

Indicazioni: *Chi ha gli occhi? Chi ha la carta che andrebbe bene con questo disegno? Tocca a te.*

Materiale: scheda n° 62.

#### AREA MUSICALE



##### 1. La faccia

Questo è l'occhio bello,  
questo è suo fratello.  
Questa è l'orecchia bella,  
questa è sua sorella.  
Questo è il nasetto bello  
che fa din don dan!

(Filastrocca tradizionale)

##### Gioco

I bambini toccano le parti del corpo mentre dicono la filastrocca.

**Testo**

I bambini disegnano se stessi sopra al testo della poesia.

**2. Testa spalle**

Testa, spalle, ginocchia, piè.  
Ginocchia, piè.  
Testa, spalle, ginocchia, piè.  
Ginocchia, piè.  
Occhi, orecchie, bocca e nasin.



Testa, spalle, ginocchia, piè.  
Ginocchia, piè.  
Testa, spalle, ginocchia, piè.  
Ginocchia, piè.

(Note e colori, Eli)

Testa, spalle, ginocchia, piè.  
Ginocchia, piè.  
Testa, spalle, ginocchia, piè.  
Ginocchia, piè.  
Braccia, gambe, collo e nasin.

**Gioco**

Mentre si canta la canzone si toccano le parti del corpo nominate.

**Il testo**

Per dare la possibilità ai bambini di cantare e ripetere la canzone del corpo diamo loro il testo con un omino da colorare secondo le indicazioni.

Indicazioni: *Colora le parti del corpo. Stai attento ad usare il colore giusto. Colora la scheda e se vuoi canta la canzone a casa.*

Materiale: scheda n° 63.

**LETTURA**

“**Pinocchio**” (Elle, Giunti Marzocco), Storia semplificata di Pinocchio, divisa in sequenze.

**AREA ARTISTICA****1. Faccia di pasta**

Su un foglio A5 facciamo colorare un cerchio rosa. Poi usando la pasta, i bambini incollano la faccia del pagliaccio. Decidono loro cosa usare: penne, rotelle, orecchiette, cuoricini, farfalline ... Come capelli possiamo incollare un po' di fili di lana.

Indicazioni: *Colora una faccia. Incolla due occhi, un naso e una bocca. Incolla una fiocco al collo, sui capelli.*

Materiale: cartoncino A5, pasta, lana.

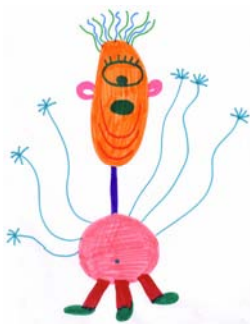
**2. Dettato grafico**

Leggiamo o facciamo leggere ai bambini un dettato grafico.

*Fai il disegno seguendo le istruzioni: Antonio è un pagliaccio. Ha i capelli lunghi e rossi. Ha gli occhi azzurri e un naso grande e rosso. Antonio ha i pantaloni verdi, la giacca bianca e la cravatta gialla.*

Materiale: fogli da disegno.

### 3. Il mostro



Un bambino disegna un mostro alla lavagna. I bambini dal posto dicono le caratteristiche del mostro. Il mostro può avere molte braccia, un occhio solo ...

Possiamo poi disegnare noi un mostro senza farlo vedere ai bambini. I bambini lo disegnano anche loro, seguendo la nostra descrizione. Alla fine confrontiamo i mostri.

Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino che disegni un mostro alla lavagna. Come lo facciamo? Com'è la sua testa? Prendete un foglio, disegnate. Il mio mostro ha quattro occhi rossi ...*

Materiale: fogli da disegno.

### 4. I miei sentimenti

Distribuiamo la scheda n° 64. Ogni bambino disegna se stesso all'interno delle cornici. In una cornice è allegro, nell'altra triste, arrabbiato, sorpreso ...

Indicazioni: *Disegnati in ogni cornice. Abbina la cornice al sentimento.*

Materiale: scheda n° 64.

## AREA MOTORIA



### 1. Corri come ...

Decidiamo insieme ai bambini la linea di partenza ed il traguardo. Tutti si posizionano alla partenza. Spieghiamo il tipo di corsa che devono affrontare e dopo diamo il via. Arrivati al traguardo i bambini si girano per tornare alla linea di partenza con un altro tipo di corsa scelta in precedenza.

Indicazioni: *Di corsa! Pronti, attenti, bene, VIA! In punta di piedi, corsa all'indietro, corsa di lato, corsa sui talloni, su un piede, a quattro zampe, accovacciati, come serpenti, come conigli, come rane, come elefanti, come uccellini ...*

Materiale: non necessario.

### 2. Il palloncino

I giocatori si dispongono in cerchio. Si gonfia un palloncino, ed un bambino dice un modo per passarselo. Tutti cercano di passare il palloncino al giocatore successivo nel modo indicato. Se il palloncino tocca terra, si riparte semplicemente dal giocatore che ha sbagliato. Quando si completa tutto il giro, il secondo giocatore dice un nuovo modo di passarsi il palloncino.

Indicazioni: *Mettiamoci in cerchio. Tutti in piedi. Gonfiamo il palloncino. Ti passo il palloncino con il piede. Tu lo passi al prossimo sempre con il piede e ripeti. Facciamo un altro giro. Ti passo il palloncino con il ginocchio, il gomito, il naso ...*

Materiale: un palloncino.



### 3. Toccati il naso!

L'Orsoroberto dice di toccarsi una parte del corpo. Dopo qualche giro un bambino prende il ruolo dell'Orsoroberto.

Indicazioni: *Toccati il naso, le ginocchia, i piedi ...*

Materiale: non necessario.

### 4. Dal vivo

Fotocopiamo su cartoncino e ritagliamo le schede n° 65 e n° 66 con le parole delle parti del corpo. C'è bisogno di un volontario che si presti a farsi attaccare le carte sul suo corpo. Ogni bambino riceve almeno una carta e un pezzetto di nastro adesivo. Il volontario chiama un bambino alla volta per posizionare la sua carta.

Quando tutti avranno incollato la carta, il volontario è coperto di vocaboli! Passiamo quindi a chiamare uno alla volta tutti i bambini, facendoli togliere uno ad uno tutte le carte dal volontario, che è così libero e conquista l'applauso per il coraggio avuto!

Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino. Devi saper stare fermo fermo e avere molto coraggio. Sali in piedi sulla sedia. Ecco una carta e un pezzo di nastro adesivo. Chi vuoi chiamare per primo? Leggi, cosa c'è scritto? Dov'è? Attacca! Tu devi stare fermo! Stacciamo tutte le carte. Uno alla volta. Dopo ti torni a sedere.*

Materiale: schede n° 65 e n° 66, nastro adesivo.

# Unità X                      II Natale e la Befana

## Contenuti

- Parole del Natale
- Auguri di Buon Natale e Buon Anno
- Regali della Befana



## Attività

### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. Il Natale

L'Orsoroberto racconta ai bambini come festeggia il Natale in Italia aiutandosi con immagini. Presenta le parole del Natale alla lavagna con disegni. I bambini provano ad indovinare che cosa rappresentano e l'Orsoroberto insegna loro le parole in italiano, facendole ripetere in coro.

Indicazioni: *A Natale a casa nostra si fa un presepe. Sapete che cos'è? Da noi si mangia ... La notte di Natale ... I regali si aprono ...*

Materiale: immagini natalizie.

#### 2. La Befana

L'Orsoroberto fa vedere ai bambini un'immagine della Befana e chiede loro chi è. I bambini italiani forse la conoscono già. L'Orsoroberto spiega chi è la Befana, quando arriva dai bambini italiani e che cosa porta.

Indicazioni: *Conoscete questa signora? Sì, giusto, è una strega. Si chiama Befana. Viene ... Porta ...*

Materiale: immagini della Befana.

#### 3. Gioca a tombola

La tombola figurata è costituita da una cartella da sei immagini per bambino. Conduciamo le prime volte noi il gioco, nominiamo man mano tutte le immagini, o tiriamo a sorte una carta raffigurante l'immagine.

I bambini possono fare un segno sull'immagine con la matita o mettere un pezzo di pasta. Questo permette di riutilizzare la cartella per diversi giri di tombola. Il bambino vincente può condurre il prossimo giro di tombola prendendo la parte della maestra.

Indicazioni: *Giochiamo a tombola. Le parole: albero, angelo, Babbo Natale, Befana, biglietto d'auguri, calza, candela, coroncina, dono, pallina, presepe, pupazzo di neve, renna, stella, stella cometa, slitta... Chi ha la stella mette un pezzo di pasta sul disegno. Vince chi fa tombola, chi ha tutti i disegni nominati.*

Materiale: scheda n° 67, una cartella a bambino, pasta.

#### 4. Punta le stelle



Disegnare un albero di Natale su un cartoncino e appendere il disegno al muro. Oppure disegnare direttamente l'albero sulla lavagna. Su un altro cartoncino, disegnare tante stelle comete quanti bambini presenti, ritagliarle e applicare sul retro del disegno un pezzetto di plastilina.

Facciamo firmare e personalizzare tutte le stelle. A questo punto, bendiamo il primo concorrente, facciamogli fare tre giri su se stesso, per fargli perdere un po' l'orientamento.

Consegnamogli la stella cometa. Il bambino cerca di applicarla sulla cima dell'albero di Natale. Vince chi, tra i giocatori, riesce a posizionare la stella cometa proprio sulla punta dell'albero.



Indicazioni: *Dovete mettere la stella cometa in cima all'albero. Chi si fa bendare per primo? Facciamogli fare un bel giro. Metti la stella sulla cima dell'albero.*

Materiale: stelle, plastilina.

#### 5. Terna

Far inserire sotto dettatura nove disegni (parole) di Natale nella griglia della scheda n° 68. I bambini possono scegliere in che ordine inserire le figure. Poi si può giocare a terna. L'insegnante o un bambino nomina man mano i nove disegni. I bambini pongono sui disegni nominati un pezzo di pasta natalizia (per esempio alberelli o semplicemente farfalle laccate d'oro). Il giocatore che per primo ne ha tre su una riga/colonna/diagonale ha vinto.

Indicazioni: *Disegnate in un quadrato un pupazzo di neve ... Mettete un pezzo di pasta sul pupazzo di neve. Chi ne ha tre vicine? Chi ha fatto terna? Giochiamo ancora una volta. Togliete tutti i pezzi di pasta.*

Materiale: scheda n° 68, pasta.

## 6. Pupazzo a sezioni



Distribuire ad ogni bambino, o squadra, un foglio di carta e una matita. A turno i concorrenti lanceranno il dado. Ad ogni numero, da 1 a 6, corrisponde una parte di un pupazzo di neve, per esempio:

Al 6 corrisponde il corpo del pupazzo; al 5 corrisponde la testa; al 4 corrisponde il cappello; al 3 corrisponde la sciarpa; al 2 i bottoni della giacca; al numero 1, infine, corrispondono occhi, naso e bocca del pupazzo.

Ogni giocatore tira il dado e disegna sul proprio foglio la parte del pupazzo corrispondente al numero uscito. Qualora dovesse uscire un numero più volte, il giocatore deve passare il dado al concorrente successivo. Lo scopo del gioco è quello di finire per primi il proprio pupazzo. Proviamo prima alla lavagna.

Indicazioni: *Ognuno ha un foglio. Tirate a turno il dado. Se viene il numero 5 disegnate la testa ... Vince chi finisce per primo il pupazzo di neve.*

Materiale: dadi, fogli.

## 7. Cerca le parole di Natale

Dopo aver ripetuto le varie parole del Natale, proponiamo un esercizio giocoso come compito o come "prova". Fotocopiare la scheda n° 69.

Indicazioni: *Cerca le parole (cuore, fiocco, Gesù, regalo, renna, pallina, angelo, Babbo Natale, presepe, slitta, stella, candela, albero, mela). Scrivi le lettere rimaste. Che parola formano? (pupazzo di neve). Disegnala.*

Materiale: scheda n° 69.

## 8. Completa le immagini

Usiamo la scheda n° 70. Facciamo disegnare ai bambini la parte mancante. Chiediamo poi che disegno c'è nelle varie caselle.

Indicazioni: *Disegna la parte che manca. Che cosa c'è al numero 2 in alto?*

Materiale: scheda n° 70.

## 9. Colora i vestiti di Babbo Natale

I bambini colorano le macchie in alto della scheda n° 71 in questo ordine: 1 rosa, 2 marrone, 3 rosso, 4 grigio, 5 viola. L'esercizio viene poi eseguito collettivamente. I bambini dicono il colore di Babbo Natale seguendo l'ordine dei suoi vestiti.

Indicazioni: *Colora il numero uno rosa. Di che colore è Babbo Natale? Babbo Natale è...*

Materiale: scheda n° 71.

## AREA MUSICALE

**1. Astro del ciel**

Astro del ciel, Pargol divin, mite Agnello Redentor!  
 Tu che i Vati da lungi sognar, tu che angeliche voci annunziar,  
 luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!  
 luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!

Astro del ciel, Pargol divin, mite Agnello Redentor!  
 Tu di stirpe regale decor, Tu virgineo, mistico fior,  
 luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!  
 Luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!

Astro del ciel, Pargol divin, mite Agnello Redentor!  
 Tu disceso a scontare l'error, Tu sol nato a parlare d'amor,  
 luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!  
 Luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!

(Versione italiana di "Silent Night", o meglio "Stille Nacht")

**2. Tu scendi dalle stelle**

Tu scendi dalle stelle o Re del cielo,  
 e vieni in una grotta al freddo e al gelo,  
 e vieni in una grotta al freddo e al gelo.  
 O Bambino mio divino, io ti vedo qui a tremar.  
 O Dio beato!  
 Ah! Quanto ti costò l'avermi amato.  
 Ah! Quanto ti costò l'avermi amato.



A te che sei del mondo il Creatore,  
 mancano i panni e il fuoco, o mio Signore.  
 Mancano i panni e il fuoco, o mio Signore.  
 Caro eletto pargoletto, quanta questa povertà  
 più mi innamora, giacché ti fece amor povero ancora.  
 Giacché ti fece amor povero ancora.

Tu lasci del tuo Padre il divin seno,  
 per venire a tremar su questo fieno;  
 per venire a tremar su questo fieno.  
 Caro eletto del mio petto, dove amor ti trasportò!  
 O Gesù mio, perché tanto patir, per amor mio...

(Sant'Alfonso de' Liguori, 1700)

**3. Auguri, auguri**

Auguri, auguri, auguri.  
 Auguri tanti, tanti, a tutti quanti.  
 Auguri a quelli che ci sono vicino  
 Auguri a quelli che non sono qui.

Con tanti tanti auguri dentro il cuore,  
 faremo tutti insieme un girotondo,  
 e canteremo auguri, auguri a tutto il  
 mondo, così la festa a tutti arriverà.  
 Auguri, (auguri) a tutti – auguri!

Auguri, auguri – auguri!  
 Auguri, auguri – auguri!  
 Auguri a tutti – auguri!  
 Auguri di felicità  
 Auguri, auguri – auguri!  
 Auguri, auguri – auguri!

(Bambini di Zafferana Etnea)

#### 4. Auguri nelle lingue del mondo

Sono più di mille le lingue per cantare  
 il canto augurale che dice al mondo intero:  
 È Natale! È Natale!  
 Si stringono le mani nel grande giro tondo  
 Son mille i bambini che abbracciano il mondo.  
 È Natale! È Natale!

(Filastrocche per tutto l'anno)

#### 5. San Nicolò



Bambini chiudete gli occhietti  
 che San Nicolò cammina sui tetti.  
 Cammina sui tetti con un sacco imbottito  
 di dolci e giocattoli belli! CAPITOOOO?!

(Filastrocca tradizionale)

##### Lavoretto

Costruiamo un libretto con la poesia di San Nicolò. In ogni pagina una frase ed un disegno. Sulla copertina, San Nicolò con barba di ovatta.

Materiale: spiegazioni per piegatura libretto alla scheda n° 72, ovatta, colla.

#### 6. La Befana

La Befana vien di notte,  
 Con le scarpe tutte rotte  
 Ha il cappello alla romana,  
 viva, viva la Befana.  
 La Befana vien di notte,  
 Con le scarpe tutte rotte.  
 Se ne compra un altro paio,  
 Per venire il sei gennaio!

(Filastrocca tradizionale)



##### Il testo

Per dare la possibilità ai bambini di ripetere la poesia della befana a casa, fotocopiamo la scheda n° 73 (con il testo sul retro). I bambini coloreranno come più gli piace la Befana.

Indicazioni: *Colora le parti del corpo. Stai attento ad usare il colore giusto. Colora la scheda e canta la canzone a casa.*

Materiale: scheda n° 73.

## LETTURE

**“Alberto e Babbo Natale”** (Sistema Elle, Giunti Marzocco)

Un bambino crede di aver visto Babbo Natale. Avvicinandosi scopre che è un pupazzo di neve.

**“Il sacco magico”** (Edizioni EL)

Una famiglia di coniglietti festeggia il Natale. Il più piccolo trova un regalo speciale: un sacco che rende invisibili.

## AREA ARTISTICA

**1. Costruisci un biglietto di auguri**

Usando la scheda dell'albero (n° 74), i bambini creano un biglietto di auguri. Colorano l'albero, aggiungono decorazioni e poi piegano lungo le due linee tratteggiate e lungo le due rette che segnano l'albero.



All'interno, possono scrivere una dedica, un augurio o una breve poesia natalizia.

Indicazioni: *Ritaglia l'albero. Coloralo e decoralo. Piega lungo linee. Scrivi un augurio all'interno: "Buon Natale e Felice Anno Nuovo".*

Materiale: scheda n° 74.

**2. Biglietti natalizi**

Decorare con la pasta. Su una sagoma in cartone con la forma di un albero di Natale si incolla la pasta cruda con una buona colla. Si possono usare tutte le forme di pasta e le combinazioni sono infinite. Quando tutto è asciutto si colora con la vernice dorata e infine si incolla su un bel cartoncino rosso.

Indicazioni: *Ritaglia l'albero. Incolla la pasta.*

Materiale: cartoncino, pasta, colla.

**3. Le farfalle**

Per creare una decorazione diversa, prendiamo della pasta a forma di farfalle, dipingiamola con colori acrilici spray di colore rosso o dorato. Usando colori a tempera il risultato finale è più delicato. Con della colla mettiamo le farfalle su dei nastri colorati, facciamo un fiocco ed appendiamole all'albero o ai regali.

Indicazioni: *Facciamo una decorazione diversa. Prendiamo della pasta a forma di farfalle. Dipingiamola di rosso o d'oro. Metti sulle farfalle un po' di colla. Avvolgi dei nastri colorati. Fai un fiocco. Appendi le farfalle all'albero o ai regali.*

Materiale: pasta, nastri, colla, spray.

#### 4. Costruisci il presepe

Per costruire un presepe di carta, basta far disegnare ai bambini i vari personaggi avendo l'accortezza di far aggiungere ai disegni, prima di tagliarli, un piedistallo.

Indicazioni: *Disegna / colora i personaggi del presepe: Maria, Giuseppe, Gesù bambino, i pastori, i tre re, il bue, l'asinello, la stella, gli angeli, ecc.*

Materiale: cartoncino.



#### 5. Costruisci la faccia di Babbo Natale

Utilizziamo la scheda n° 75 per costruire la faccia di Babbo Natale. Si può incollare tutta la faccia su una mela che funge da corpo.

Indicazioni: *Ritagliate tutte le parti. Colorate ed incollate. Aggiungete un po' di ovatta per la barba. Costruiamo la faccia di Babbo Natale. Ritaglia la faccia di BN. Colorala di rosa. Ritaglia i baffi di BN. Incollali sulla faccia. Ritaglia la barba di Babbo Natale. Incollala sulla faccia sotto i baffi, non mettere troppa colla! Ritaglia il naso di Babbo Natale. Coloralo di rosso e incollalo sulla faccia di Babbo Natale sopra i baffi. Ritaglia. Colorali di blu. Il tuo BABBO NATALE è pronto!*

Materiale: scheda n° 75, ovatta, mela.

#### 6. Costruisci Orsoroberto – Babbo Natale



Fotocopiamo la scheda n° 76a su cartoncino. I bambini ritagliano tutte le parti del corpo del piccolo orso di Natale. Aiutiamo ad inserire i fermacampione.

Indicazioni: *Ritagliate l'Orsoroberto. Colorate tutte le parti.*

Materiale: scheda n° 76, fermacampioni.

#### AREA MOTORIA



##### 1. Uno, due, tre, stella! (Come "Donner Wetter Blitz")

Un bambino volta le spalle alla classe che è schierata dietro una linea. Il bambino dice ad alta voce: *uno, due, tre, stella* e si volta. Gli altri bambini devono cercare di raggiungere "la stella" senza però farsi mai vedere in movimento, camminando solamente quando "la stella" è voltata di spalle. Chi viene visto muoversi deve tornare al punto di partenza. Il bambino che arriva per primo diventa lui la stella.

Indicazioni: *Facciamo una conta. Vediamo chi sta sotto. Tu sarai la stella. Devi dire: "Uno, due, tre, stella!" Poi devi girarti. Chi si è mosso? Torna indietro.*

Materiale: non necessario.



## **2. Babbo Natale comanda colore**

I giocatori si dispongono all'interno della zona di gioco. Un concorrente fa "Babbo Natale" e deve dichiarare a voce alta: *Babbo Natale comanda colore ... rosso!* (e qui ci si può sbizzarrire con tutti i colori). I compagni devono andare alla ricerca di una decorazione sull'albero di Natale (preferibilmente di cartone) del colore richiesto e toccarla prima di essere acchiappati dal Babbo Natale che li insegue. Chi viene preso prima di avere trovato una decorazione del colore voluto, si trasforma nel "Babbo Natale" e starà a lui fare la dichiarazione al turno successivo.

Indicazioni: *Chi fa il Babbo Natale? Devi dire: "Babbo Natale comanda il colore rosso". Tutti devono toccare rosso. Se Babbo Natale prende qualcuno diventerà questo il prossimo Babbo Natale.*

Materiale: un albero di Natale o decorazioni di vari colori.

# Unità XI                    II Carnevale e la Pasqua

## Contenuti

- Travestimento
- Parole pasquali
- Tradizioni pasquali



## Attività

### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. Il Carnevale

L'Orsoroberto racconta ai bambini che cosa si fa a Carnevale e da che cosa si traveste lui. Chiede poi ai bambini da che cosa si travestiranno loro.

Indicazioni: *Fra poco è Carnevale! Da che cosa vi vestirete? (principessa, fata, gatto, fantasma, strega, robot, pagliaccio, topo, pirata, cavaliere, ecc.).*

Materiale: un travestimento per l'Orsoroberto e scheda n° 77 ingrandita per disegni.

#### 2. Immagini

Mostriamo ai bambini delle immagini di costumi di Carnevale. Ripetiamo in questo modo un po' di vocaboli. Facciamo vedere solo una parte dell'immagine.

Indicazioni: *Chi indovina che travestimento è?*

Materiale: immagini di costumi.

#### 3. Disegna le facce

Utilizzando la scheda n° 78 facciamo disegnare tutte le facce delle maschere di Carnevale.

Indicazioni: *Questa è una fatina. Disegna la faccia.*

Materiale: scheda n° 78.

#### 4. La Pasqua

L'Orsoroberto racconta ai bambini come festeggia la Pasqua in Italia, aiutandosi con immagini. Presenta le parole pasquali alla lavagna con disegni. I bambini provano ad indovinare che cosa rappresentano e l'Orsoroberto insegna loro le parole in italiano, facendole ripetere in coro.



Indicazioni: *Questo è il fiore. Questo è l'uovo ...*

Materiale: disegni della Pasqua (scheda n° 79 ingrandita).

#### 5. Terno

Preparare una griglia 3 x 3 in cui ogni bambino disegna nove oggetti suggeriti dall'insegnante. Ogni bambino può inserirli nell'ordine che preferisce. Finita questa parte di preparazione, nominiamo uno ad uno i nove oggetti. I bambini segnano i disegni già usciti con pasta, fagioli, mattoncini lego ... Il primo bambino che ha tre oggetti nominati su una riga o colonna ha vinto. Può estrarre lui la prossima sequenza di parole.

Indicazioni: *Disegna dove vuoi il fiore, la rosa, la margherita, la farfalla, l'uovo, la campana, il pulcino, l'agnello, l'albero, il coniglio, il sole, la chiesa ... Chi ha un fiore? Chi ha fatto terno?*

Materiale: pasta, scheda n° 80.

#### 6. Attività di ascolto

Pronunciamo una serie di parole e chiediamo ai bambini di disporre la sequenza di carte o di disegnare le parole nell'ordine nominato.

Indicazioni: *Disegna un fiore, poi una campana ...*

Materiale: non necessario.

#### LETTURA

**"Conirosa"** (Elle, Giunti Marzocco)

È nato uno strano coniglio rosa. Tutti i suoi fratellini sono bianchi e nessuno vuole giocare con lui proprio perché è rosa. Alla fine trova tanti amici ed il successo.

#### AREA MUSICALE

##### 1. Pulcinella

Cosa sai fare, Pulcinella Brigantella?  
Cosa sai fare, Pulcinella Brigantella?

Io so saltare, Pulcinella Brigantella!  
Io so saltare, Pulcinella Brigantella!



Anche noi, Pulcinella Brigantella!  
Anche noi, Pulcinella Brigantella!

Io so cantare, Pulcinella Brigantella!  
Io so cantare, Pulcinella Brigantella!

Anche noi, Pulcinella Brigantella!  
Anche noi, Pulcinella Brigantella!

Pulcinella sei la più bella  
Pulcinella sei la più bella

(Note e colori, Eli)



## Il testo

Per dare la possibilità ai bambini di ripetere la canzone di Pulcinella a casa, usiamo la scheda n° 81. I bambini disegnano le azioni che compie Pulcinella.

Indicazioni: *Colora la scheda e canta la canzone a casa. Disegna le azioni di Pulcinella.*

Materiale: scheda n° 81.

## AREA ARTISTICA



### 1. Maschera

Fotocopiamo le maschere della scheda n° 82 su cartoncini colorati. Ogni bambino ne sceglie una, la ritaglia (aiuteremo a ritagliare gli occhi) e la decora. Possiamo utilizzare coriandoli, stelle filanti, lustrini, ecc.

Indicazioni: *Costruiamo una maschera di Carnevale. Che colore vuoi? Ritaglia la maschera. Non preoccuparti, per gli occhi ti aiuto io. Incolla i coriandoli.*

Materiale: scheda n° 82, coriandoli, lustrini, ecc.

### 2. Papero



Usando la scheda n° 83 creiamo un paperotto pasquale. Ogni bambino riceve il corpo giallo del papero, becco e zampe arancione.

Ritaglia tutte le parti e incollale sui posti giusti. Disegna poi gli occhi. Possiamo fissare il paperotto con un po' di nastro adesivo ad un bastoncino, uno spiedino. Oppure mettere un fiocchetto per appenderlo.

Indicazioni: *Questo è il corpo del papero. Questo è il becco. E queste sono le zampe. Ritaglia i pezzi con attenzione. Incolla tutto al posto giusto. Disegna gli occhi.*

Materiale: scheda n° 83, bastoncini o nastrino.

### 3. Biglietto di auguri

Fotocopiamo la scheda n° 84 su cartoncino marrone. I bambini ritagliano il coniglietto. Mettono un po' d'ovatta sul suo codino. Disegnano con la matita bianca, gialla o rosa il naso, la bocca, i denti, i baffi e le orecchie del coniglietto. Poi prendiamo un cartoncino colorato A5 piegato a metà.



I bambini incollano il coniglietto sul bigliettino, lasciando sporgere leggermente le orecchie dal lato superiore del cartoncino.

Aggiungono l'erba (disegnata od incollata), una carota tra le zampe e qualche uovo nascosto nel prato. All'interno del bigliettino possono scrivere un augurio o una poesia.

*Indicazioni: Ritaglia il coniglietto. Piega il cartoncino. Incolla il coniglio, fai sporgere un po' le orecchie. State attenti ad incollare sulla pagina giusta. Prendi la carta colorata. Ritaglia qualche uovo ed una carota. Incolla la carota tra le zampe ... Apri il bigliettino. Scrivi, in bella scrittura, "Buona Pasqua!"*

Materiale: scheda n° 84, cartoncini colorati, erba.

# Unità XII      Le vacanze

## Contenuti

- Ambienti
- Mezzi di trasporto
- Preposizioni di luogo



## Attività

### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. Orsoroberto va in vacanza

L'Orsoroberto racconta ai bambini che fra poco andrà in vacanza. Chiede poi ai bambini se vanno in vacanza in città, in campagna, montagna o al mare.

Indicazioni: *Quest'estate andrò in vacanza al mare, in barca a vela, nuoterò nel mare, guarderò i pesci e i granchi. E voi dove andrete? Io vado ...*

Materiale: disegni degli ambienti (scheda n° 85).

#### 2. Dove sei stato?

Usiamo la scheda n° 85. Ogni bambino colora gli ambienti e completa la frase: io sono stato/a ...

Indicazioni: *Colorate i disegni. Che cosa c'è nel primo? Scrivi dove sei stato.*

Materiale: scheda n° 85.

#### 3. Gli ambienti

Facciamo vedere ai bambini le immagini degli ambienti. Mostriamo loro degli oggetti o animali che si trovano in quegli ambienti. Facciamo alla lavagna una prova. Poi diamo ai bambini la scheda n° 86.

Indicazioni: *Al mare ci sono i pesci ... (in città; in campagna; in montagna). Che cosa c'è in montagna? Colora gli ambienti in quattro colori diversi. Collega con gli oggetti e gli animali*

Materiale: immagini degli ambienti, scheda n° 86.

#### 4. Dove si trovano?

Ogni bambino riceve la scheda n° 87. Ogni ambiente ha un colore specifico: blu il mare; verde la montagna; giallo la campagna; rosso la città. Quattro sono gli ambienti e quattro sono le carte che appartengono a ciascuno di questi. I bambini devono leggere, disegnare la cosa o l'animale e colorare il triangolino della carta nel colore dell'ambiente a cui appartiene l'immagine.

Indicazioni: *Chi può leggere la prima parola? Disegna quello che hai letto. Dove si trova? Si trova al mare? Giusto! Colora il triangolino di blu.*

Materiale: scheda n° 87.



#### 5. Su e giù

Si disegna alla lavagna una casa. Un bambino viene bendato e si sceglie un aiutante.

Il bambino bendato tiene in mano un gesso e deve raggiungere con una linea la porta della casa nel minor tempo possibile. L'aiutante, dal suo posto, gli dà le indicazioni.

Indicazioni: *Ho bisogno di una bambino che si faccia bendare. Chi vuoi che ti aiuti? Tieni il gesso. Prova ad arrivare alla porta della casa. Su, giù, a destra, a sinistra, fermo, arrivato!*

Materiale: una benda.

#### 6. Dov'è

Far ripetere con l'aiuto dell'Orsoroberto tutte le possibili preposizioni di luogo.

Indicazioni: *Dov'è l'Orsoroberto? È sul tavolo? È sotto il tavolo? Ecc.*

Materiale: non necessario.

#### 7. Cos'è?

Un bambino esce dalla classe. I rimanenti scelgono un oggetto che si trova in classe e che il loro compagno deve indovinare. Il bambino rientra e pone delle domande per cercare di localizzare l'oggetto e capire cos'è. Ripetiamo con i bambini precedentemente le domande da fare.

Indicazioni: *È sul tavolo? È di fronte a Lucia? È bianco? Ecc.*

Materiale: non necessario.

#### 8. Con che mezzo?

Chiediamo ai bambini con che mezzo andranno o sono stati in vacanza. Utilizzando la scheda n° 88 facciamo abbinare nome ad immagine.

*Con che mezzo vai in vacanza? (Con la macchina, il camper, il treno, l'aereo, l'autobus, la moto). Qual è la macchina? Abbinare, unite con una freccia il disegno con il nome giusto.*

Materiale: scheda n° 88 immagini di mezzi di trasporto.

## 9. Scrivi una cartolina

Procuriamo una cartolina per ogni bambino, ideale sarebbe avere cartoline italiane raffiguranti città e monumenti famosi. Ogni bambino scrive una cartolina ad un amico. Racconta dov'è in vacanza, cosa fa, che tempo fa ...

Spieghiamo ai bambini dove si scrive l'indirizzo. Dove si mette il francobollo. Diamo una falsariga da seguire per scrivere il testo della cartolina. Le cartoline possono venir anche realizzate incollando su cartoncino ritagli di giornali o opuscoli turistici.

Risulta sicuramente motivante per i bambini avere degli amici di penna in Italia a cui scrivere e da cui ricevere anche cartoline e lettere.

Indicazioni: *Scriviamo una cartolina. Dalla parte destra si scrive l'indirizzo. Sopra all'indirizzo c'è lo spazio per il francobollo. Dall'altra parte possiamo scrivere: Ciao ... Io sono in vacanza a ... È molto bello ... Mi diverto molto ... Fa caldo ... Tanti baci ...*

Materiale: cartoline oppure cartoncini e opuscoli.



## AREA MUSICALE

### 1. La stella

Bum!

Piomba la stella in mezzo al mare,  
mamma mia mi sento male!  
Mi sento male ed in agonia,  
prendo la barca e fuggo via!

(Filastrocca tradizionale)



## LETTURE

**“Un bambino disordinato”** (Il mio italiano, Giunti Marzocco)

La camera di un bambino disordinato è tutta sottosopra. Dove sono i vari oggetti? Dove saranno quando alla fine la camera sarà ordinata?

**“I contrari”** (La Coccinella)

Semplici disegni con un aggettivo per pagina.

**“I puntini rossi”** (Altan, Elle)

Che cosa potrebbe essere un punto rosso in mezzo ad un prato? Basta girare la pagina e si scopre che è un papavero.



## AREA ARTISTICA

**1. Gelato**

Costruiamo un gelato con batuffoli di ovatta di colori diversi per le palline e feltro o cartoncino giallo / marrone / arancione per il cono. Facciamo incollare il gelato su un cartoncino colorato.

Indicazioni: *Queste sono le palline del gelato. Incollate le palline colorate vicino al cono. Che gusto ha il tuo gelato?*

Materiale: ovatta a batuffoli, feltro arancione, cartoncino.

**2. Una strada trafficata**

Ogni bambino disegna un mezzo di trasporto della città. Lo dipinge con gli acquarelli e poi lo ritaglia. Tutte le macchine vengono poi incollate su un unico grande poster.

Indicazioni: *Disegnate un mezzo di trasporto. Coloratelo. Ritagliatelo. Poi li incolliamo tutti insieme.*

Materiale: carta da disegno, acquarelli, poster.

**3. Origami: la barca**

Ogni bambino riceve un foglio colorato. Lo piega seguendo le indicazioni dell'insegnante. Scrive poi sulla barca il suo nome e ci disegna una bandiera.

Indicazioni: *Piegate il foglio così. Scrivete il vostro nome.*

Materiale: fogli colorati.

## AREA MOTORIA

**1. Il mare**

In Italia c'è il mare, ci sono spiagge, isole ... Scegliamo un bambino che prenda la parte di un polipo. Questo si posiziona al centro della palestra. Gli altri bambini si dividono in almeno tre gruppi con nomi di animali che vivono nel mare: delfini, pescecani, meduse, granchi ...

Si allineano poi vicino ad una parete della palestra. Il bambino polipo grida il nome di un gruppo. I bambini che appartengono a quel gruppo devono correre / nuotare fino alla parete di fronte senza venir catturati dai tentacoli del polipo.

Se disgraziatamente il polipo li cattura, si devono fermare all'istante e diventano un tentacolo del polipo, cioè possono



catturare anche loro ma devono rimanere fermi sul posto e possono muovere solamente le braccia. Se il polipo invece di gridare un nome di un gruppo, grida "mare", devono muoversi tutti i gruppi. Vince il bambino che rimane per ultimo.



Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino che mi aiuti e faccia il polipo. Voi vi dividete in squadre di quattro o cinque bambini, come volete voi. Una squadra è la squadra dei pesci, l'altra dei delfini ...*

*Il polipo chiama una squadra. La squadra deve spostarsi di corsa verso l'altra parete della palestra. Se il polipo ti prende sei catturato, diventi un suo tentacolo, non puoi muovere i piedi ma con le braccia puoi catturare gli altri giocatori. Se il polipo dice "mare", dovete cambiare tutti il lato della palestra. Facciamo una prova!*

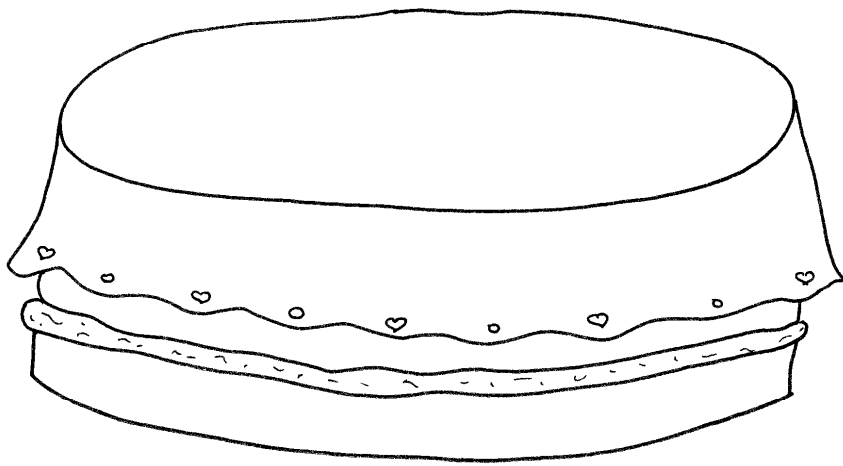
Materiale: non necessario.

# Come ti chiami?



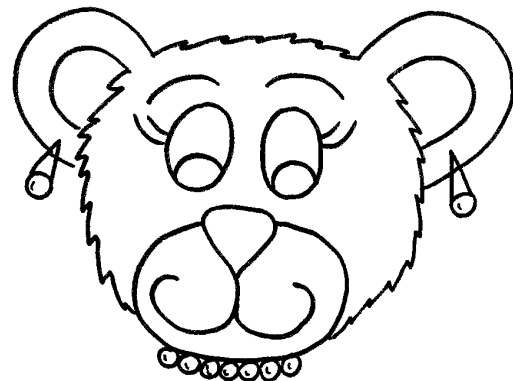
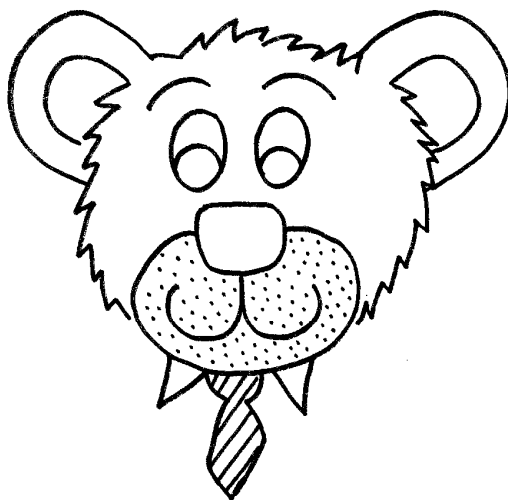
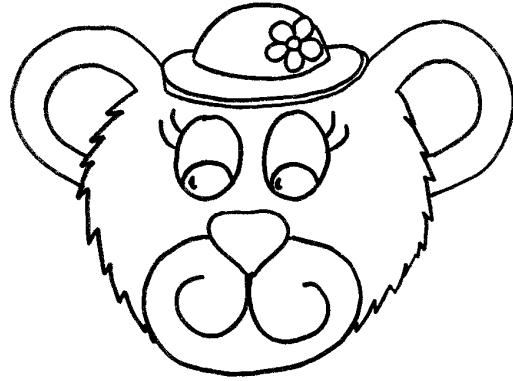
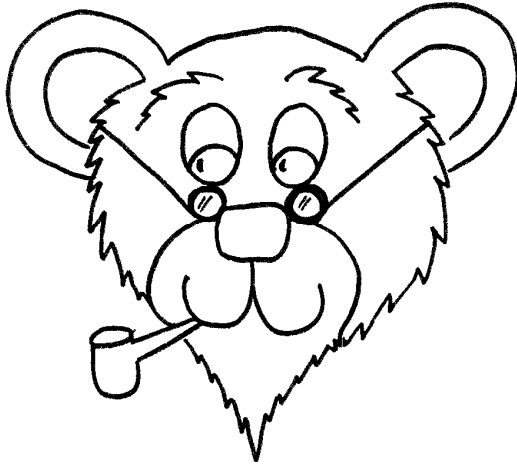
 BAMBINO	BAMBINA 

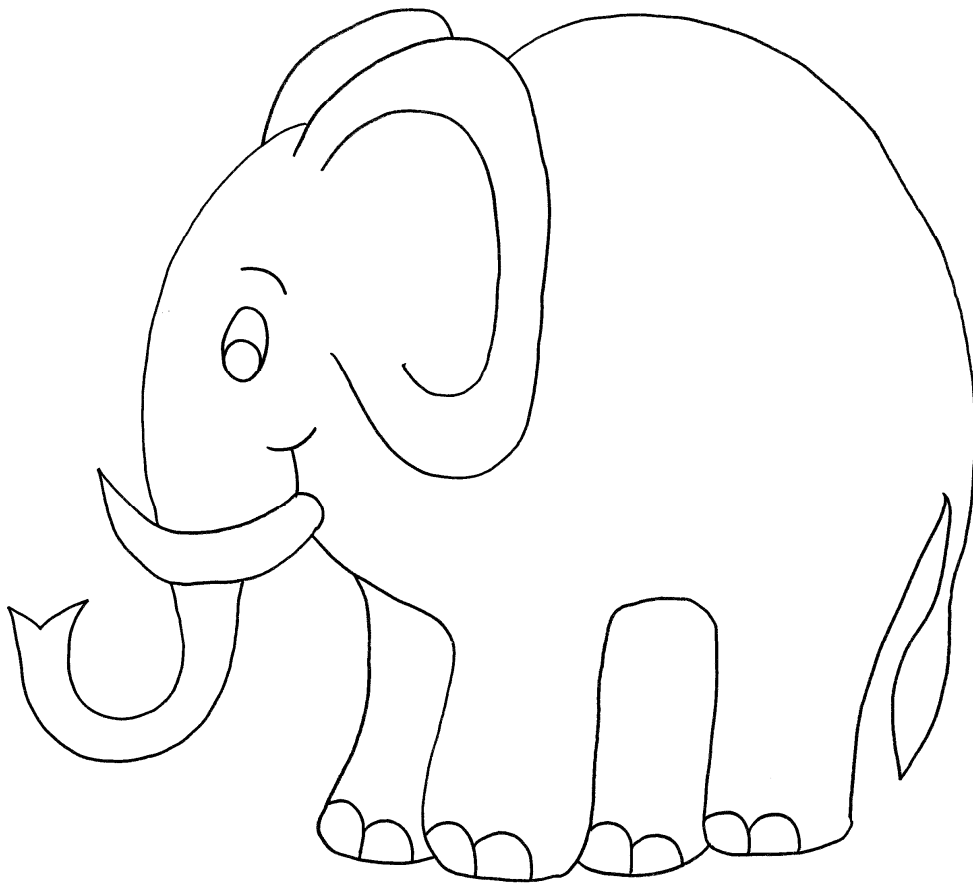
Io ho



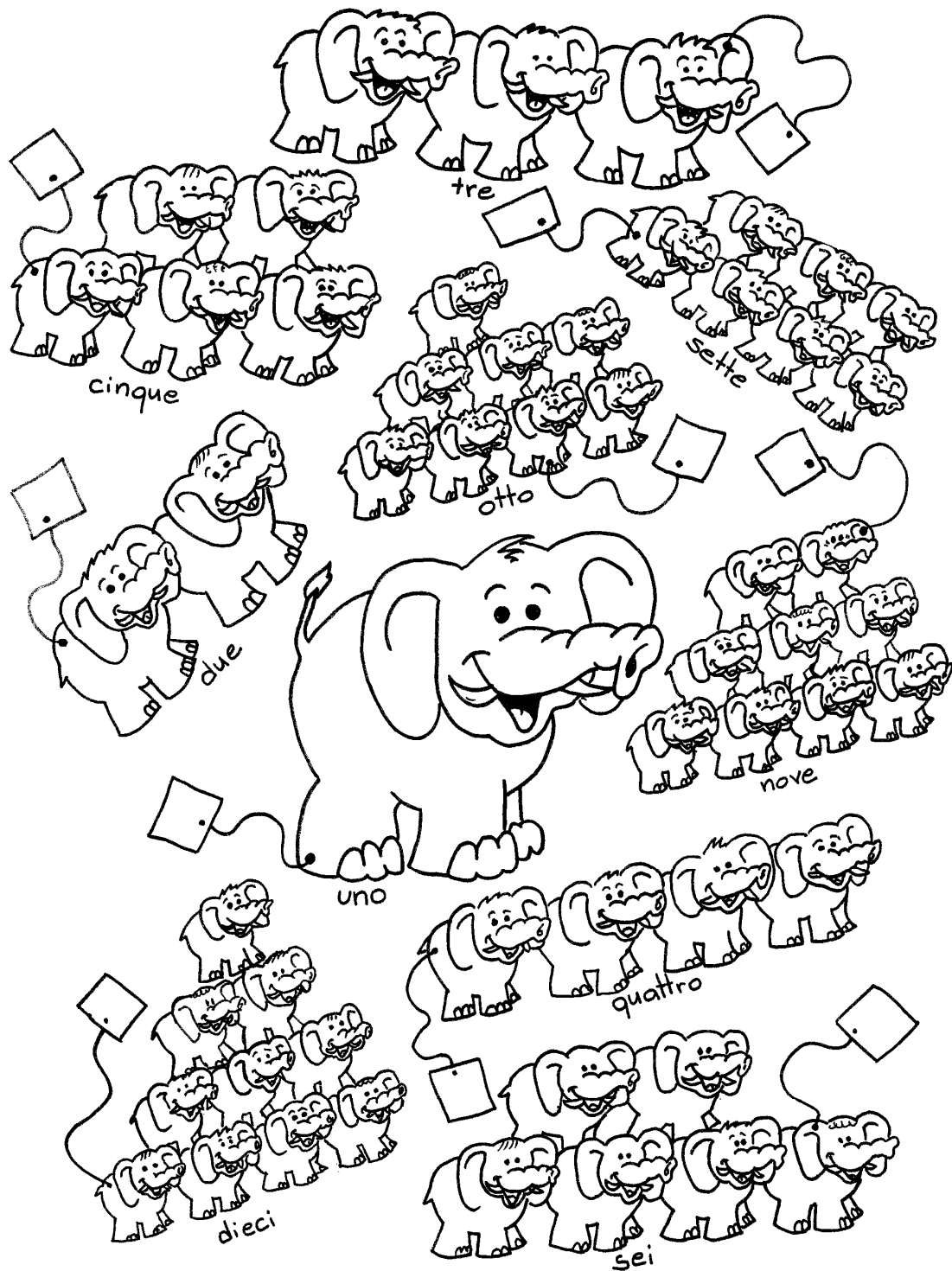
anni

# La famiglia



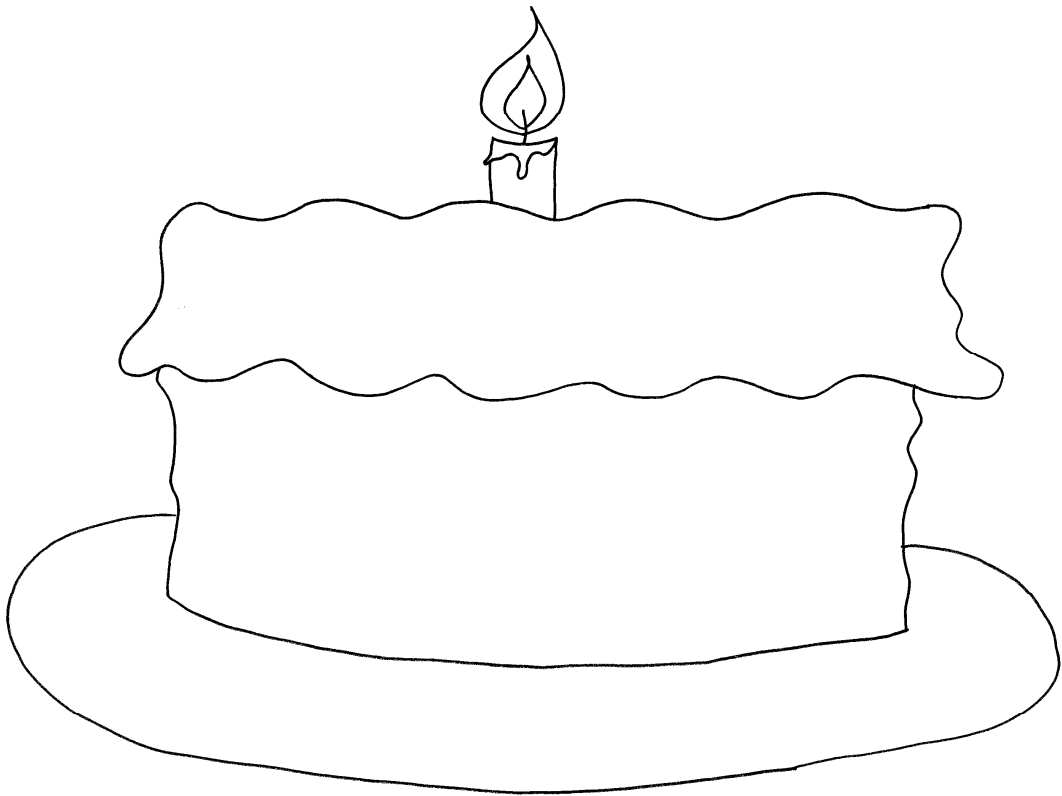


# Quanti elefanti?



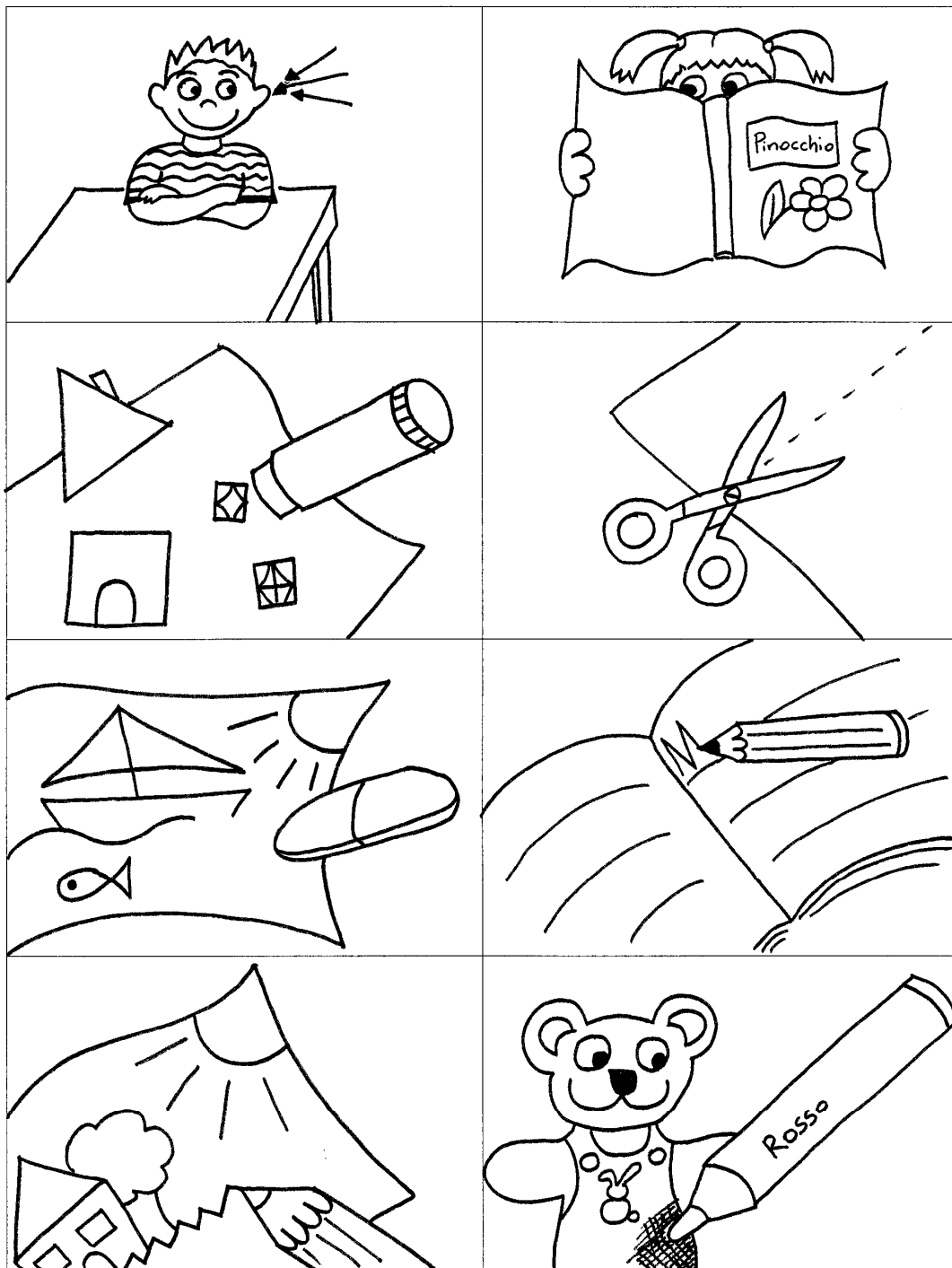


# Tanti auguri a te

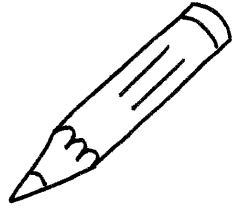


<b>UNO</b>	<b>DUE</b>
<b>TRE</b>	<b>QUATTRO</b>
<b>CINQUE</b>	<b>SEI</b>
<b>SETTE</b>	<b>OTTO</b>
<b>NOVE</b>	<b>DIECI</b>

## Azioni a scuola



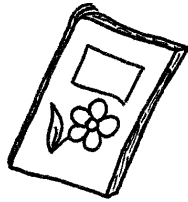
# Abbina



tagliare



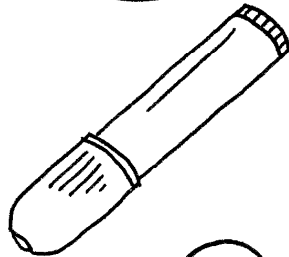
scrivere



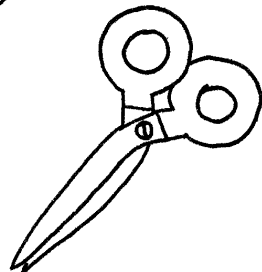
colorare



leggere



incollare



cancellare

# Nella mia cartella ci sono...



**PROBLEMA DI MATEMATICA**

L'Orsoroberto ha 5 matite colorate.

La mamma gli regala ancora una matita rossa,  
una matita verde ed una matita gialla.

Quante matite ha in tutto l'Orsoroberto ?

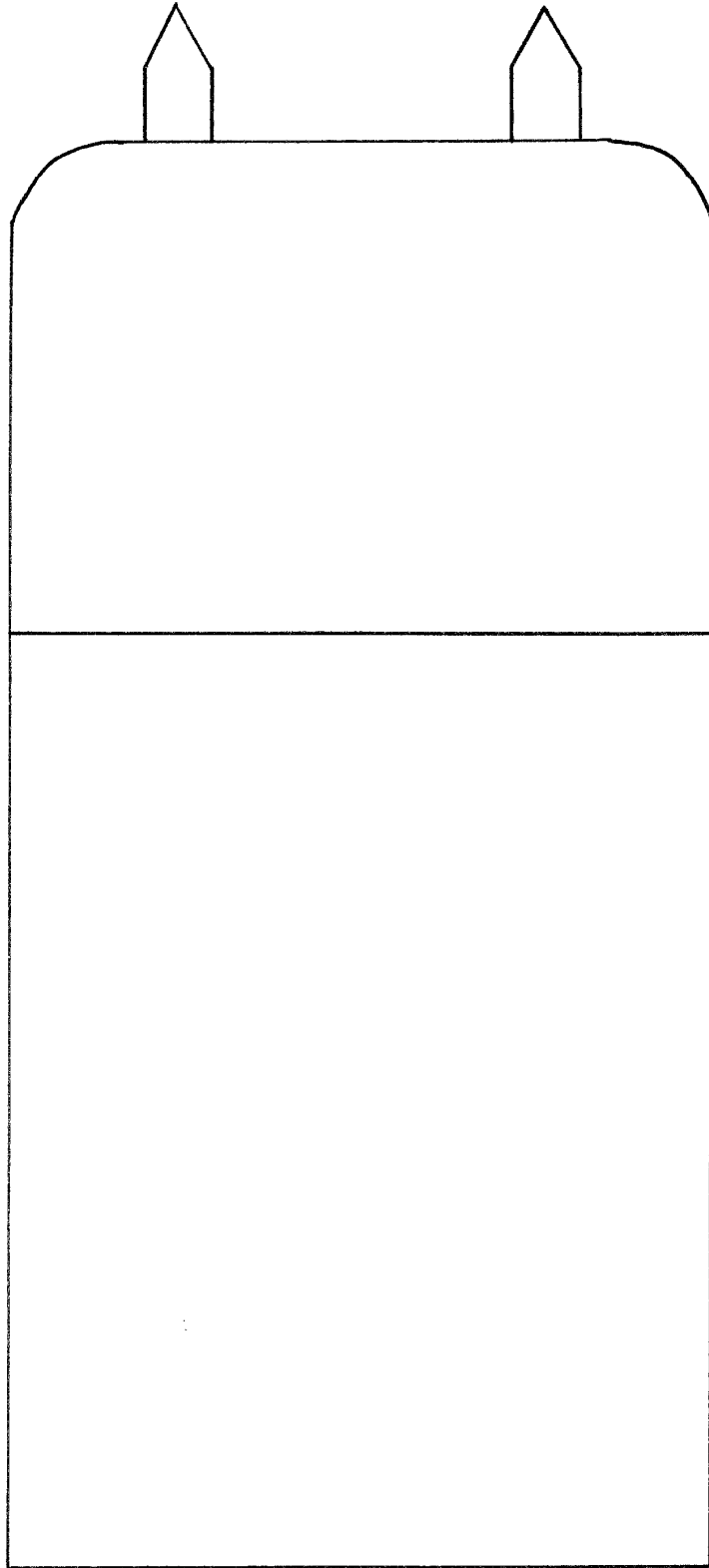
**Disegno****Risolvo****Rispondo**

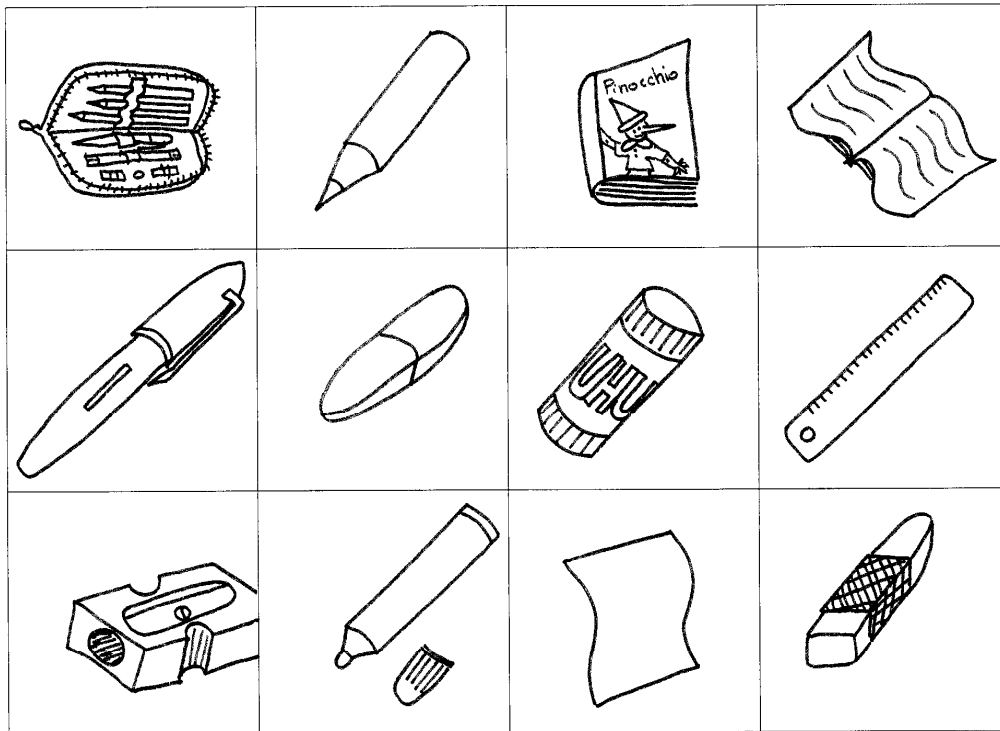
---

---

---

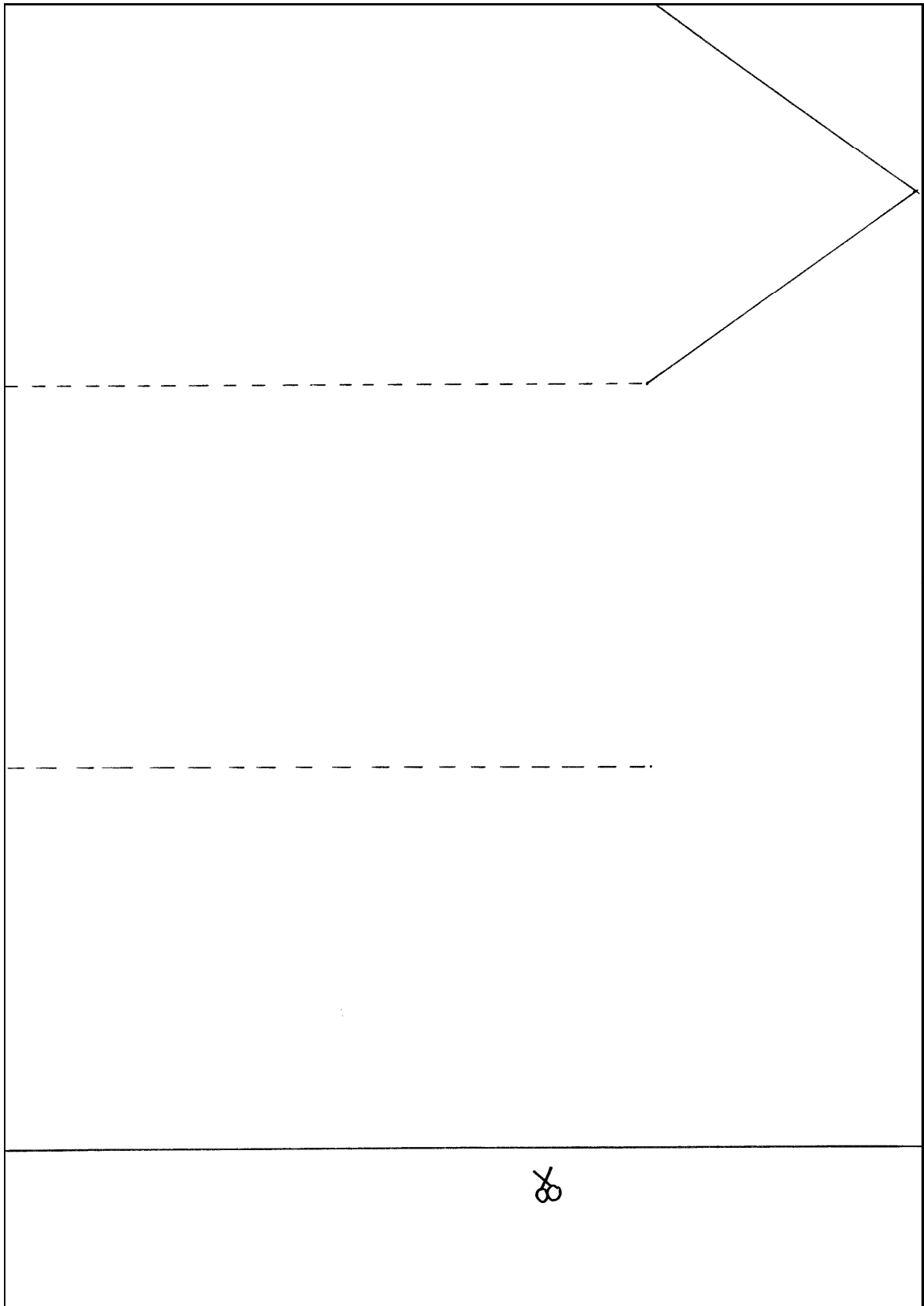
# La cartella



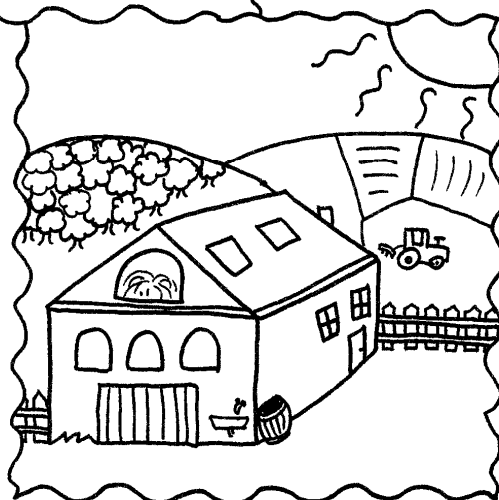
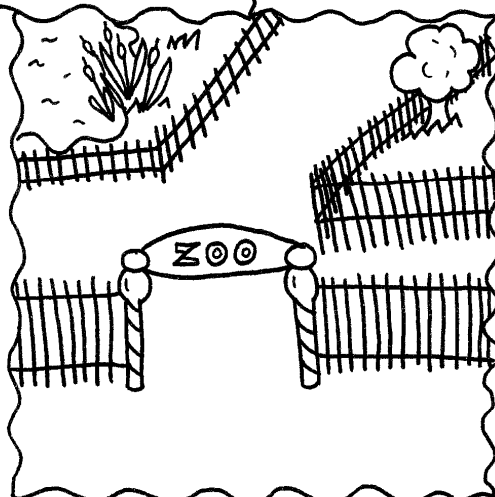
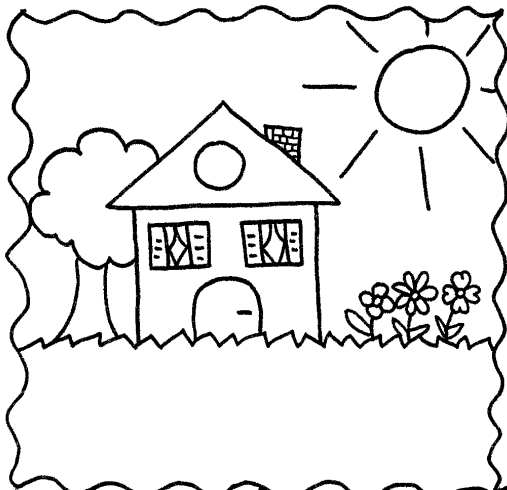


l'astuccio	la colla	il libro	la penna
il temperino	la matita	la gomma	il righello
il gesso	il pennarello	il foglio	il quaderno

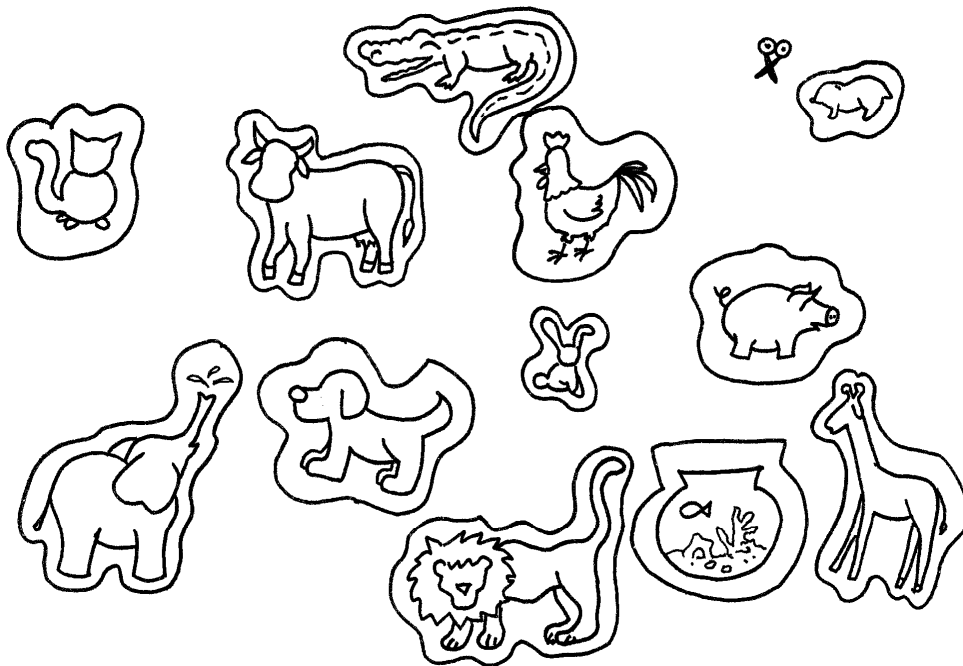
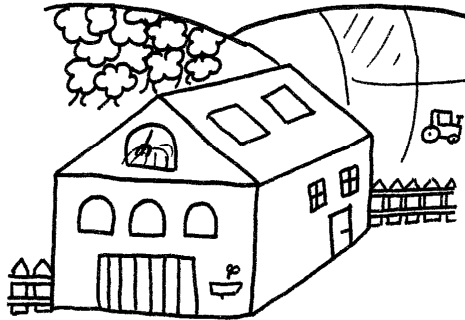
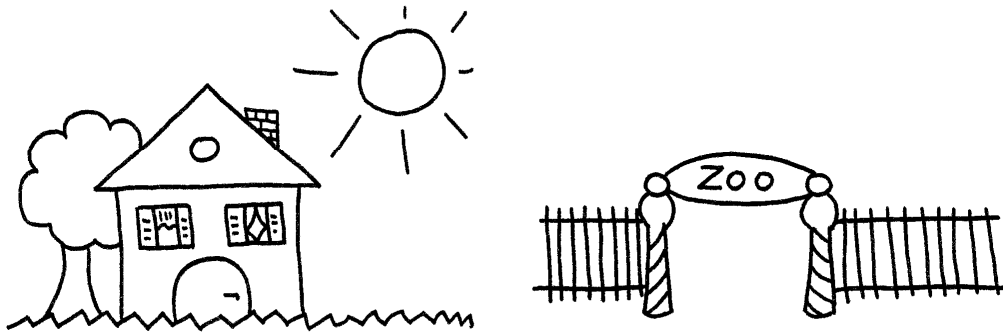




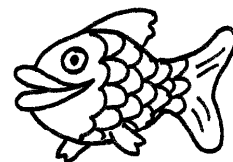
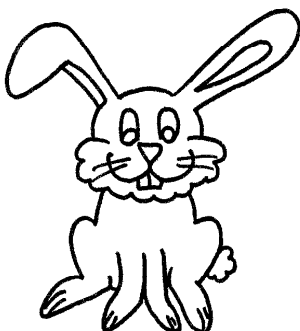
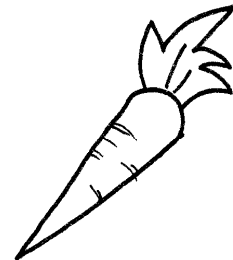
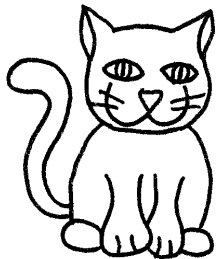
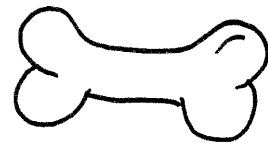
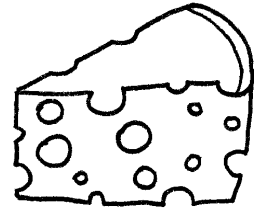
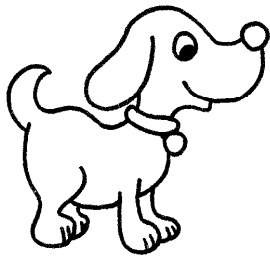
# Dove vivono...?



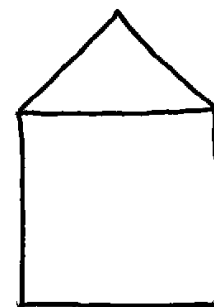
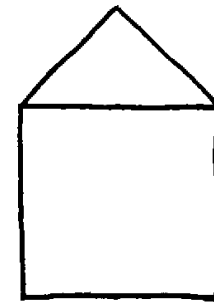
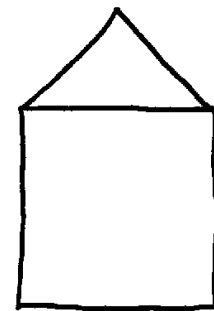
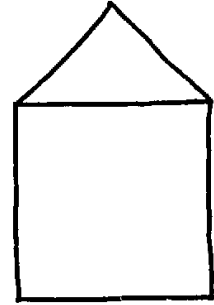
# Dove vivono...?



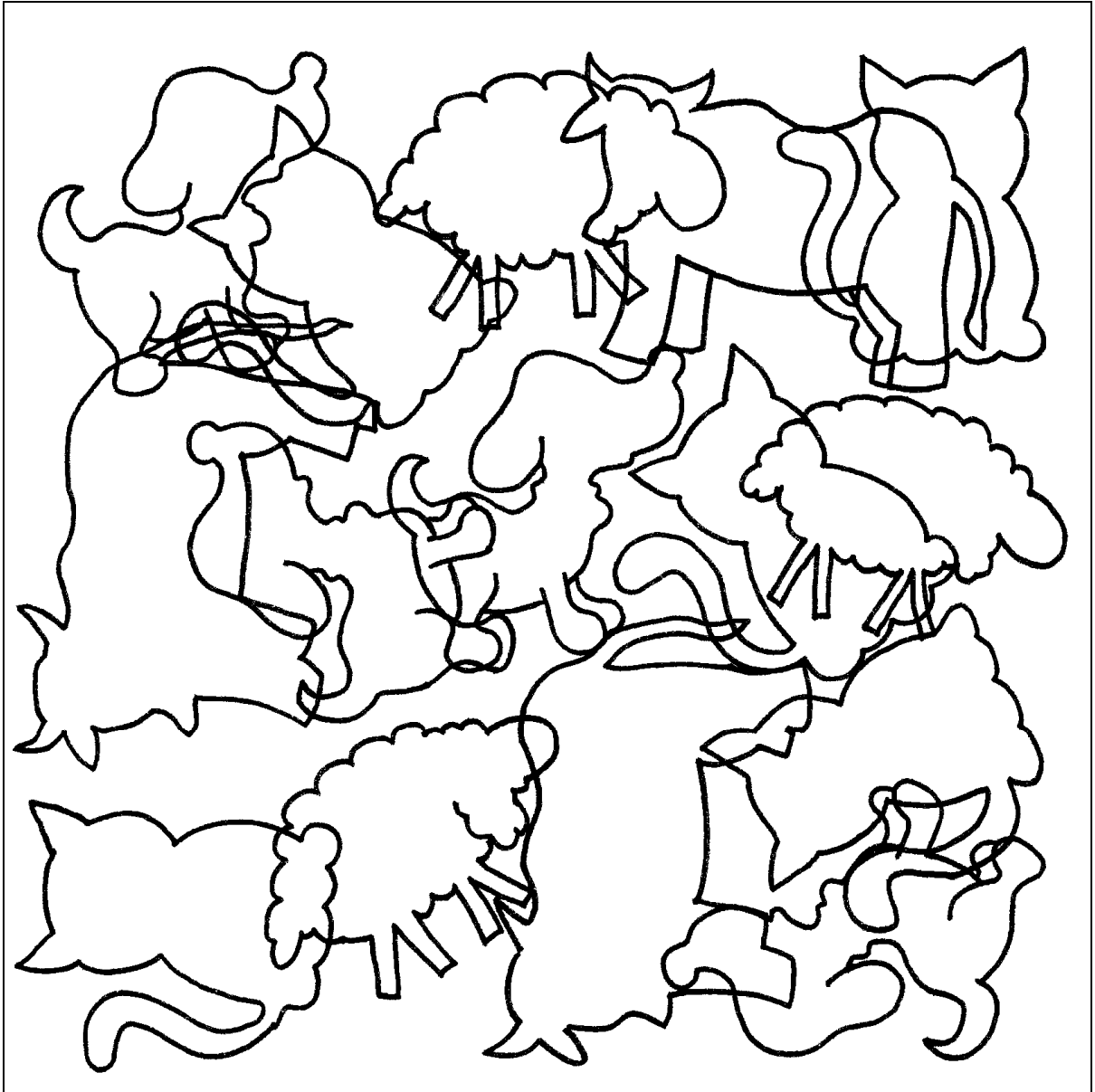
## Che cosa mangiano gli animali?

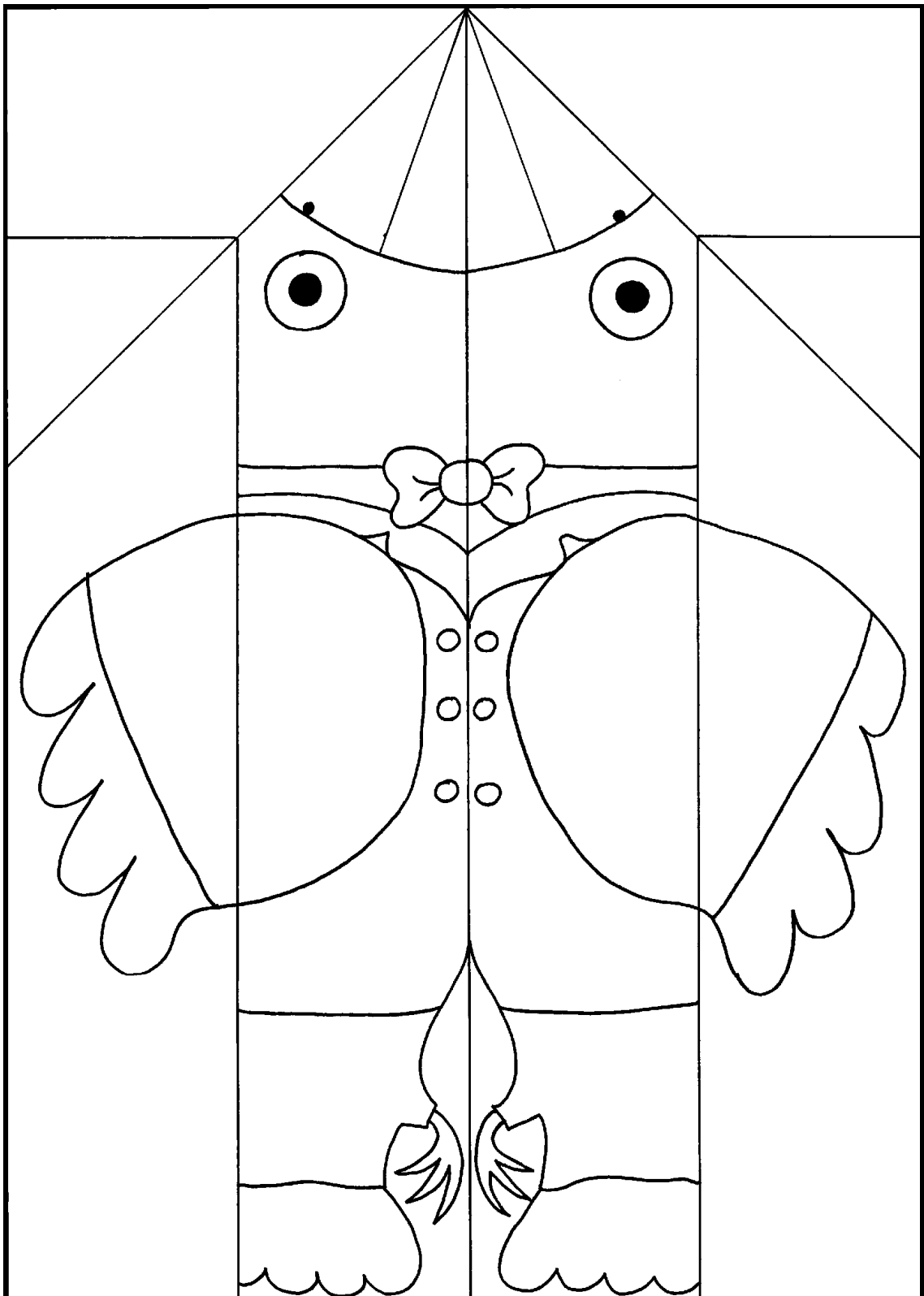


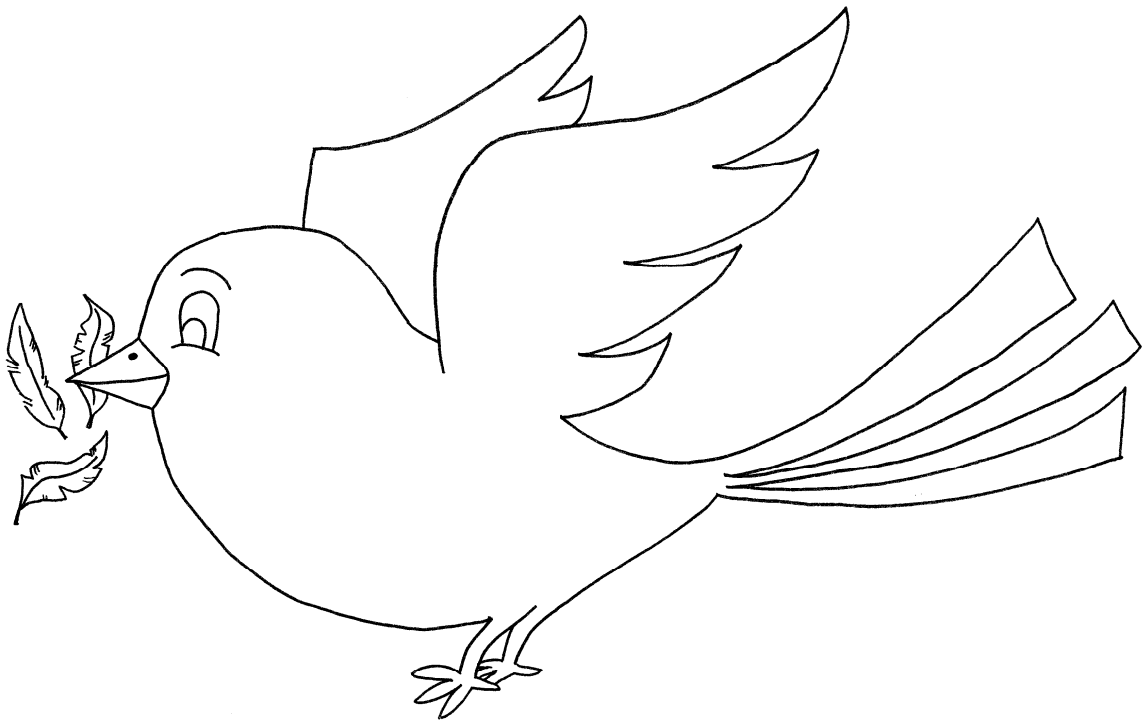
# Nella vecchia fattoria



Quanti gatti ci sono?



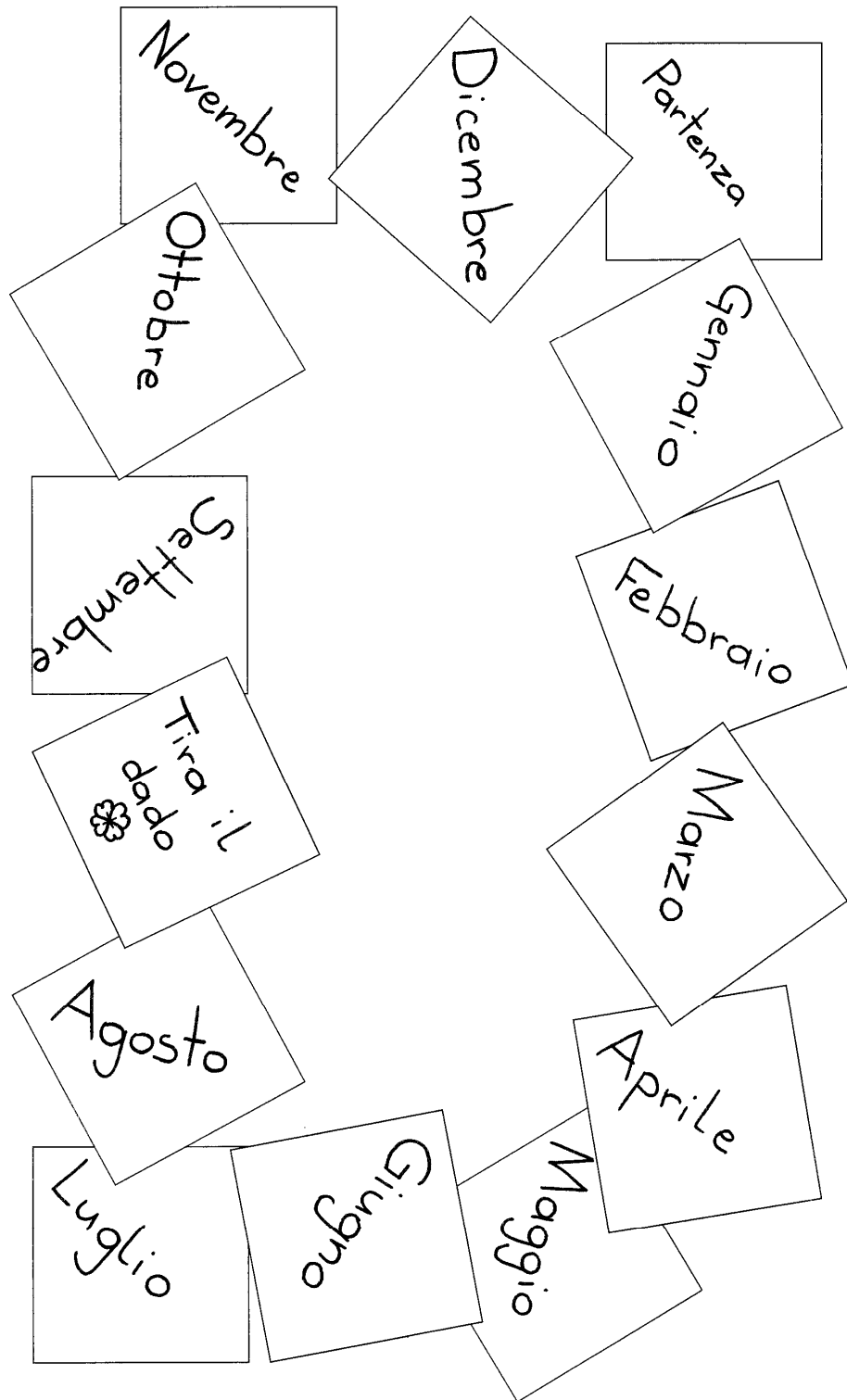


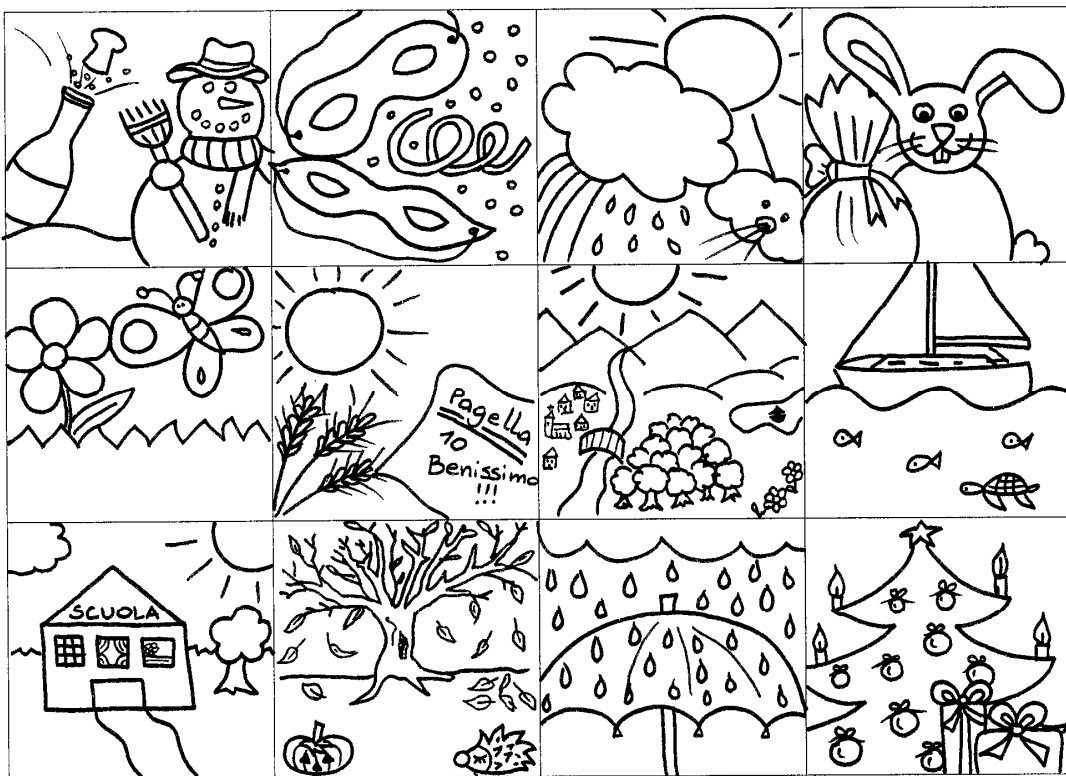




# Tombola del sole e della pioggia







## Che tempo fa...?



## LA SETTIMANA

Mentre **sabato** andava in bici,

**Mercoledì** in mezzo stava,

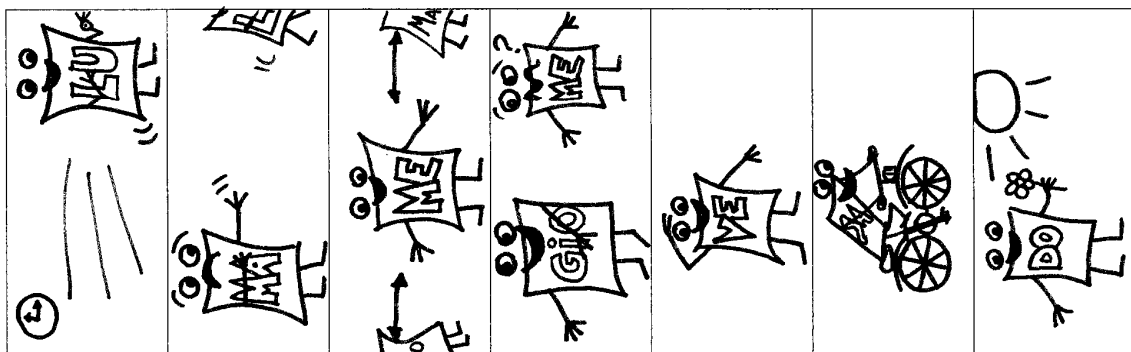
E domani che si fa? È **domenica** si sa!

**Lunedì** aveva fretta,

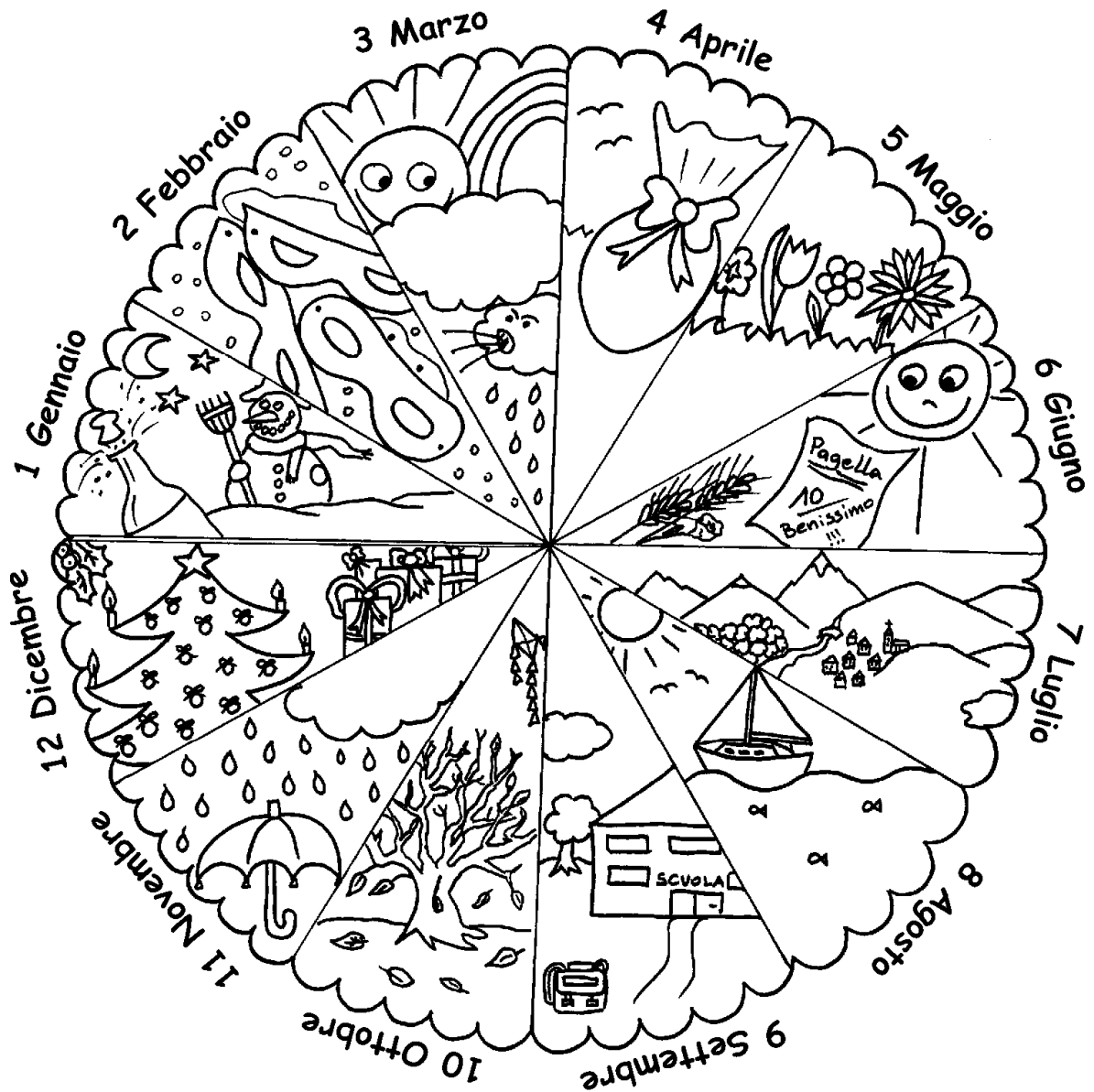
**Venerdì** cercava amici,

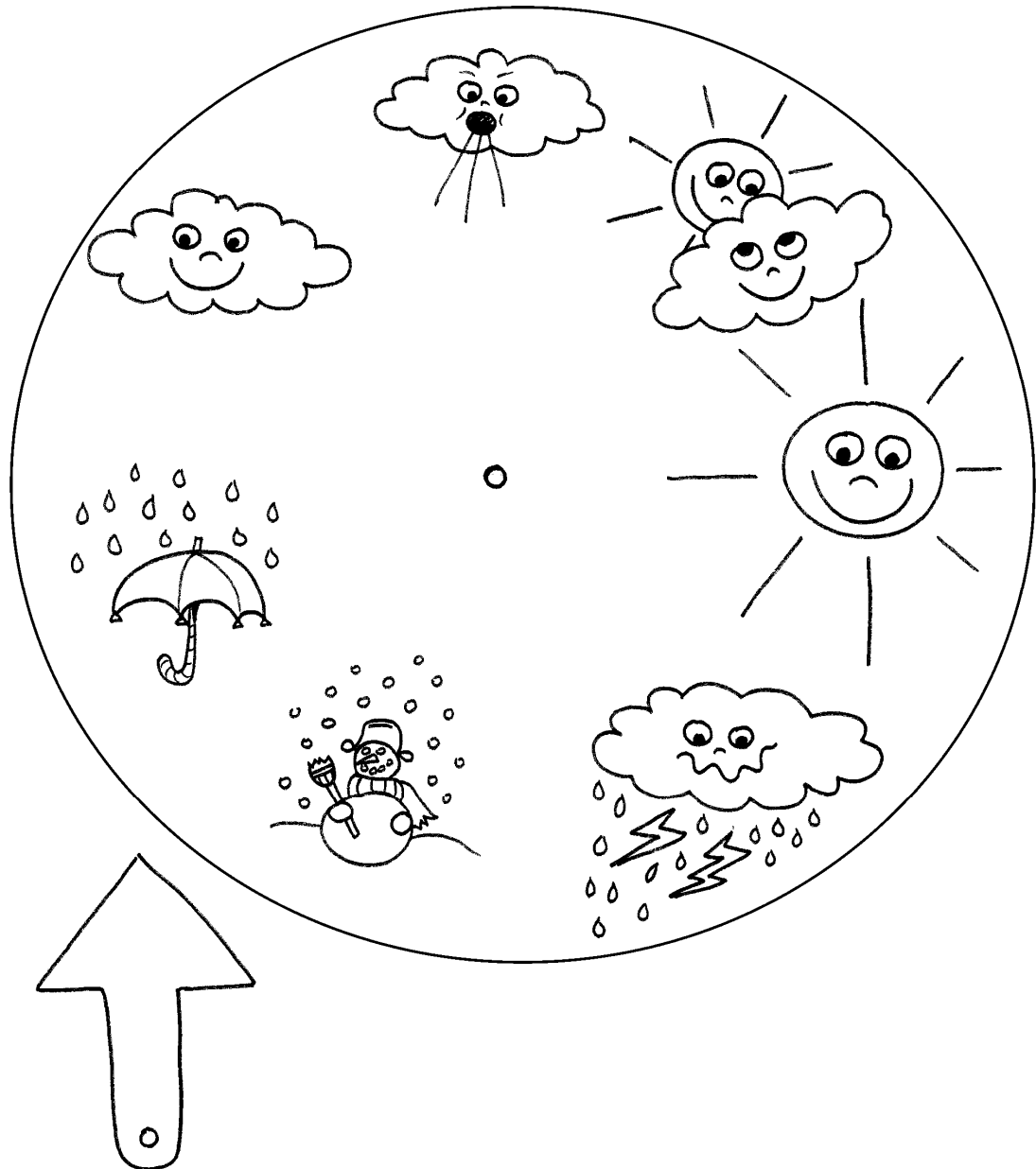
**Giovedì** non gli badava,

**Martedì** diceva aspetta,

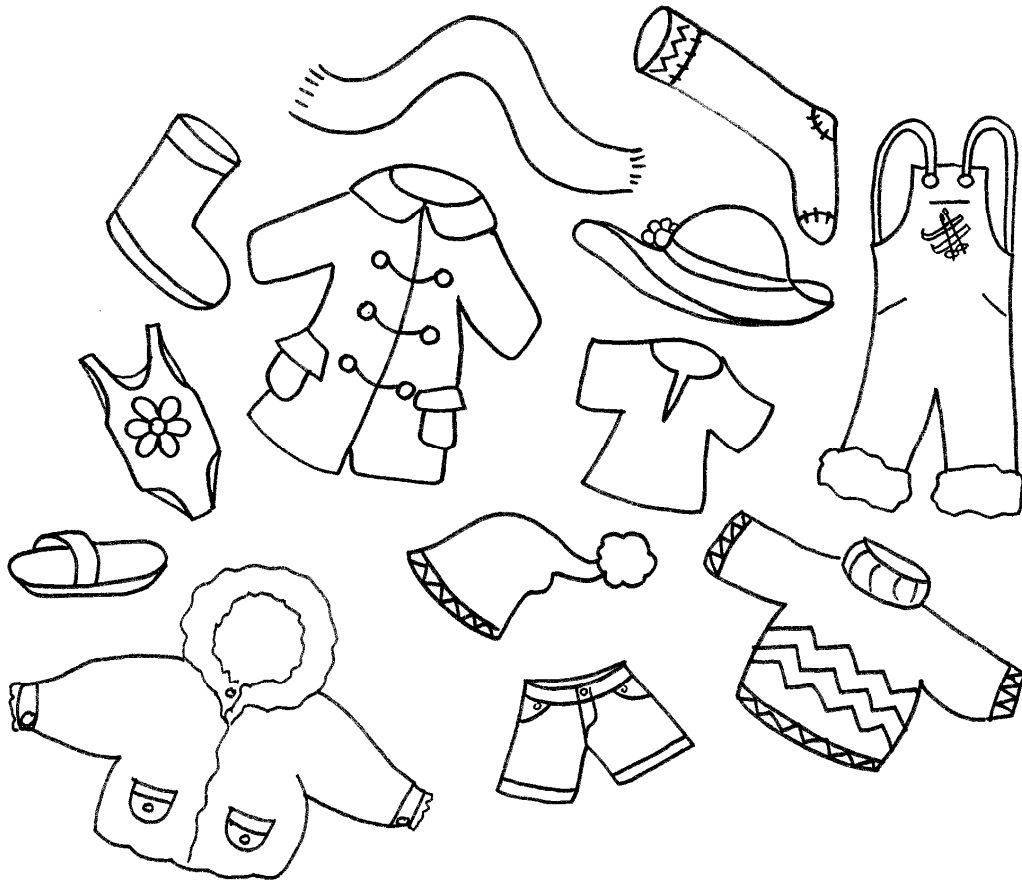
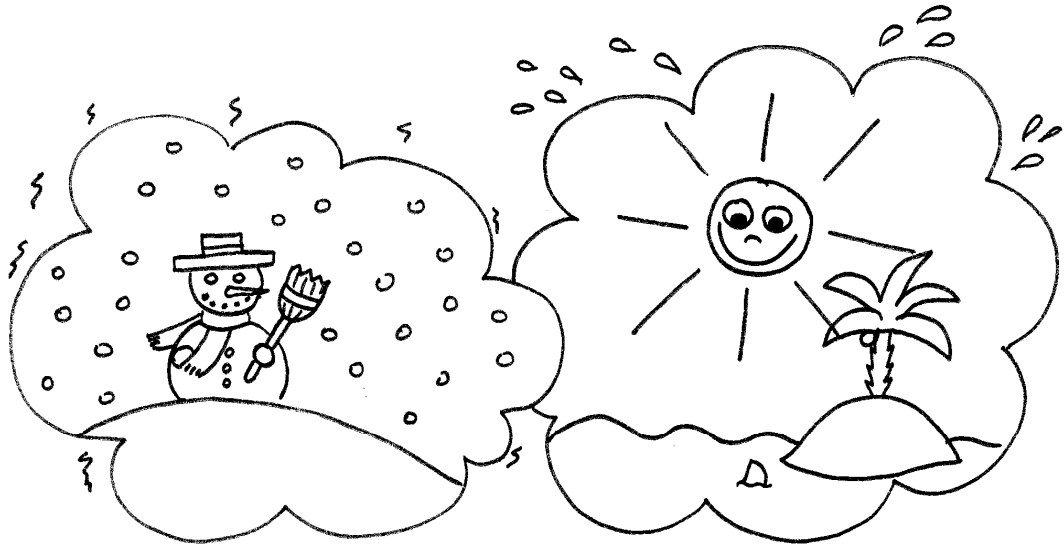


# I mesi

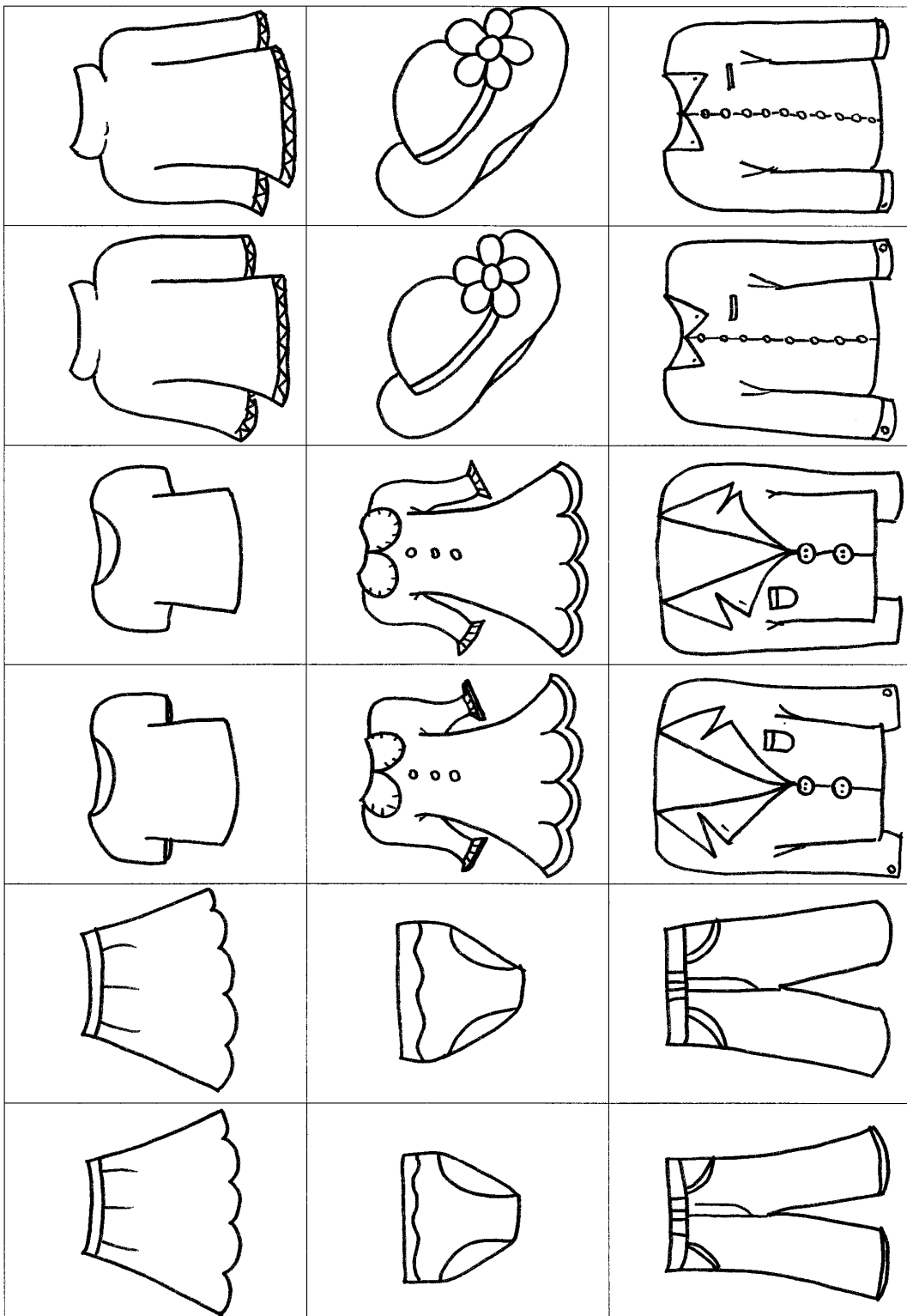


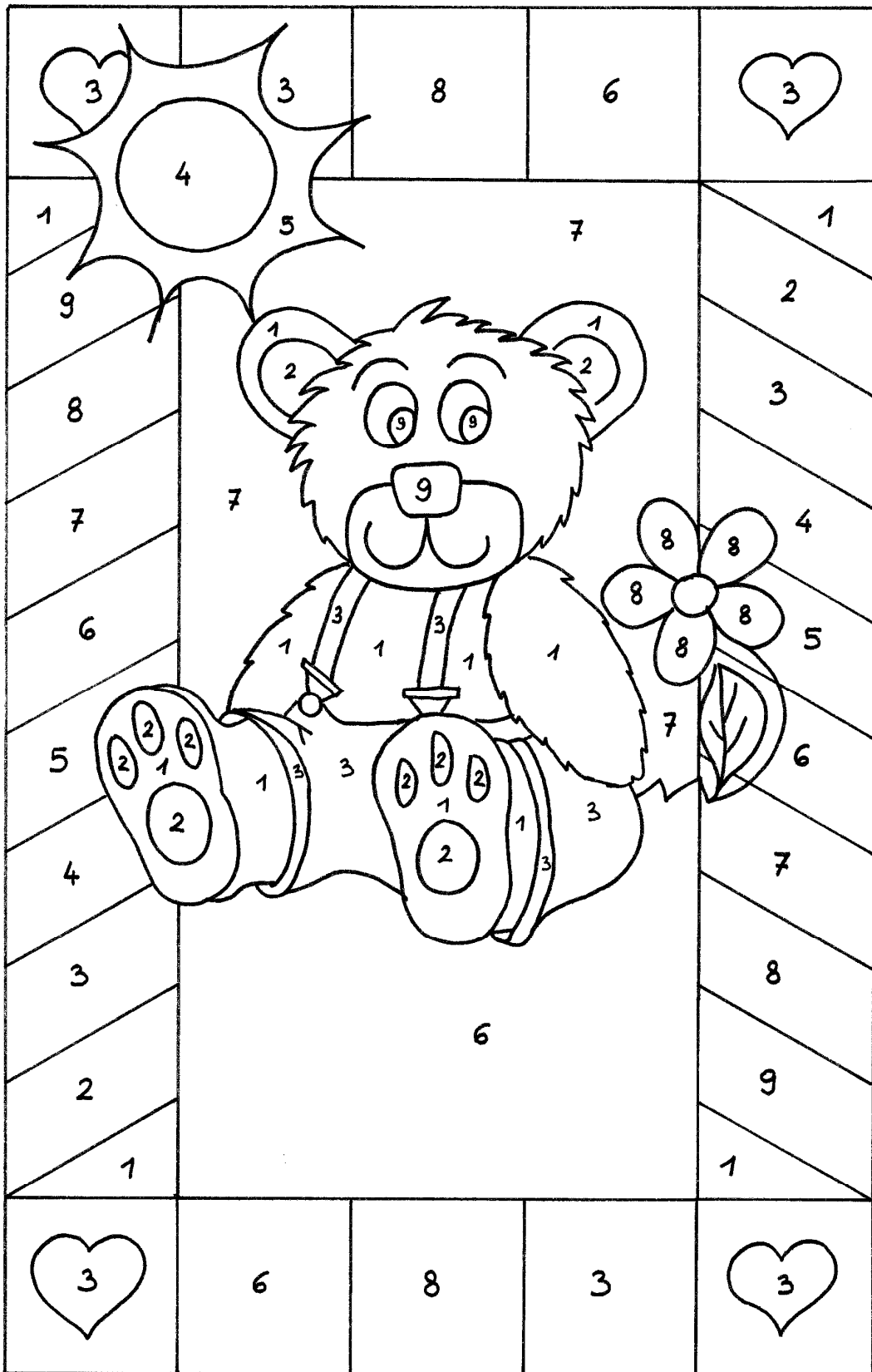


# Caldo e freddo





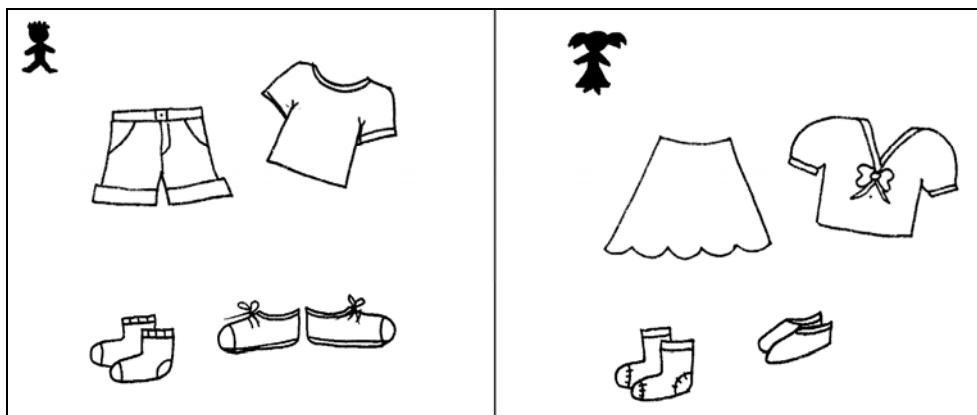
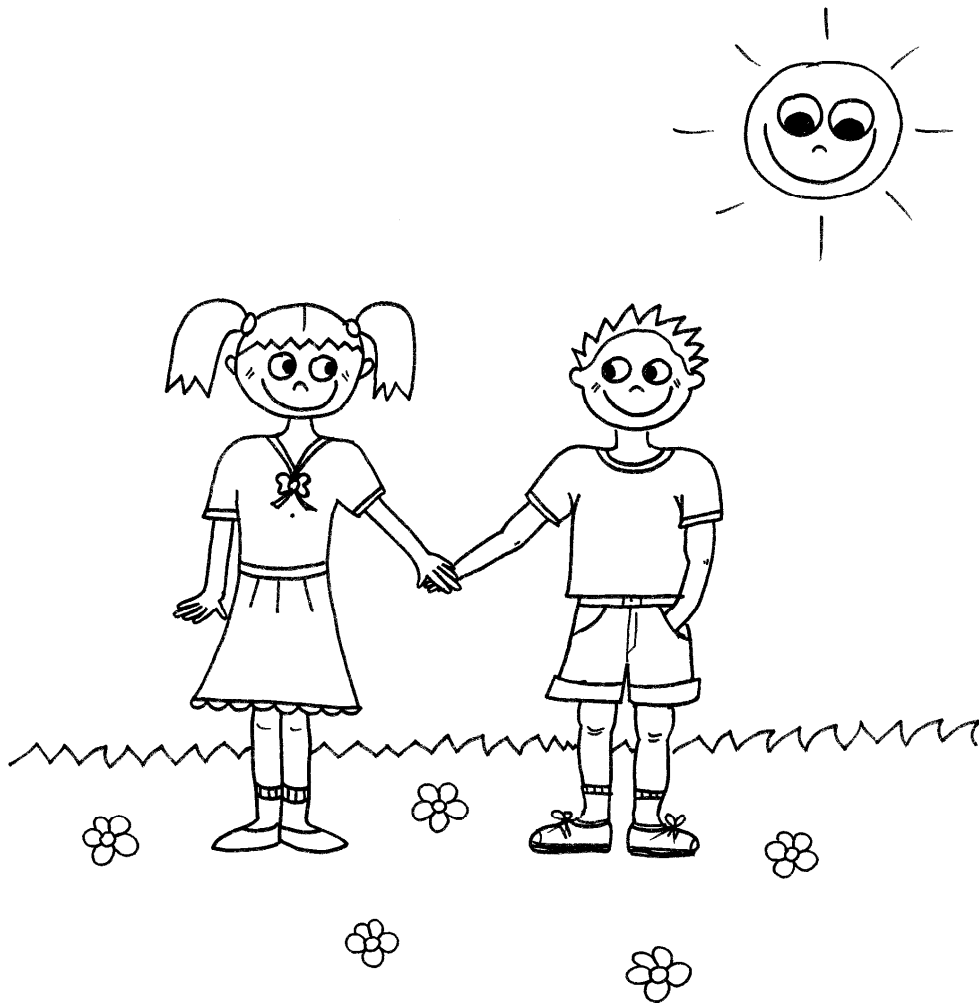




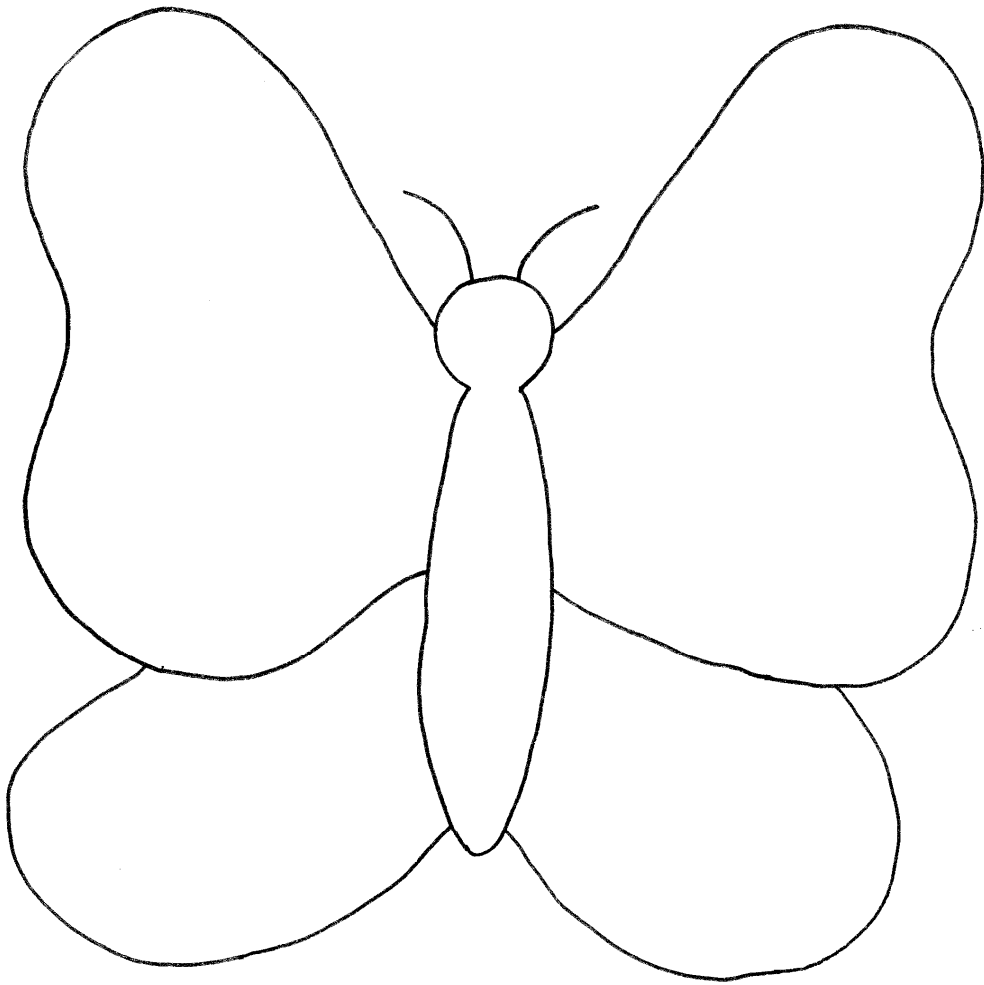
## Combinazioni

La	gonna	rossa
La	giacca	verde
Le	calze	rosa
La	maglia	arancione
I	pantaloni	marroni
La	camicia	nera
La	maglietta	bianca
Il	cappello	azzurro
La	sciarpa	gialla
Le	scarpe	blu

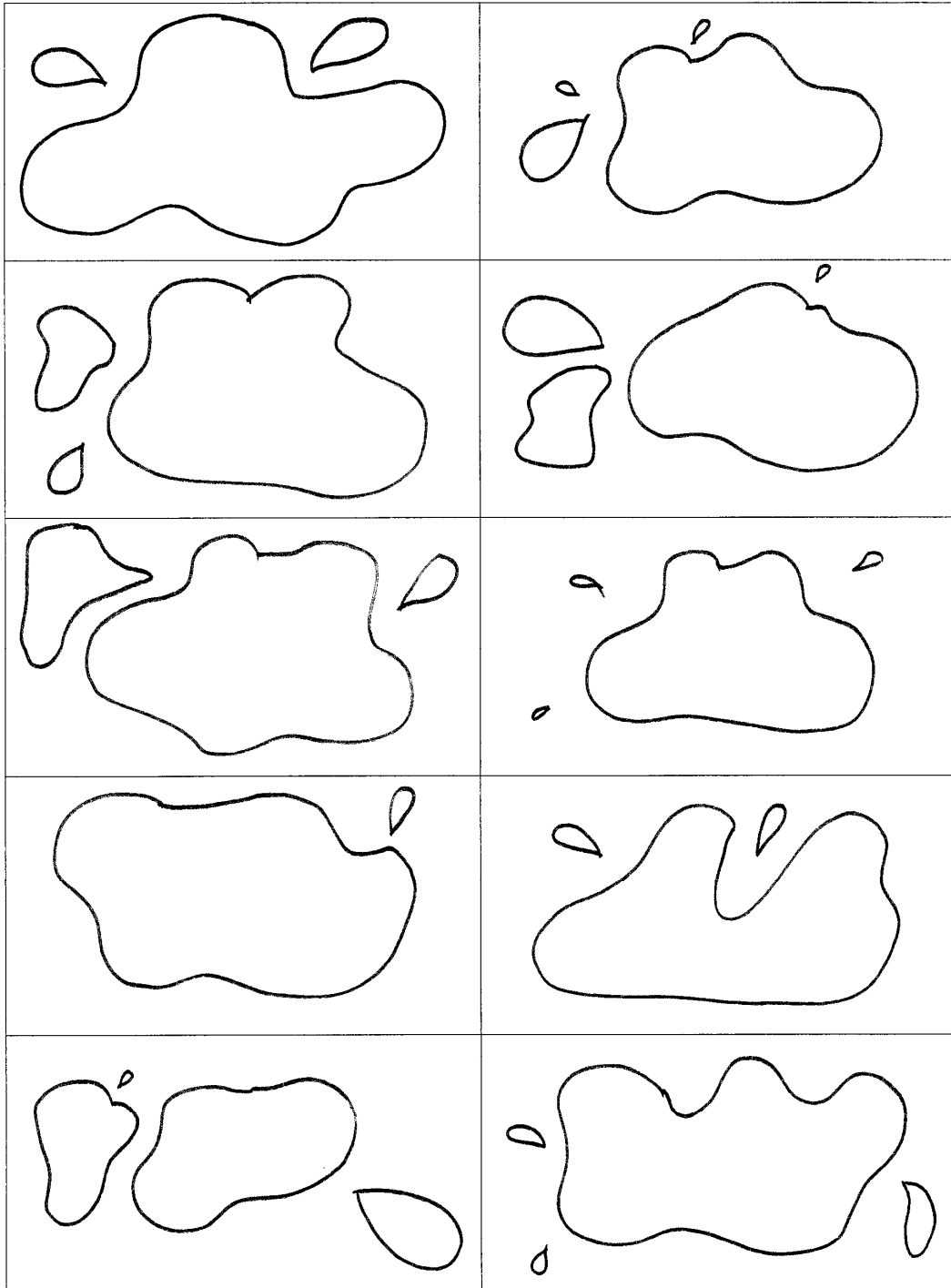
## Colorare





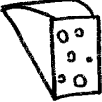


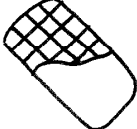
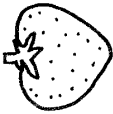





# Farfallina




## I colori



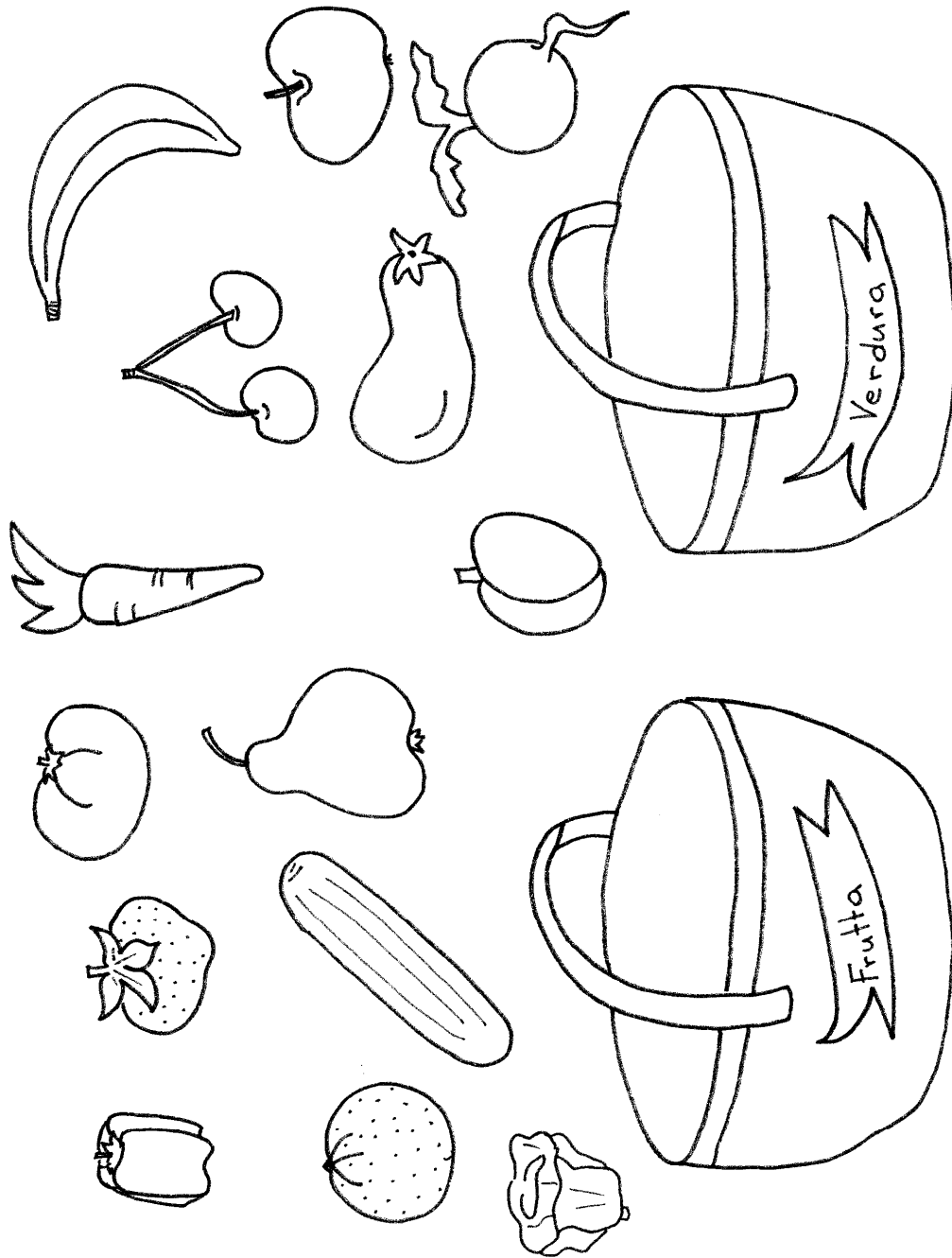
Mi piace, non mi piace

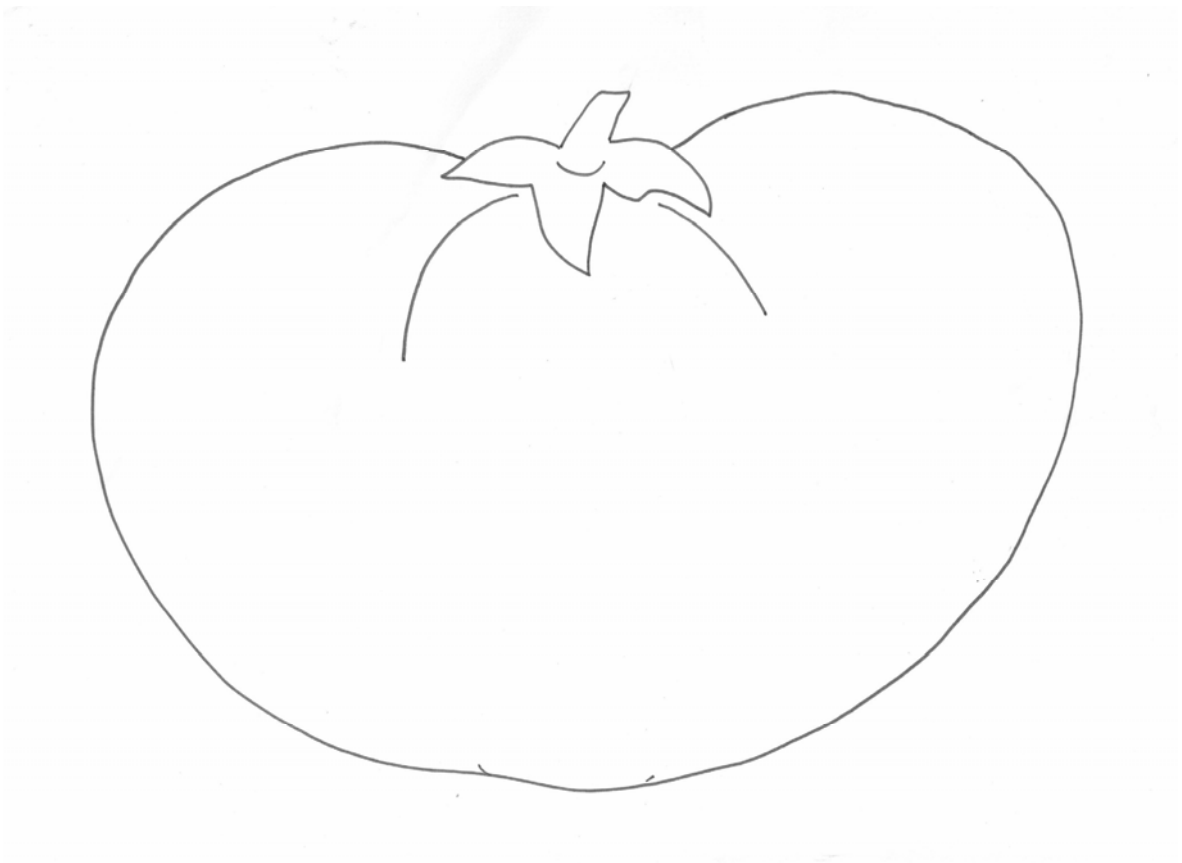
 io mangio


 io bevo



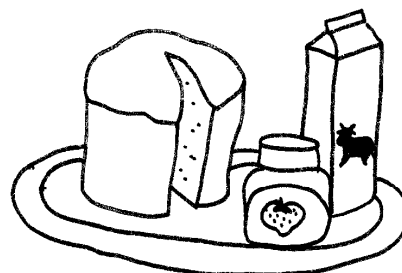
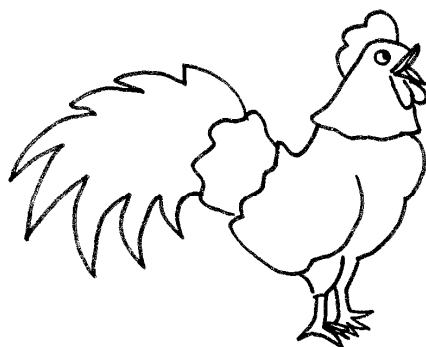
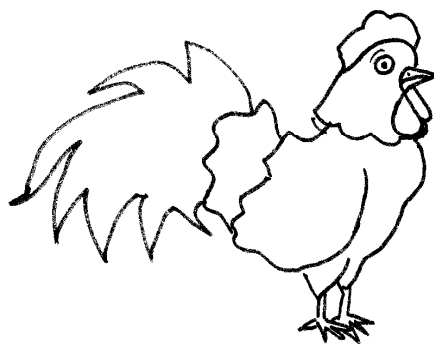
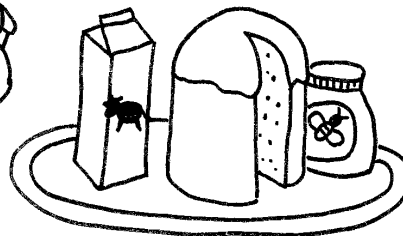
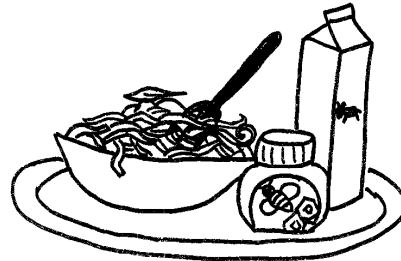
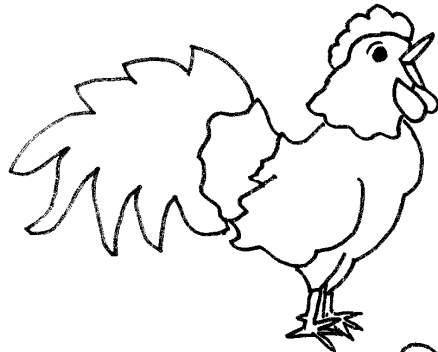



# Pomodoro

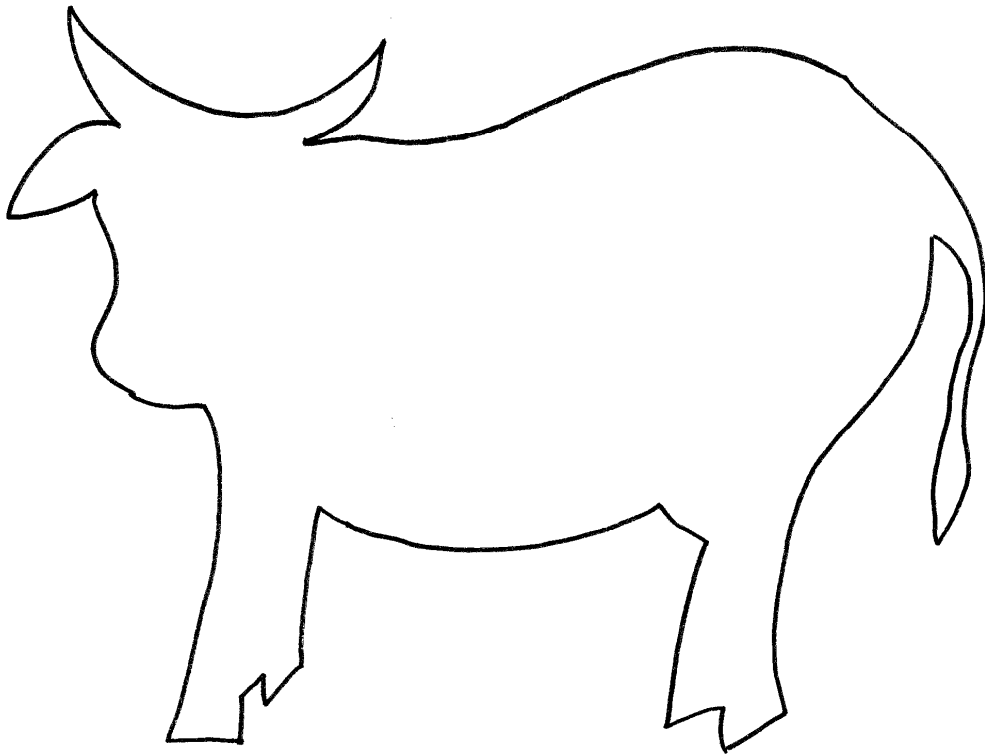
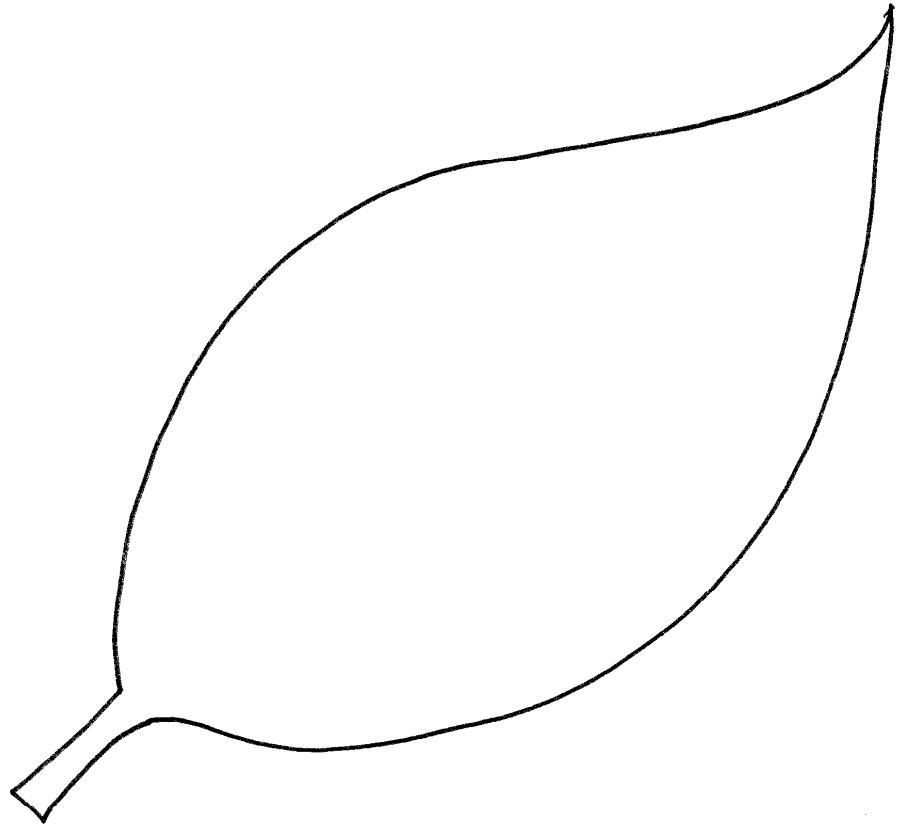


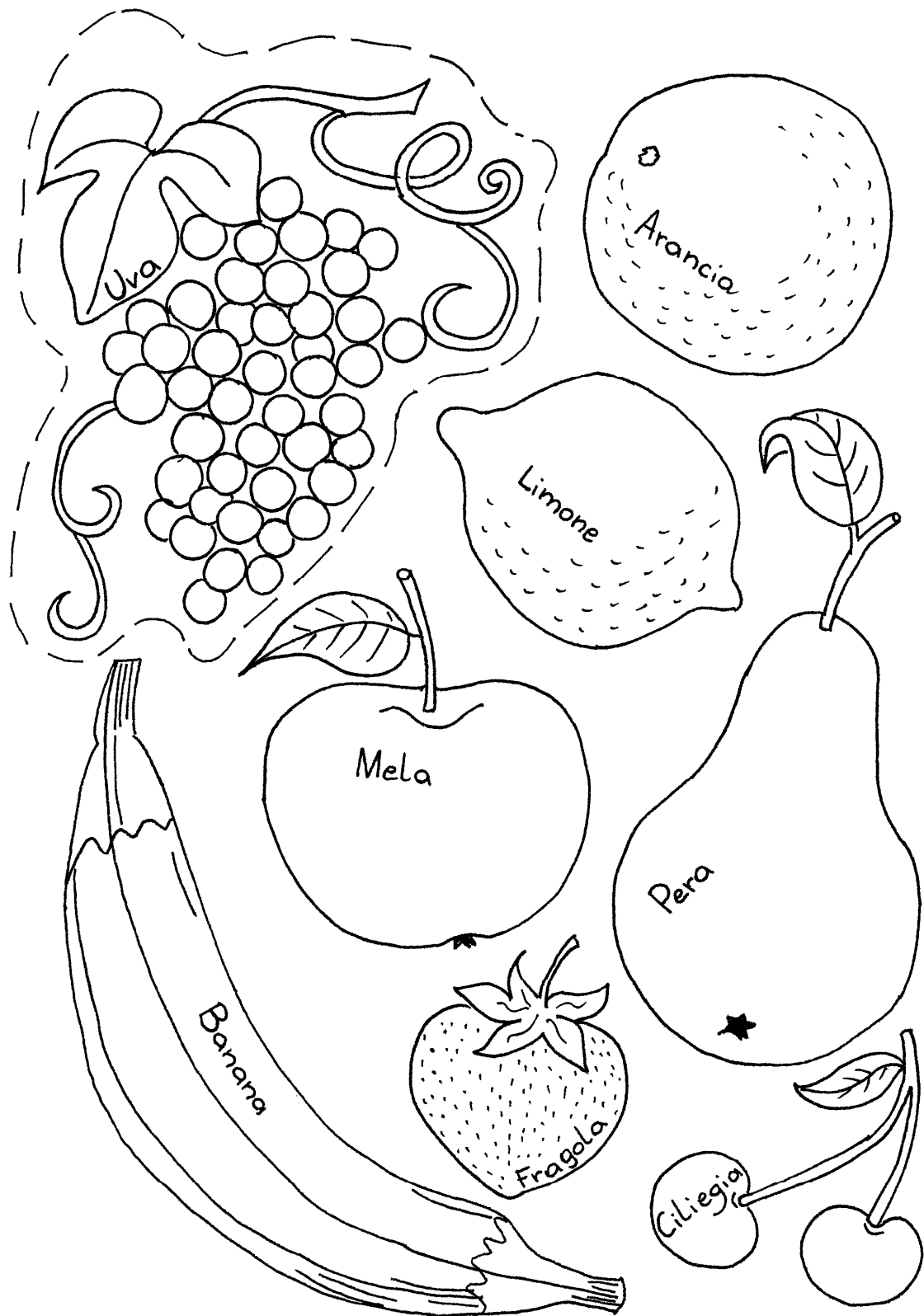
**I vino d'oro, o u, oro,  
oro di biancia,  
u, uia, ar uia,  
a' unti giorni uel state in  
Francia ?**

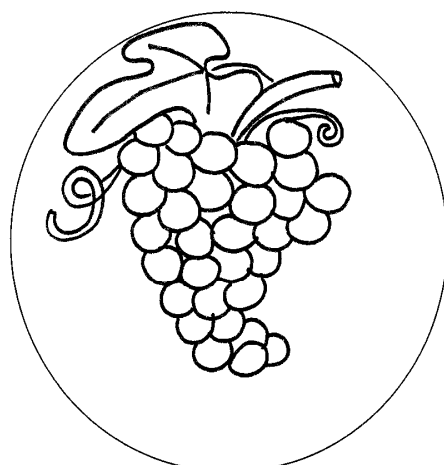
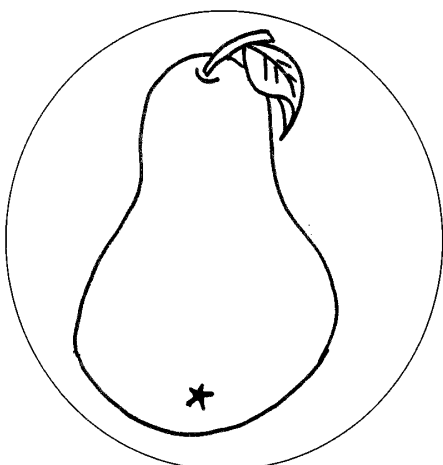
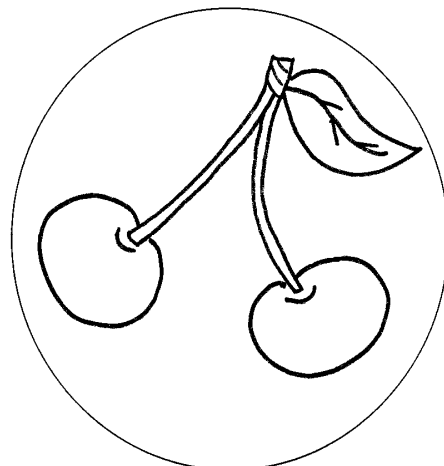
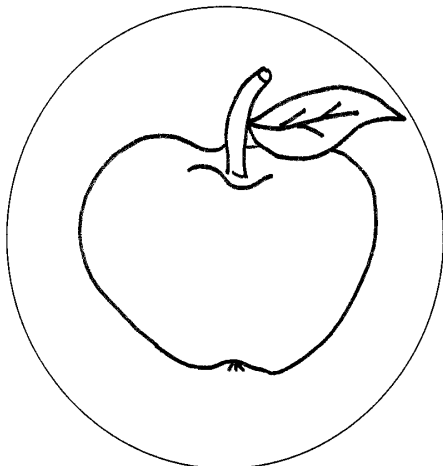
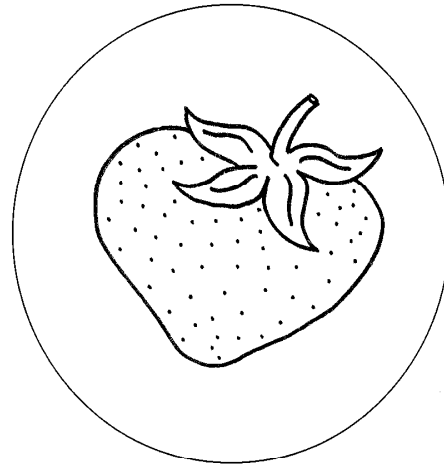
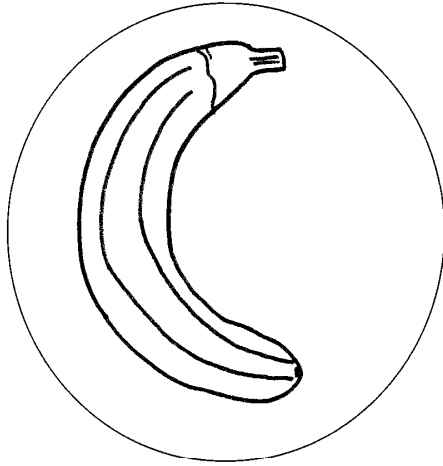
# Il gallo



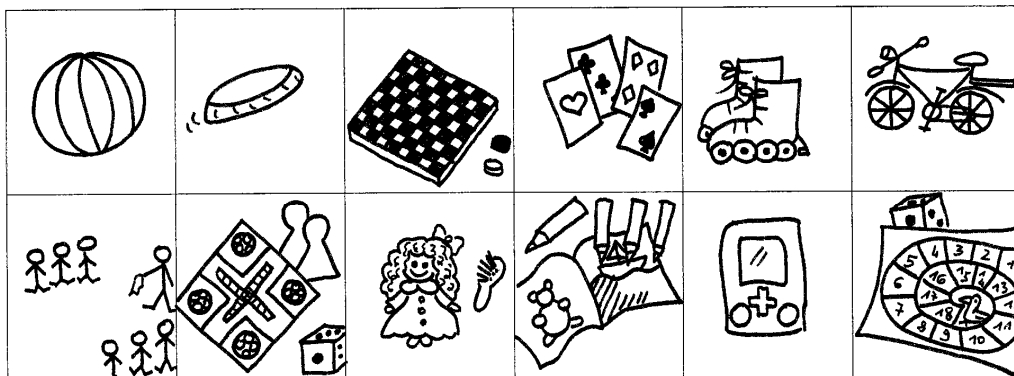
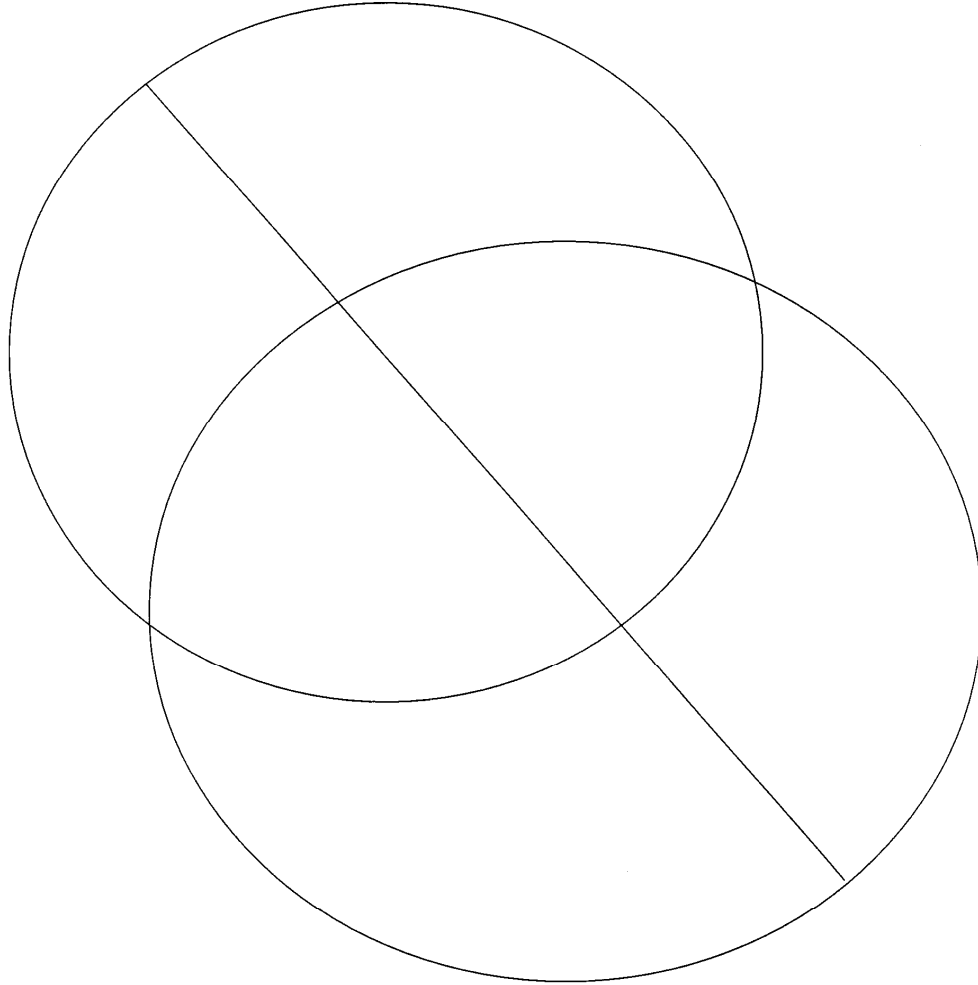
## Animale o vegetale?





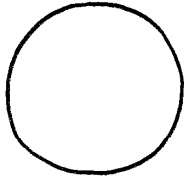


# Dove? Con chi?





## Trova la parola giusta



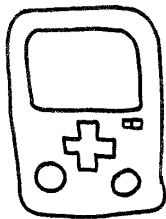
\_\_\_\_\_ LA PAL



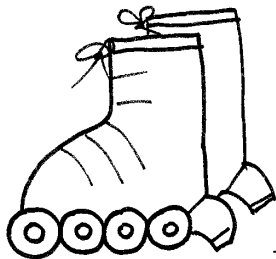
\_\_\_\_\_ TE CAR



\_\_\_\_\_ BO BAM LA

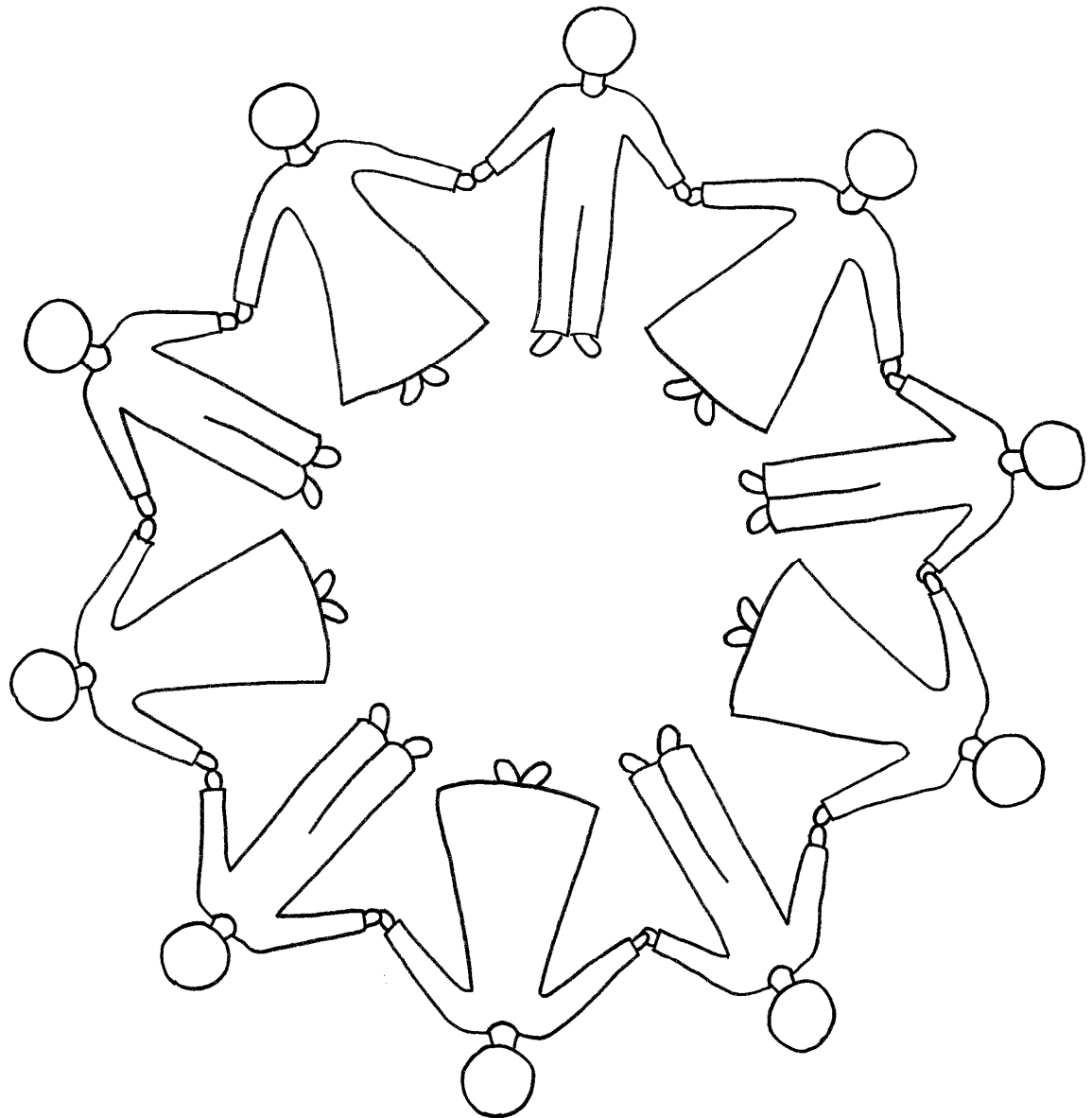


\_\_\_\_\_ ME GA BOY

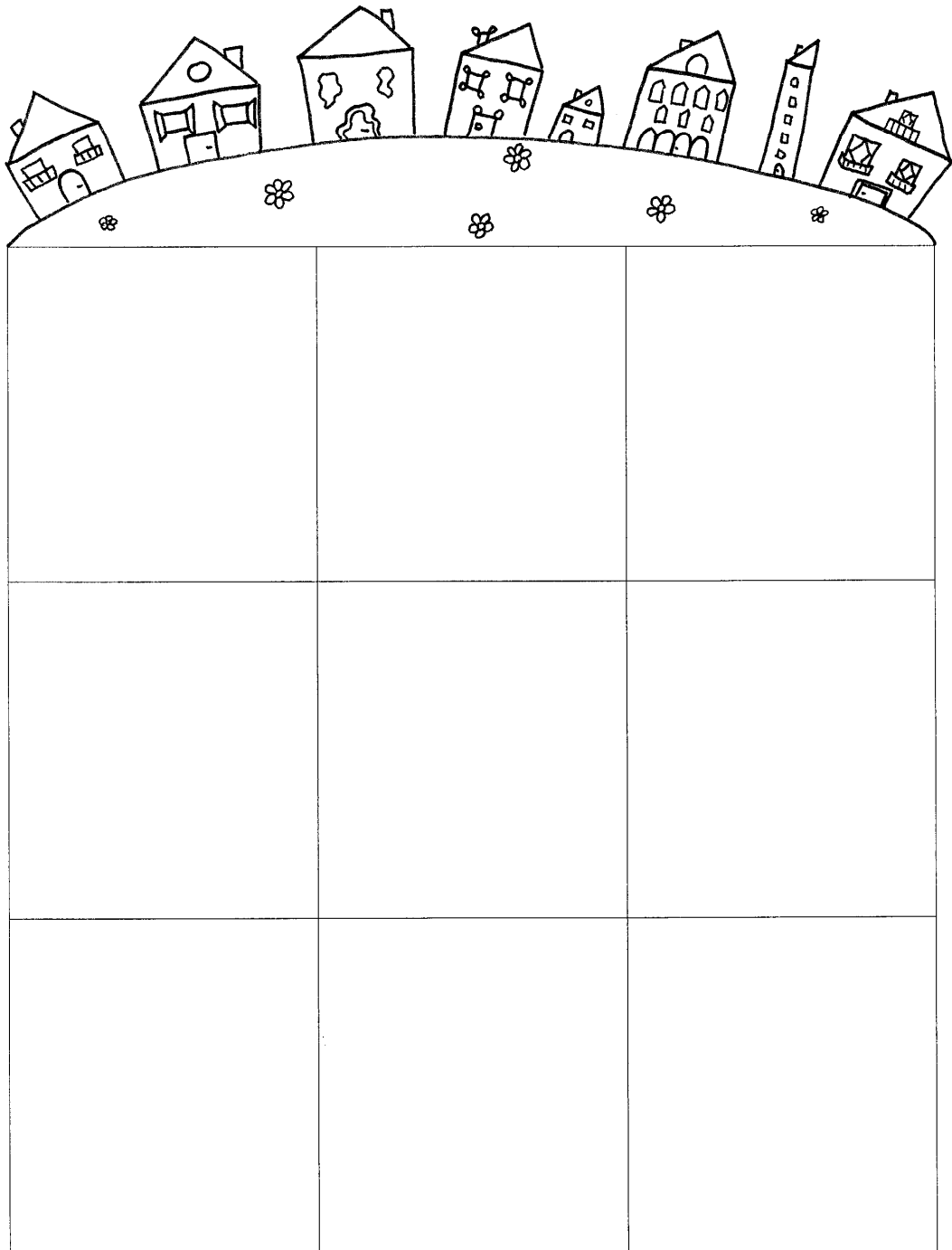


\_\_\_\_\_ TI NI PAT

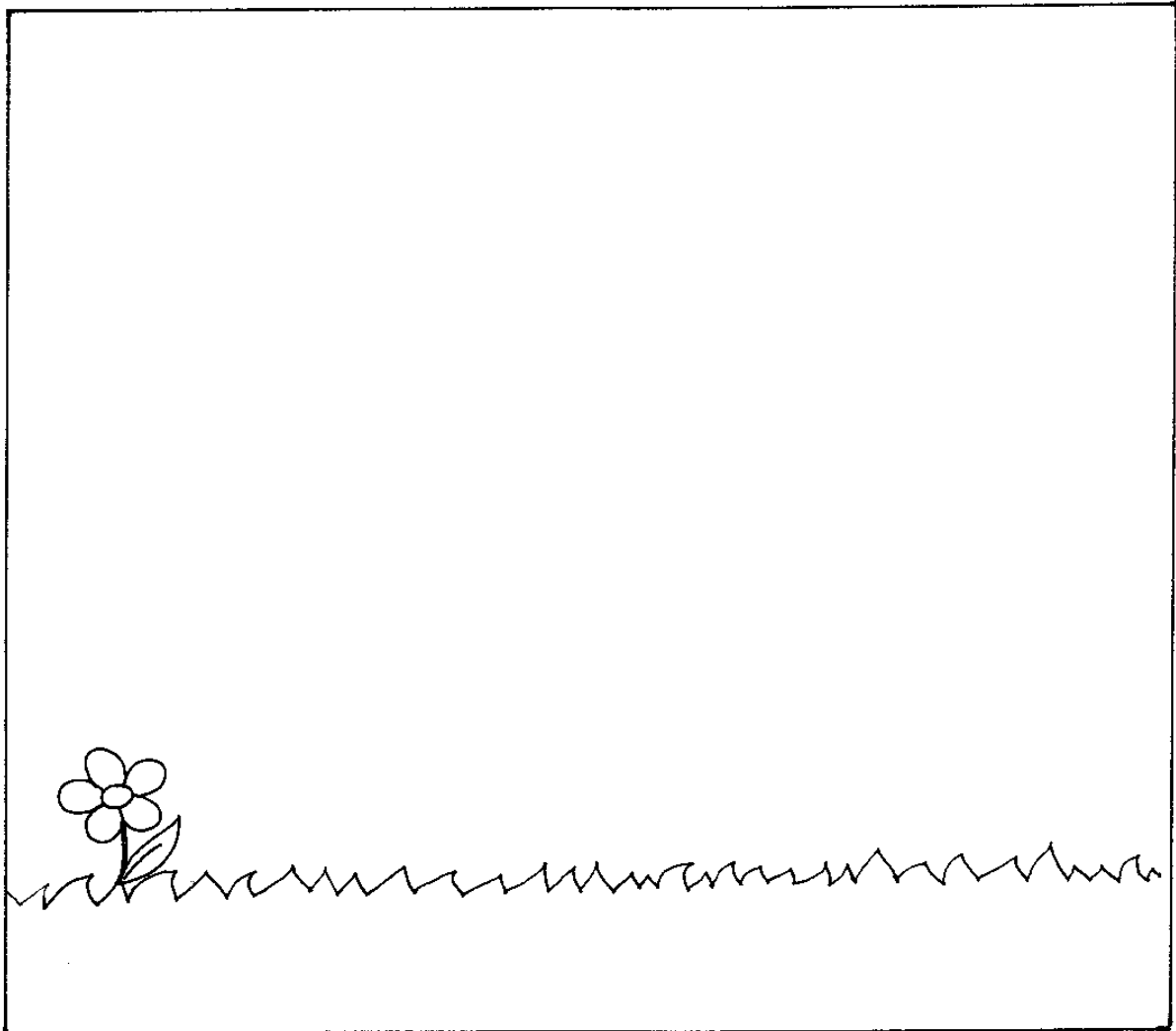
# Giro tondo



# Dettato grafico



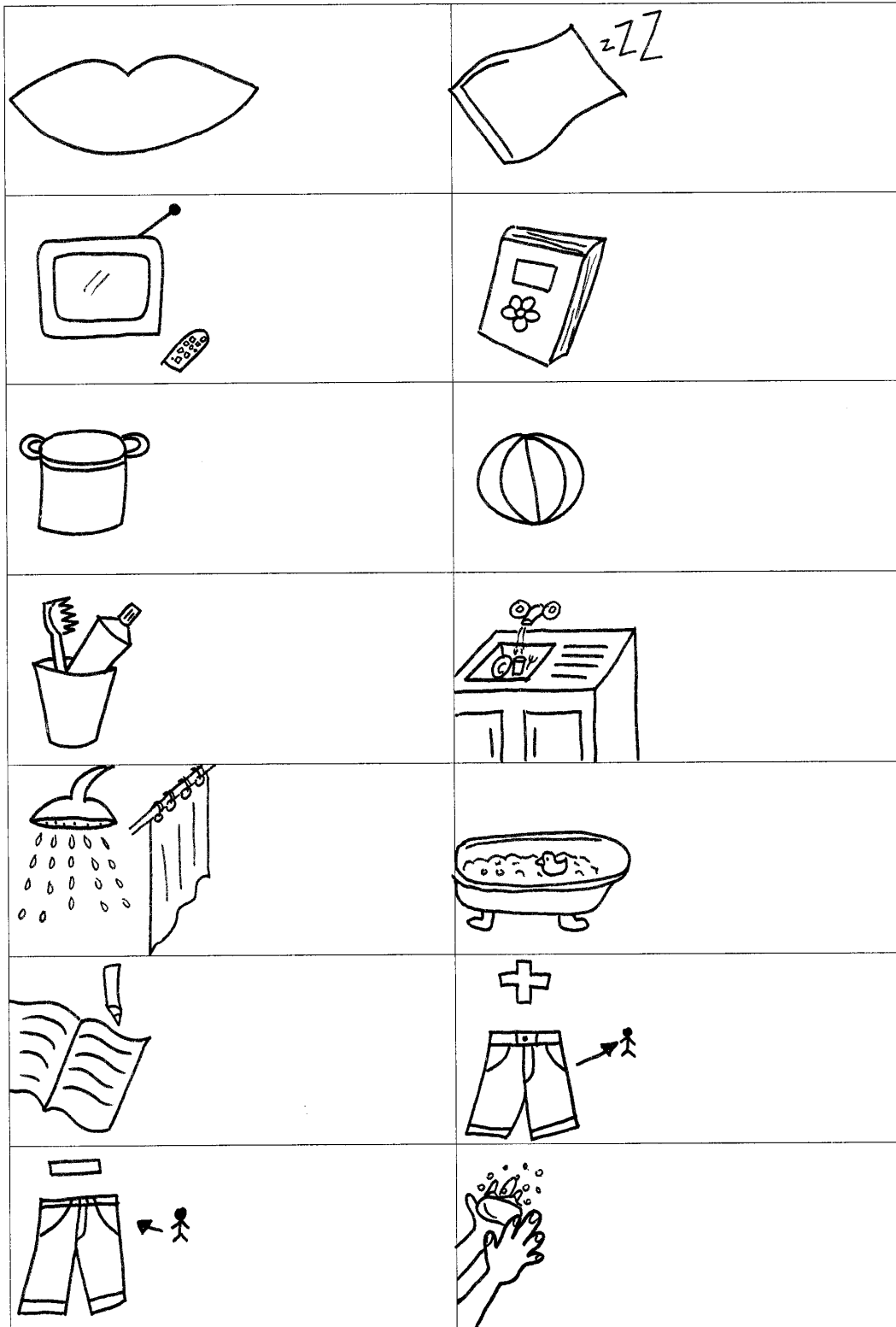
# La casa pazza



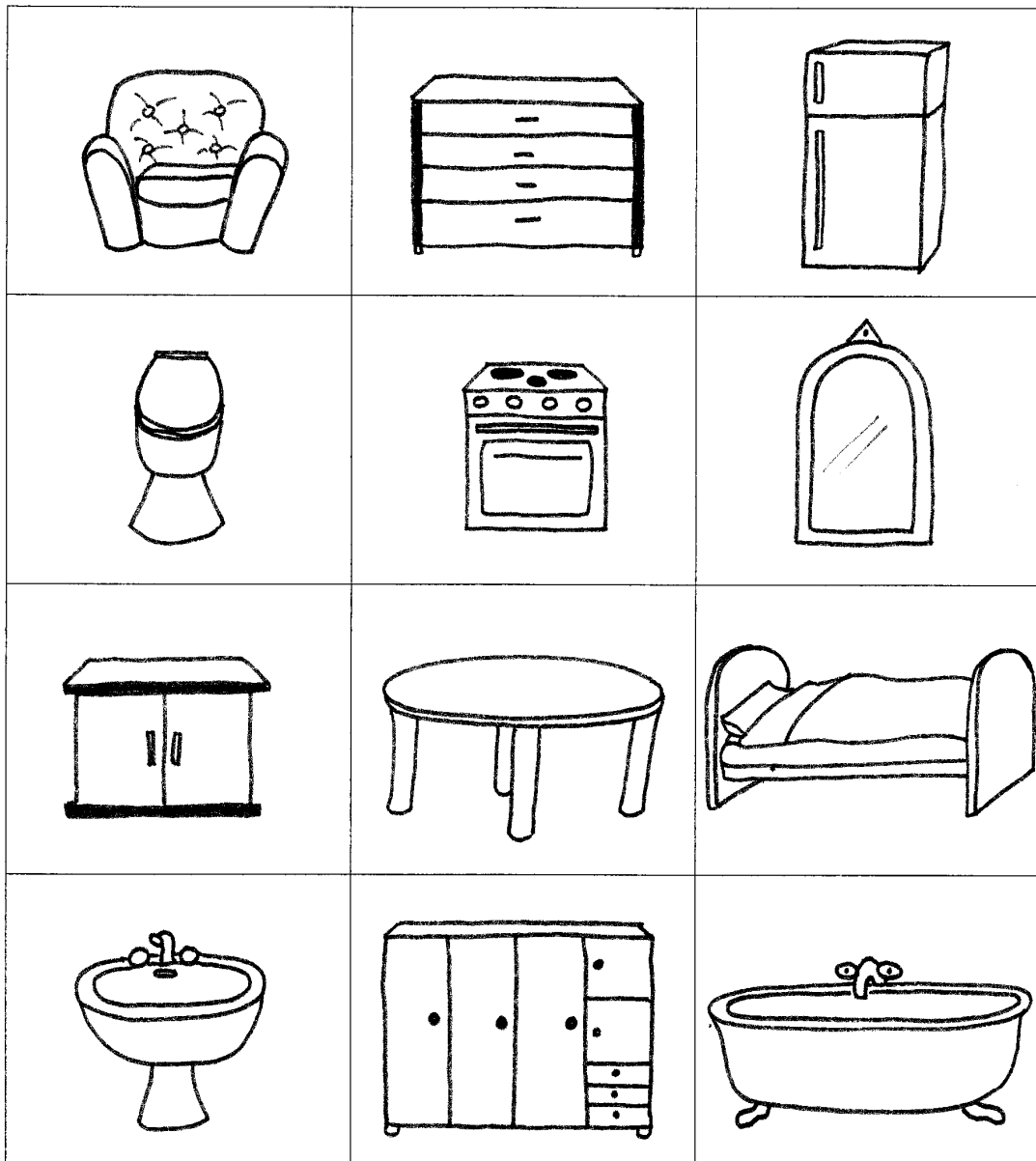
Disegno una casa pazza!

I muri sono arancioni. Il tetto è blu, il camino giallo. Le finestre sono rosa. La porta è verde. Il cielo è viola, il sole rosso, il prato azzurro con tanti fiori di tutti i colori...

## Mimare le azioni

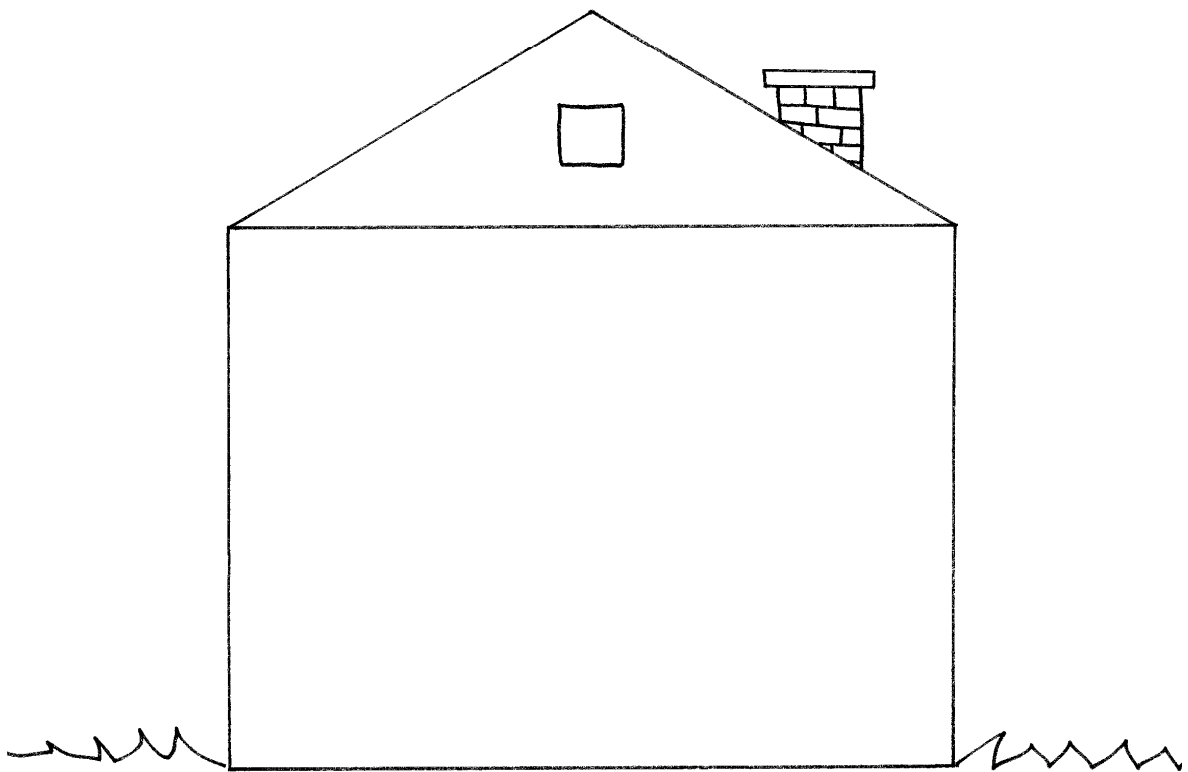


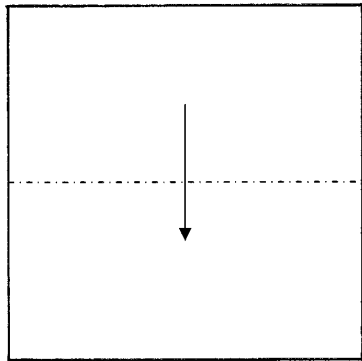
# Mobili



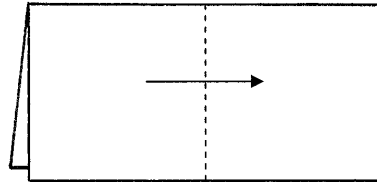
in cucina	in soggiorno	in camera da letto	in bagno

# La casa

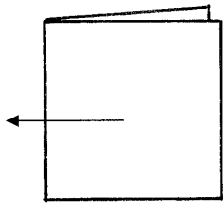




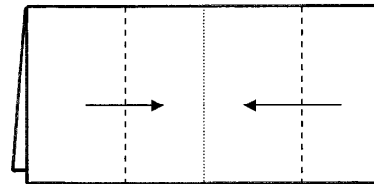
1



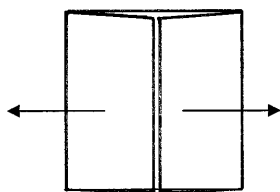
2



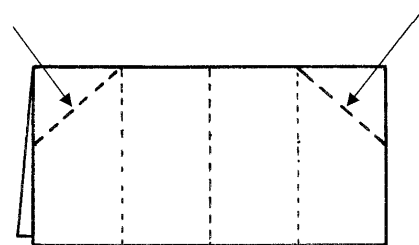
3



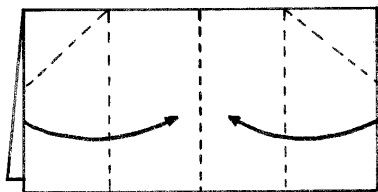
4



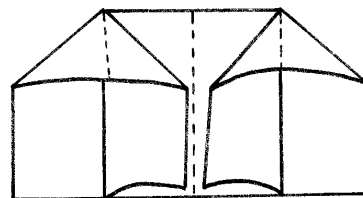
5



6

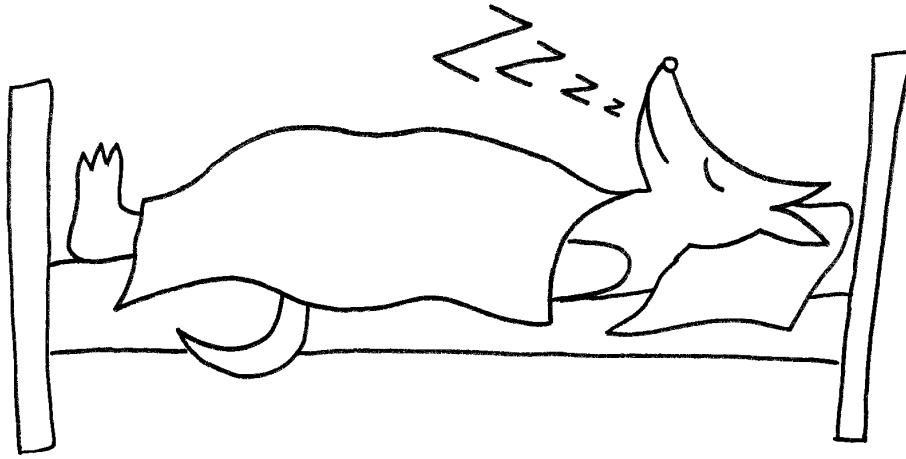


7

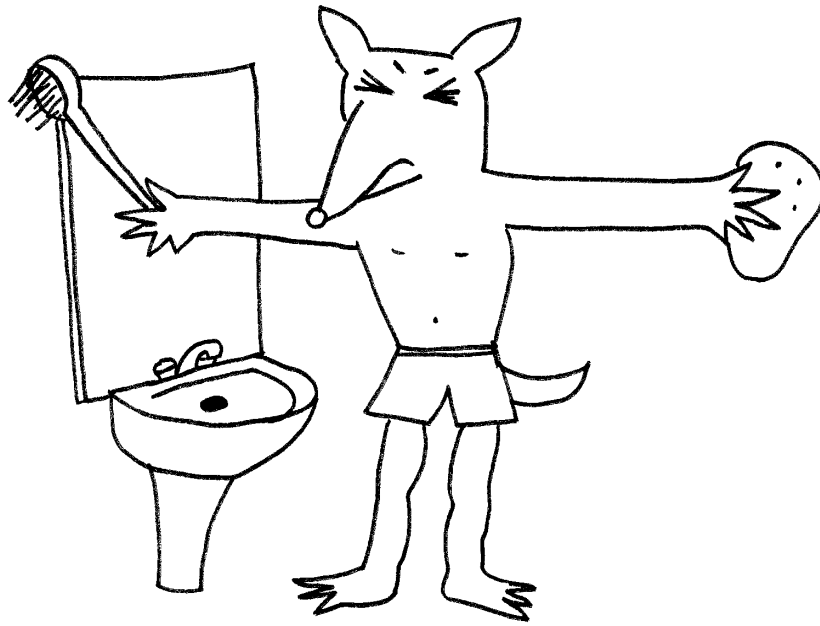


8

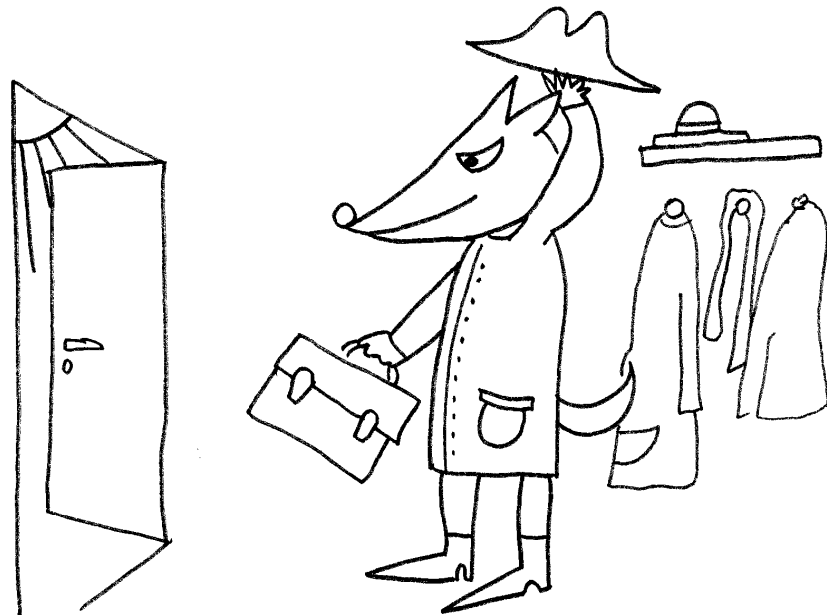
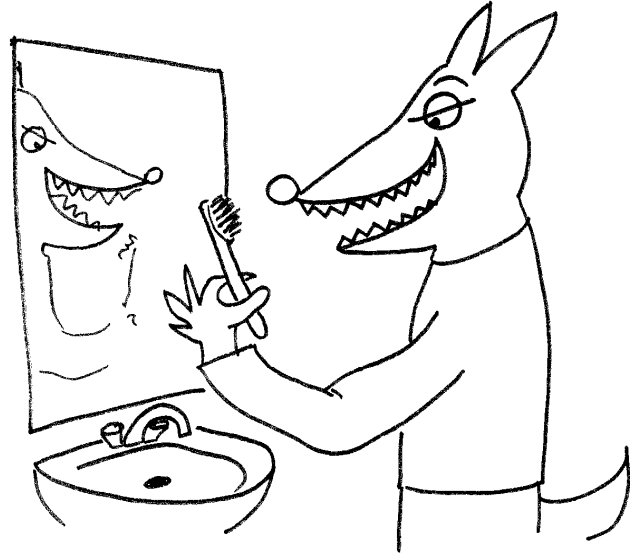




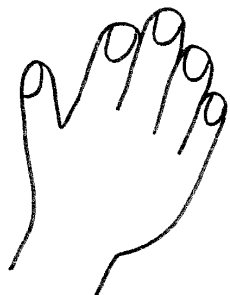
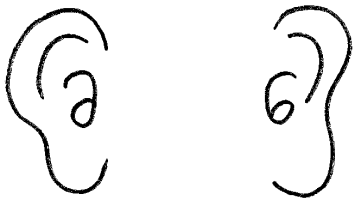
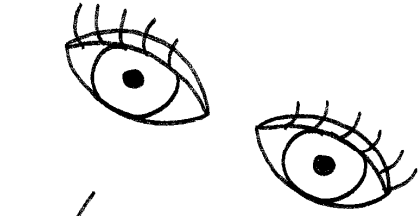








# Abbina



il naso

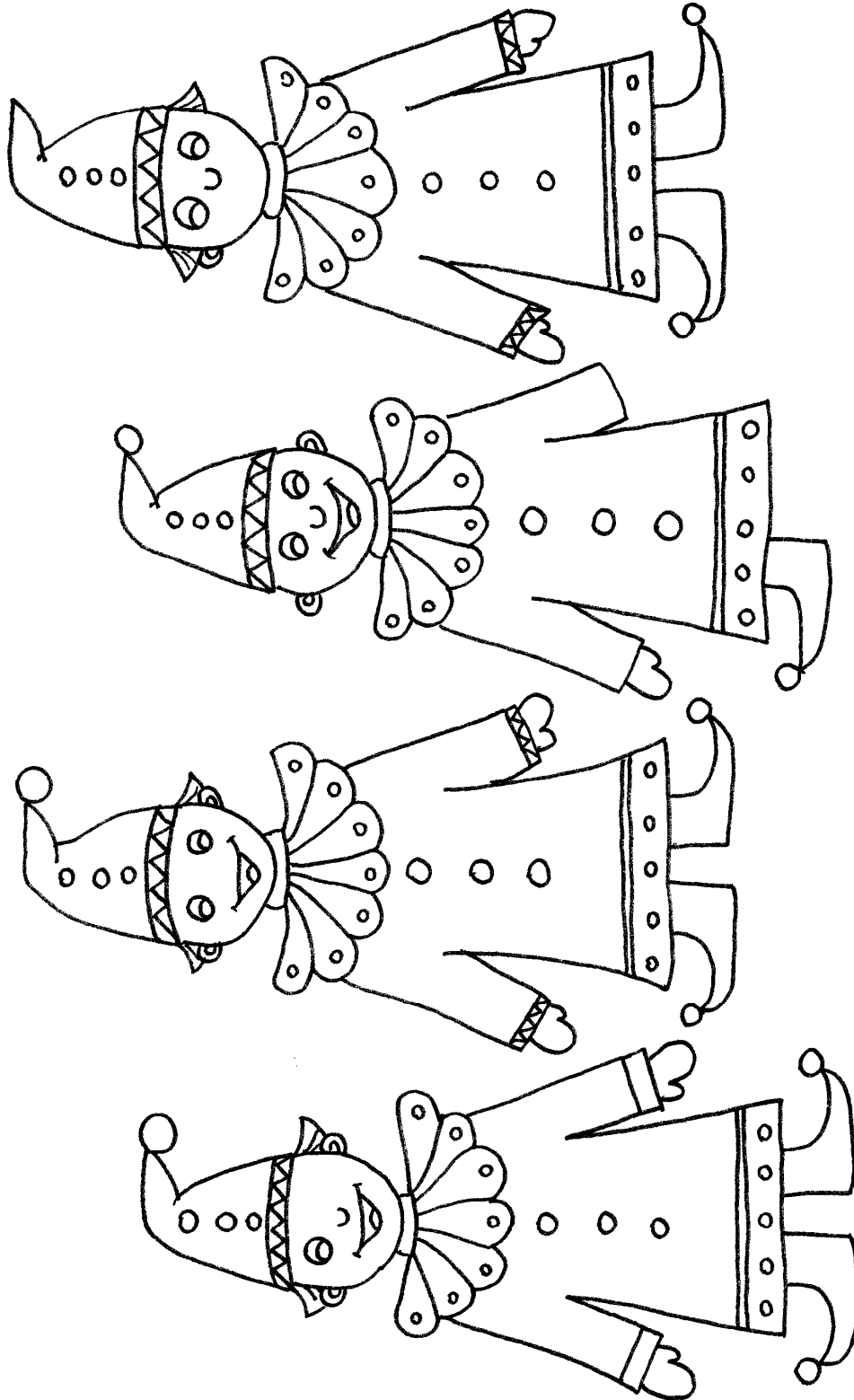
i capelli



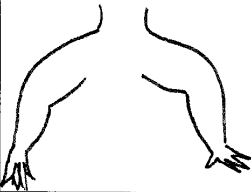

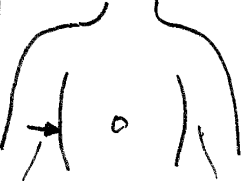
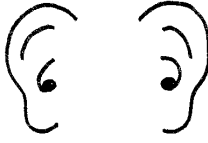


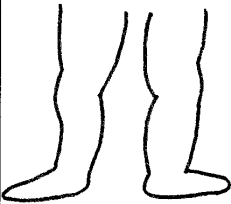

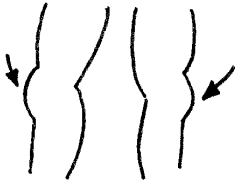
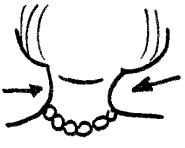

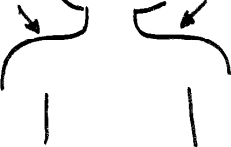
gli occhi

la mano

la bocca

le orecchie



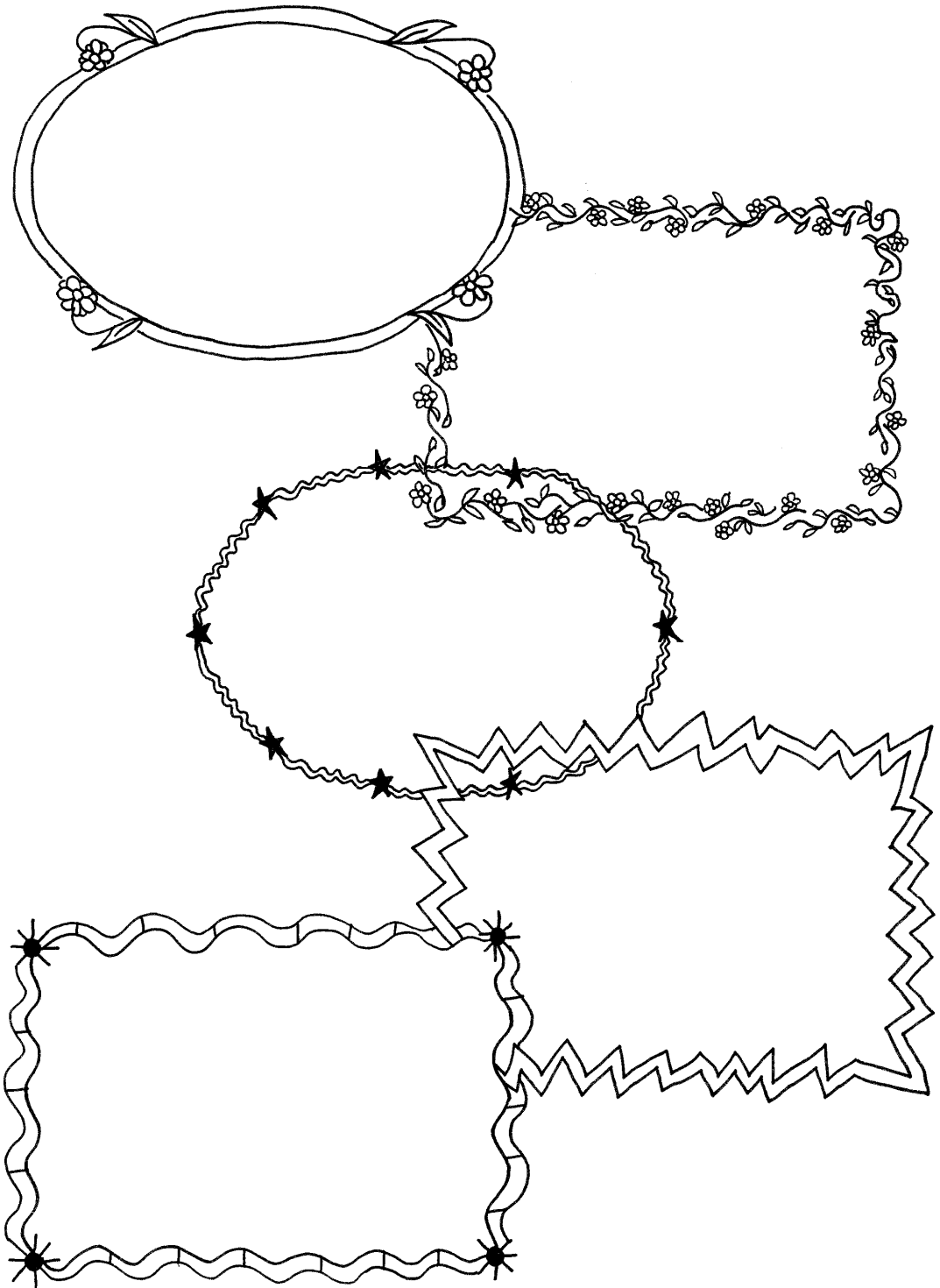
	il naso		la bocca
	la pancia		le orecchie
	la mano		i capelli
	le gambe		la testa
	le ginocchia		il collo
	i piedi		le spalle
	gli occhi		le braccia



# Testa spalle



I miei sentimenti



<b>TESTA</b>	<b>SPALLA</b>	<b>SPALLA</b>
<b>PANCIA</b>	<b>CAPELLI</b>	<b>GINOCCHIO</b>
<b>COLLO</b>	<b>DITO</b>	<b>PIEDE</b>
<b>BRACCIO</b>	<b>PETTO</b>	<b>PIEDE</b>

<b>GAMBA</b>	<b>BRACCIO</b>	<b>GAMBA</b>
<b>MANO</b>	<b>OCCHIO</b>	<b>GINOCCHIO</b>
<b>MANO</b>	<b>OCCHIO</b>	<b>ORECCHIO</b>
<b>NASO</b>	<b>BOCCA</b>	<b>ORECCHIO</b>

# Unità X                      II Natale e la Befana

## Contenuti

- Parole del Natale
- Auguri di Buon Natale e Buon Anno
- Regali della Befana



## Attività

### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. Il Natale

L'Orsoroberto racconta ai bambini come festeggia il Natale in Italia aiutandosi con immagini. Presenta le parole del Natale alla lavagna con disegni. I bambini provano ad indovinare che cosa rappresentano e l'Orsoroberto insegna loro le parole in italiano, facendole ripetere in coro.

Indicazioni: *A Natale a casa nostra si fa un presepe. Sapete che cos'è? Da noi si mangia ... La notte di Natale ... I regali si aprono ...*

Materiale: immagini natalizie.

#### 2. La Befana

L'Orsoroberto fa vedere ai bambini un'immagine della Befana e chiede loro chi è. I bambini italiani forse la conoscono già. L'Orsoroberto spiega chi è la Befana, quando arriva dai bambini italiani e che cosa porta.

Indicazioni: *Conoscete questa signora? Sì, giusto, è una strega. Si chiama Befana. Viene ... Porta ...*

Materiale: immagini della Befana.

#### 3. Gioca a tombola

La tombola figurata è costituita da una cartella da sei immagini per bambino. Conduciamo le prime volte noi il gioco, nominiamo man mano tutte le immagini, o tiriamo a sorte una carta raffigurante l'immagine.

I bambini possono fare un segno sull'immagine con la matita o mettere un pezzo di pasta. Questo permette di riutilizzare la cartella per diversi giri di tombola. Il bambino vincente può condurre il prossimo giro di tombola prendendo la parte della maestra.

Indicazioni: *Giochiamo a tombola. Le parole: albero, angelo, Babbo Natale, Befana, biglietto d'auguri, calza, candela, coroncina, dono, pallina, presepe, pupazzo di neve, renna, stella, stella cometa, slitta... Chi ha la stella mette un pezzo di pasta sul disegno. Vince chi fa tombola, chi ha tutti i disegni nominati.*

Materiale: scheda n° 67, una cartella a bambino, pasta.

#### 4. Punta le stelle



Disegnare un albero di Natale su un cartoncino e appendere il disegno al muro. Oppure disegnare direttamente l'albero sulla lavagna. Su un altro cartoncino, disegnare tante stelle comete quanti bambini presenti, ritagliarle e applicare sul retro del disegno un pezzetto di plastilina.

Facciamo firmare e personalizzare tutte le stelle. A questo punto, bendiamo il primo concorrente, facciamogli fare tre giri su se stesso, per fargli perdere un po' l'orientamento.

Consegnamogli la stella cometa. Il bambino cerca di applicarla sulla cima dell'albero di Natale. Vince chi, tra i giocatori, riesce a posizionare la stella cometa proprio sulla punta dell'albero.



Indicazioni: *Dovete mettere la stella cometa in cima all'albero. Chi si fa bendare per primo? Facciamogli fare un bel giro. Metti la stella sulla cima dell'albero.*

Materiale: stelle, plastilina.

#### 5. Terna

Far inserire sotto dettatura nove disegni (parole) di Natale nella griglia della scheda n° 68. I bambini possono scegliere in che ordine inserire le figure. Poi si può giocare a terna. L'insegnante o un bambino nomina man mano i nove disegni. I bambini pongono sui disegni nominati un pezzo di pasta natalizia (per esempio alberelli o semplicemente farfalle laccate d'oro). Il giocatore che per primo ne ha tre su una riga/colonna/diagonale ha vinto.

Indicazioni: *Disegnate in un quadrato un pupazzo di neve ... Mettete un pezzo di pasta sul pupazzo di neve. Chi ne ha tre vicine? Chi ha fatto terna? Giochiamo ancora una volta. Togliete tutti i pezzi di pasta.*

Materiale: scheda n° 68, pasta.

## 6. Pupazzo a sezioni



Distribuire ad ogni bambino, o squadra, un foglio di carta e una matita. A turno i concorrenti lanceranno il dado. Ad ogni numero, da 1 a 6, corrisponde una parte di un pupazzo di neve, per esempio:

Al 6 corrisponde il corpo del pupazzo; al 5 corrisponde la testa; al 4 corrisponde il cappello; al 3 corrisponde la sciarpa; al 2 i bottoni della giacca; al numero 1, infine, corrispondono occhi, naso e bocca del pupazzo.

Ogni giocatore tira il dado e disegna sul proprio foglio la parte del pupazzo corrispondente al numero uscito. Qualora dovesse uscire un numero più volte, il giocatore deve passare il dado al concorrente successivo. Lo scopo del gioco è quello di finire per primi il proprio pupazzo. Proviamo prima alla lavagna.

Indicazioni: *Ognuno ha un foglio. Tirate a turno il dado. Se viene il numero 5 disegnate la testa ... Vince chi finisce per primo il pupazzo di neve.*

Materiale: dadi, fogli.

## 7. Cerca le parole di Natale

Dopo aver ripetuto le varie parole del Natale, proponiamo un esercizio giocoso come compito o come "prova". Fotocopiare la scheda n° 69.

Indicazioni: *Cerca le parole (cuore, fiocco, Gesù, regalo, renna, pallina, angelo, Babbo Natale, presepe, slitta, stella, candela, albero, mela). Scrivi le lettere rimaste. Che parola formano? (pupazzo di neve). Disgnala.*

Materiale: scheda n° 69.

## 8. Completa le immagini

Usiamo la scheda n° 70. Facciamo disegnare ai bambini la parte mancante. Chiediamo poi che disegno c'è nelle varie caselle.

Indicazioni: *Disegna la parte che manca. Che cosa c'è al numero 2 in alto?*

Materiale: scheda n° 70.

## 9. Colora i vestiti di Babbo Natale

I bambini colorano le macchie in alto della scheda n° 71 in questo ordine: 1 rosa, 2 marrone, 3 rosso, 4 grigio, 5 viola. L'esercizio viene poi eseguito collettivamente. I bambini dicono il colore di Babbo Natale seguendo l'ordine dei suoi vestiti.

Indicazioni: *Colora il numero uno rosa. Di che colore è Babbo Natale? Babbo Natale è...*

Materiale: scheda n° 71.

## AREA MUSICALE

**1. Astro del ciel**

Astro del ciel, Pargol divin, mite Agnello Redentor!  
 Tu che i Vati da lungi sognar, tu che angeliche voci annunziar,  
 luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!  
 luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!

Astro del ciel, Pargol divin, mite Agnello Redentor!  
 Tu di stirpe regale decor, Tu virgineo, mistico fior,  
 luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!  
 Luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!

Astro del ciel, Pargol divin, mite Agnello Redentor!  
 Tu disceso a scontare l'error, Tu sol nato a parlare d'amor,  
 luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!  
 Luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!

(Versione italiana di "Silent Night", o meglio "Stille Nacht")

**2. Tu scendi dalle stelle**

Tu scendi dalle stelle o Re del cielo,  
 e vieni in una grotta al freddo e al gelo,  
 e vieni in una grotta al freddo e al gelo.  
 O Bambino mio divino, io ti vedo qui a tremar.  
 O Dio beato!  
 Ah! Quanto ti costò l'avermi amato.  
 Ah! Quanto ti costò l'avermi amato.



A te che sei del mondo il Creatore,  
 mancano i panni e il fuoco, o mio Signore.  
 Mancano i panni e il fuoco, o mio Signore.  
 Caro eletto pargoletto, quanta questa povertà  
 più mi innamora, giacché ti fece amor povero ancora.  
 Giacché ti fece amor povero ancora.

Tu lasci del tuo Padre il divin seno,  
 per venire a tremar su questo fieno;  
 per venire a tremar su questo fieno.  
 Caro eletto del mio petto, dove amor ti trasportò!  
 O Gesù mio, perché tanto patir, per amor mio...

(Sant'Alfonso de' Liguori, 1700)

**3. Auguri, auguri**

Auguri, auguri, auguri.  
 Auguri tanti, tanti, a tutti quanti.  
 Auguri a quelli che ci sono vicino  
 Auguri a quelli che non sono qui.

Con tanti tanti auguri dentro il cuore,  
 faremo tutti insieme un girotondo,  
 e canteremo auguri, auguri a tutto il  
 mondo, così la festa a tutti arriverà.  
 Auguri, (auguri) a tutti – auguri!



Auguri, auguri – auguri!  
 Auguri, auguri – auguri!  
 Auguri a tutti – auguri!  
 Auguri di felicità  
 Auguri, auguri – auguri!  
 Auguri, auguri – auguri!

(Bambini di Zafferana Etnea)

#### 4. Auguri nelle lingue del mondo

Sono più di mille le lingue per cantare  
 il canto augurale che dice al mondo intero:  
 È Natale! È Natale!  
 Si stringono le mani nel grande giro tondo  
 Son mille i bambini che abbracciano il mondo.  
 È Natale! È Natale!

(Filastrocche per tutto l'anno)

#### 5. San Nicolò



Bambini chiudete gli occhietti  
 che San Nicolò cammina sui tetti.  
 Cammina sui tetti con un sacco imbottito  
 di dolci e giocattoli belli! CAPITOOOO?!

(Filastrocca tradizionale)

##### Lavoretto

Costruiamo un libretto con la poesia di San Nicolò. In ogni pagina una frase ed un disegno. Sulla copertina, San Nicolò con barba di ovatta.

Materiale: spiegazioni per piegatura libretto alla scheda n° 72, ovatta, colla.

#### 6. La Befana

La Befana vien di notte,  
 Con le scarpe tutte rotte  
 Ha il cappello alla romana,  
 viva, viva la Befana.  
 La Befana vien di notte,  
 Con le scarpe tutte rotte.  
 Se ne compra un altro paio,  
 Per venire il sei gennaio!

(Filastrocca tradizionale)



##### Il testo

Per dare la possibilità ai bambini di ripetere la poesia della befana a casa, fotocopiamo la scheda n° 73 (con il testo sul retro). I bambini coloreranno come più gli piace la Befana.

Indicazioni: *Colora le parti del corpo. Stai attento ad usare il colore giusto. Colora la scheda e canta la canzone a casa.*

Materiale: scheda n° 73.

## LETTURE

**“Alberto e Babbo Natale”** (Sistema Elle, Giunti Marzocco)

Un bambino crede di aver visto Babbo Natale. Avvicinandosi scopre che è un pupazzo di neve.

**“Il sacco magico”** (Edizioni EL)

Una famiglia di coniglietti festeggia il Natale. Il più piccolo trova un regalo speciale: un sacco che rende invisibili.

## AREA ARTISTICA

**1. Costruisci un biglietto di auguri**

Usando la scheda dell'albero (n° 74), i bambini creano un biglietto di auguri. Colorano l'albero, aggiungono decorazioni e poi piegano lungo le due linee tratteggiate e lungo le due rette che segnano l'albero.



All'interno, possono scrivere una dedica, un augurio o una breve poesia natalizia.

Indicazioni: *Ritaglia l'albero. Coloralo e decoralo. Piega lungo linee. Scrivi un augurio all'interno: "Buon Natale e Felice Anno Nuovo".*

Materiale: scheda n° 74.

**2. Biglietti natalizi**

Decorare con la pasta. Su una sagoma in cartone con la forma di un albero di Natale si incolla la pasta cruda con una buona colla. Si possono usare tutte le forme di pasta e le combinazioni sono infinite. Quando tutto è asciutto si colora con la vernice dorata e infine si incolla su un bel cartoncino rosso.

Indicazioni: *Ritaglia l'albero. Incolla la pasta.*

Materiale: cartoncino, pasta, colla.

**3. Le farfalle**

Per creare una decorazione diversa, prendiamo della pasta a forma di farfalle, dipingiamola con colori acrilici spray di colore rosso o dorato. Usando colori a tempera il risultato finale è più delicato. Con della colla mettiamo le farfalle su dei nastri colorati, facciamo un fiocco ed appendiamole all'albero o ai regali.

Indicazioni: *Facciamo una decorazione diversa. Prendiamo della pasta a forma di farfalle. Dipingiamola di rosso o d'oro. Metti sulle farfalle un po' di colla. Avvolgi dei nastri colorati. Fai un fiocco. Appendi le farfalle all'albero o ai regali.*

Materiale: pasta, nastri, colla, spray.

#### 4. Costruisci il presepe

Per costruire un presepe di carta, basta far disegnare ai bambini i vari personaggi avendo l'accortezza di far aggiungere ai disegni, prima di tagliarli, un piedistallo.

Indicazioni: *Disegna / colora i personaggi del presepe: Maria, Giuseppe, Gesù bambino, i pastori, i tre re, il bue, l'asinello, la stella, gli angeli, ecc.*

Materiale: cartoncino.



#### 5. Costruisci la faccia di Babbo Natale

Utilizziamo la scheda n° 75 per costruire la faccia di Babbo Natale. Si può incollare tutta la faccia su una mela che funge da corpo.

Indicazioni: *Ritagliate tutte le parti. Colorate ed incollate. Aggiungete un po' di ovatta per la barba. Costruiamo la faccia di Babbo Natale. Ritaglia la faccia di BN. Colorala di rosa. Ritaglia i baffi di BN. Incollali sulla faccia. Ritaglia la barba di Babbo Natale. Incollala sulla faccia sotto i baffi, non mettere troppa colla! Ritaglia il naso di Babbo Natale. Coloralo di rosso e incollalo sulla faccia di Babbo Natale sopra i baffi. Ritaglia. Colorali di blu. Il tuo BABBO NATALE è pronto!*

Materiale: scheda n° 75, ovatta, mela.

#### 6. Costruisci Orsoroberto – Babbo Natale



Fotocopiamo la scheda n° 76a su cartoncino. I bambini ritagliano tutte le parti del corpo del piccolo orso di Natale. Aiutiamo ad inserire i fermacampione.

Indicazioni: *Ritagliate l'Orsoroberto. Colorate tutte le parti.*

Materiale: scheda n° 76, fermacampioni.

#### AREA MOTORIA



##### 1. Uno, due, tre, stella! (Come "Donner Wetter Blitz")

Un bambino volta le spalle alla classe che è schierata dietro una linea. Il bambino dice ad alta voce: *uno, due, tre, stella* e si volta. Gli altri bambini devono cercare di raggiungere "la stella" senza però farsi mai vedere in movimento, camminando solamente quando "la stella" è voltata di spalle. Chi viene visto muoversi deve tornare al punto di partenza. Il bambino che arriva per primo diventa lui la stella.

Indicazioni: *Facciamo una conta. Vediamo chi sta sotto. Tu sarai la stella. Devi dire: "Uno, due, tre, stella!" Poi devi girarti. Chi si è mosso? Torna indietro.*

Materiale: non necessario.

## **2. Babbo Natale comanda colore**

I giocatori si dispongono all'interno della zona di gioco. Un concorrente fa "Babbo Natale" e deve dichiarare a voce alta: *Babbo Natale comanda colore ... rosso!* (e qui ci si può sbizzarrire con tutti i colori). I compagni devono andare alla ricerca di una decorazione sull'albero di Natale (preferibilmente di cartone) del colore richiesto e toccarla prima di essere acchiappati dal Babbo Natale che li insegue. Chi viene preso prima di avere trovato una decorazione del colore voluto, si trasforma nel "Babbo Natale" e starà a lui fare la dichiarazione al turno successivo.

Indicazioni: *Chi fa il Babbo Natale? Devi dire: "Babbo Natale comanda il colore rosso". Tutti devono toccare rosso. Se Babbo Natale prende qualcuno diventerà questo il prossimo Babbo Natale.*

Materiale: un albero di Natale o decorazioni di vari colori.

# Unità X                      II Natale e la Befana

## Contenuti

- Parole del Natale
- Auguri di Buon Natale e Buon Anno
- Regali della Befana



## Attività

### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. Il Natale

L'Orsoroberto racconta ai bambini come festeggia il Natale in Italia aiutandosi con immagini. Presenta le parole del Natale alla lavagna con disegni. I bambini provano ad indovinare che cosa rappresentano e l'Orsoroberto insegna loro le parole in italiano, facendole ripetere in coro.

Indicazioni: *A Natale a casa nostra si fa un presepe. Sapete che cos'è? Da noi si mangia ... La notte di Natale ... I regali si aprono ...*

Materiale: immagini natalizie.

#### 2. La Befana

L'Orsoroberto fa vedere ai bambini un'immagine della Befana e chiede loro chi è. I bambini italiani forse la conoscono già. L'Orsoroberto spiega chi è la Befana, quando arriva dai bambini italiani e che cosa porta.

Indicazioni: *Conoscete questa signora? Sì, giusto, è una strega. Si chiama Befana. Viene ... Porta ...*

Materiale: immagini della Befana.

#### 3. Gioca a tombola

La tombola figurata è costituita da una cartella da sei immagini per bambino. Conduciamo le prime volte noi il gioco, nominiamo man mano tutte le immagini, o tiriamo a sorte una carta raffigurante l'immagine.

I bambini possono fare un segno sull'immagine con la matita o mettere un pezzo di pasta. Questo permette di riutilizzare la cartella per diversi giri di tombola. Il bambino vincente può condurre il prossimo giro di tombola prendendo la parte della maestra.

Indicazioni: *Giochiamo a tombola. Le parole: albero, angelo, Babbo Natale, Befana, biglietto d'auguri, calza, candela, coroncina, dono, pallina, presepe, pupazzo di neve, renna, stella, stella cometa, slitta... Chi ha la stella mette un pezzo di pasta sul disegno. Vince chi fa tombola, chi ha tutti i disegni nominati.*

Materiale: scheda n° 67, una cartella a bambino, pasta.

#### 4. Punta le stelle



Disegnare un albero di Natale su un cartoncino e appendere il disegno al muro. Oppure disegnare direttamente l'albero sulla lavagna. Su un altro cartoncino, disegnare tante stelle comete quanti bambini presenti, ritagliarle e applicare sul retro del disegno un pezzetto di plastilina.

Facciamo firmare e personalizzare tutte le stelle. A questo punto, bendiamo il primo concorrente, facciamogli fare tre giri su se stesso, per fargli perdere un po' l'orientamento.

Consegnamogli la stella cometa. Il bambino cerca di applicarla sulla cima dell'albero di Natale. Vince chi, tra i giocatori, riesce a posizionare la stella cometa proprio sulla punta dell'albero.



Indicazioni: *Dovete mettere la stella cometa in cima all'albero. Chi si fa bendare per primo? Facciamogli fare un bel giro. Metti la stella sulla cima dell'albero.*

Materiale: stelle, plastilina.

#### 5. Terna

Far inserire sotto dettatura nove disegni (parole) di Natale nella griglia della scheda n° 68. I bambini possono scegliere in che ordine inserire le figure. Poi si può giocare a terna. L'insegnante o un bambino nomina man mano i nove disegni. I bambini pongono sui disegni nominati un pezzo di pasta natalizia (per esempio alberelli o semplicemente farfalle laccate d'oro). Il giocatore che per primo ne ha tre su una riga/colonna/diagonale ha vinto.

Indicazioni: *Disegnate in un quadrato un pupazzo di neve ... Mettete un pezzo di pasta sul pupazzo di neve. Chi ne ha tre vicine? Chi ha fatto terna? Giochiamo ancora una volta. Togliete tutti i pezzi di pasta.*

Materiale: scheda n° 68, pasta.

## 6. Pupazzo a sezioni



Distribuire ad ogni bambino, o squadra, un foglio di carta e una matita. A turno i concorrenti lanceranno il dado. Ad ogni numero, da 1 a 6, corrisponde una parte di un pupazzo di neve, per esempio:

Al 6 corrisponde il corpo del pupazzo; al 5 corrisponde la testa; al 4 corrisponde il cappello; al 3 corrisponde la sciarpa; al 2 i bottoni della giacca; al numero 1, infine, corrispondono occhi, naso e bocca del pupazzo.

Ogni giocatore tira il dado e disegna sul proprio foglio la parte del pupazzo corrispondente al numero uscito. Qualora dovesse uscire un numero più volte, il giocatore deve passare il dado al concorrente successivo. Lo scopo del gioco è quello di finire per primi il proprio pupazzo. Proviamo prima alla lavagna.

Indicazioni: *Ognuno ha un foglio. Tirate a turno il dado. Se viene il numero 5 disegnate la testa ... Vince chi finisce per primo il pupazzo di neve.*

Materiale: dadi, fogli.

## 7. Cerca le parole di Natale

Dopo aver ripetuto le varie parole del Natale, proponiamo un esercizio giocoso come compito o come "prova". Fotocopiare la scheda n° 69.

Indicazioni: *Cerca le parole (cuore, fiocco, Gesù, regalo, renna, pallina, angelo, Babbo Natale, presepe, slitta, stella, candela, albero, mela). Scrivi le lettere rimaste. Che parola formano? (pupazzo di neve). Disegnala.*

Materiale: scheda n° 69.

## 8. Completa le immagini

Usiamo la scheda n° 70. Facciamo disegnare ai bambini la parte mancante. Chiediamo poi che disegno c'è nelle varie caselle.

Indicazioni: *Disegna la parte che manca. Che cosa c'è al numero 2 in alto?*

Materiale: scheda n° 70.

## 9. Colora i vestiti di Babbo Natale

I bambini colorano le macchie in alto della scheda n° 71 in questo ordine: 1 rosa, 2 marrone, 3 rosso, 4 grigio, 5 viola. L'esercizio viene poi eseguito collettivamente. I bambini dicono il colore di Babbo Natale seguendo l'ordine dei suoi vestiti.

Indicazioni: *Colora il numero uno rosa. Di che colore è Babbo Natale? Babbo Natale è...*

Materiale: scheda n° 71.

## AREA MUSICALE

**1. Astro del ciel**

Astro del ciel, Pargol divin, mite Agnello Redentor!  
 Tu che i Vati da lungi sognar, tu che angeliche voci annunziar,  
 luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!  
 luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!

Astro del ciel, Pargol divin, mite Agnello Redentor!  
 Tu di stirpe regale decor, Tu virgineo, mistico fior,  
 luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!  
 Luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!

Astro del ciel, Pargol divin, mite Agnello Redentor!  
 Tu disceso a scontare l'error, Tu sol nato a parlare d'amor,  
 luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!  
 Luce dona alle genti, pace infondi nei cuor!

(Versione italiana di "Silent Night", o meglio "Stille Nacht")

**2. Tu scendi dalle stelle**

Tu scendi dalle stelle o Re del cielo,  
 e vieni in una grotta al freddo e al gelo,  
 e vieni in una grotta al freddo e al gelo.  
 O Bambino mio divino, io ti vedo qui a tremar.  
 O Dio beato!  
 Ah! Quanto ti costò l'avermi amato.  
 Ah! Quanto ti costò l'avermi amato.



A te che sei del mondo il Creatore,  
 mancano i panni e il fuoco, o mio Signore.  
 Mancano i panni e il fuoco, o mio Signore.  
 Caro eletto pargoletto, quanta questa povertà  
 più mi innamora, giacché ti fece amor povero ancora.  
 Giacché ti fece amor povero ancora.

Tu lasci del tuo Padre il divin seno,  
 per venire a tremar su questo fieno;  
 per venire a tremar su questo fieno.  
 Caro eletto del mio petto, dove amor ti trasportò!  
 O Gesù mio, perché tanto patir, per amor mio...

(Sant'Alfonso de' Liguori, 1700)

**3. Auguri, auguri**

Auguri, auguri, auguri.  
 Auguri tanti, tanti, a tutti quanti.  
 Auguri a quelli che ci sono vicino  
 Auguri a quelli che non sono qui.

Con tanti tanti auguri dentro il cuore,  
 faremo tutti insieme un girotondo,  
 e canteremo auguri, auguri a tutto il  
 mondo, così la festa a tutti arriverà.  
 Auguri, (auguri) a tutti – auguri!



Auguri, auguri – auguri!  
 Auguri, auguri – auguri!  
 Auguri a tutti – auguri!  
 Auguri di felicità  
 Auguri, auguri – auguri!  
 Auguri, auguri – auguri!

(Bambini di Zafferana Etnea)

#### 4. Auguri nelle lingue del mondo

Sono più di mille le lingue per cantare  
 il canto augurale che dice al mondo intero:  
 È Natale! È Natale!  
 Si stringono le mani nel grande giro tondo  
 Son mille i bambini che abbracciano il mondo.  
 È Natale! È Natale!

(Filastrocche per tutto l'anno)

#### 5. San Nicolò



Bambini chiudete gli occhietti  
 che San Nicolò cammina sui tetti.  
 Cammina sui tetti con un sacco imbottito  
 di dolci e giocattoli belli! CAPITOOOO?!

(Filastrocca tradizionale)

##### Lavoretto

Costruiamo un libretto con la poesia di San Nicolò. In ogni pagina una frase ed un disegno. Sulla copertina, San Nicolò con barba di ovatta.

Materiale: spiegazioni per piegatura libretto alla scheda n° 72, ovatta, colla.

#### 6. La Befana

La Befana vien di notte,  
 Con le scarpe tutte rotte  
 Ha il cappello alla romana,  
 viva, viva la Befana.  
 La Befana vien di notte,  
 Con le scarpe tutte rotte.  
 Se ne compra un altro paio,  
 Per venire il sei gennaio!

(Filastrocca tradizionale)



##### Il testo

Per dare la possibilità ai bambini di ripetere la poesia della befana a casa, fotocopiamo la scheda n° 73 (con il testo sul retro). I bambini coloreranno come più gli piace la Befana.

Indicazioni: *Colora le parti del corpo. Stai attento ad usare il colore giusto. Colora la scheda e canta la canzone a casa.*

Materiale: scheda n° 73.

## LETTURE

**“Alberto e Babbo Natale”** (Sistema Elle, Giunti Marzocco)

Un bambino crede di aver visto Babbo Natale. Avvicinandosi scopre che è un pupazzo di neve.

**“Il sacco magico”** (Edizioni EL)

Una famiglia di coniglietti festeggia il Natale. Il più piccolo trova un regalo speciale: un sacco che rende invisibili.

## AREA ARTISTICA

**1. Costruisci un biglietto di auguri**

Usando la scheda dell'albero (n° 74), i bambini creano un biglietto di auguri. Colorano l'albero, aggiungono decorazioni e poi piegano lungo le due linee tratteggiate e lungo le due rette che segnano l'albero.



All'interno, possono scrivere una dedica, un augurio o una breve poesia natalizia.

Indicazioni: *Ritaglia l'albero. Coloralo e decoralo. Piega lungo linee. Scrivi un augurio all'interno: "Buon Natale e Felice Anno Nuovo".*

Materiale: scheda n° 74.

**2. Biglietti natalizi**

Decorare con la pasta. Su una sagoma in cartone con la forma di un albero di Natale si incolla la pasta cruda con una buona colla. Si possono usare tutte le forme di pasta e le combinazioni sono infinite. Quando tutto è asciutto si colora con la vernice dorata e infine si incolla su un bel cartoncino rosso.

Indicazioni: *Ritaglia l'albero. Incolla la pasta.*

Materiale: cartoncino, pasta, colla.

**3. Le farfalle**

Per creare una decorazione diversa, prendiamo della pasta a forma di farfalle, dipingiamola con colori acrilici spray di colore rosso o dorato. Usando colori a tempera il risultato finale è più delicato. Con della colla mettiamo le farfalle su dei nastri colorati, facciamo un fiocco ed appendiamole all'albero o ai regali.

Indicazioni: *Facciamo una decorazione diversa. Prendiamo della pasta a forma di farfalle. Dipingiamola di rosso o d'oro. Metti sulle farfalle un po' di colla. Avvolgi dei nastri colorati. Fai un fiocco. Appendi le farfalle all'albero o ai regali.*

Materiale: pasta, nastri, colla, spray.

#### 4. Costruisci il presepe

Per costruire un presepe di carta, basta far disegnare ai bambini i vari personaggi avendo l'accortezza di far aggiungere ai disegni, prima di tagliarli, un piedistallo.

Indicazioni: *Disegna / colora i personaggi del presepe: Maria, Giuseppe, Gesù bambino, i pastori, i tre re, il bue, l'asinello, la stella, gli angeli, ecc.*

Materiale: cartoncino.



#### 5. Costruisci la faccia di Babbo Natale

Utilizziamo la scheda n° 75 per costruire la faccia di Babbo Natale. Si può incollare tutta la faccia su una mela che funge da corpo.

Indicazioni: *Ritagliate tutte le parti. Colorate ed incollate. Aggiungete un po' di ovatta per la barba. Costruiamo la faccia di Babbo Natale. Ritaglia la faccia di BN. Colorala di rosa. Ritaglia i baffi di BN. Incollali sulla faccia. Ritaglia la barba di Babbo Natale. Incollala sulla faccia sotto i baffi, non mettere troppa colla! Ritaglia il naso di Babbo Natale. Coloralo di rosso e incollalo sulla faccia di Babbo Natale sopra i baffi. Ritaglia. Colorali di blu. Il tuo BABBO NATALE è pronto!*

Materiale: scheda n° 75, ovatta, mela.

#### 6. Costruisci Orsoroberto – Babbo Natale



Fotocopiamo la scheda n° 76a su cartoncino. I bambini ritagliano tutte le parti del corpo del piccolo orso di Natale. Aiutiamo ad inserire i fermacampione.

Indicazioni: *Ritagliate l'Orsoroberto. Colorate tutte le parti.*

Materiale: scheda n° 76, fermacampioni.

#### AREA MOTORIA



##### 1. Uno, due, tre, stella! (Come "Donner Wetter Blitz")

Un bambino volta le spalle alla classe che è schierata dietro una linea. Il bambino dice ad alta voce: *uno, due, tre, stella* e si volta. Gli altri bambini devono cercare di raggiungere "la stella" senza però farsi mai vedere in movimento, camminando solamente quando "la stella" è voltata di spalle. Chi viene visto muoversi deve tornare al punto di partenza. Il bambino che arriva per primo diventa lui la stella.

Indicazioni: *Facciamo una conta. Vediamo chi sta sotto. Tu sarai la stella. Devi dire: "Uno, due, tre, stella!" Poi devi girarti. Chi si è mosso? Torna indietro.*

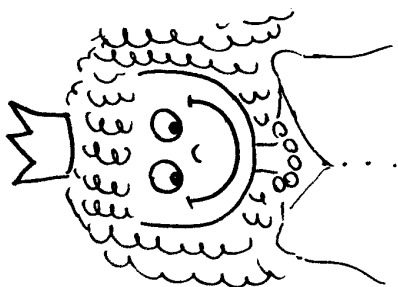
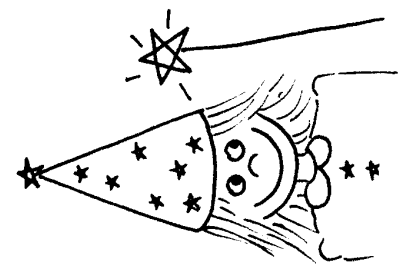
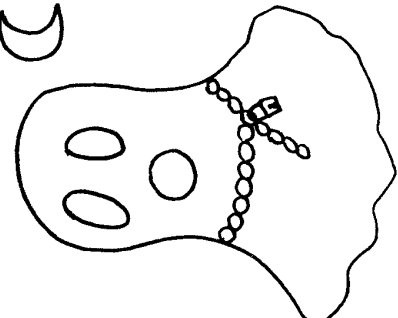
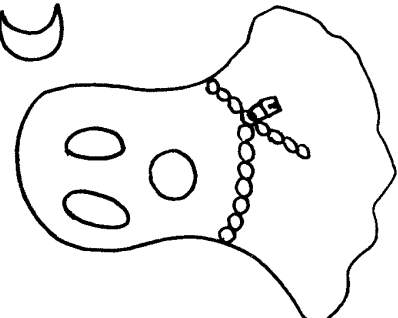

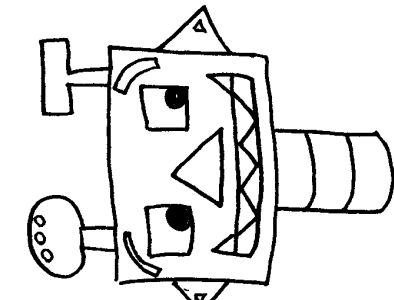
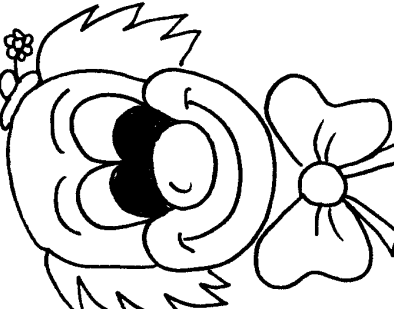
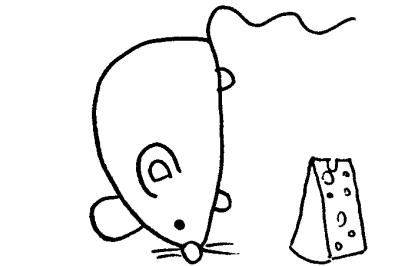
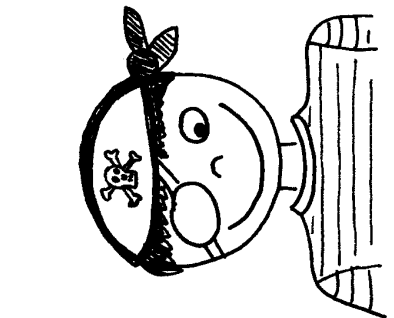
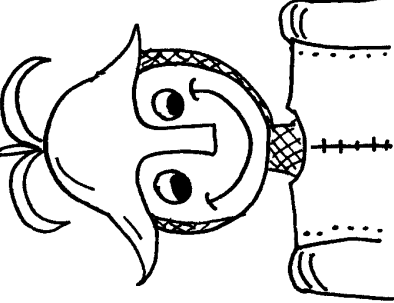
Materiale: non necessario.

## **2. Babbo Natale comanda colore**

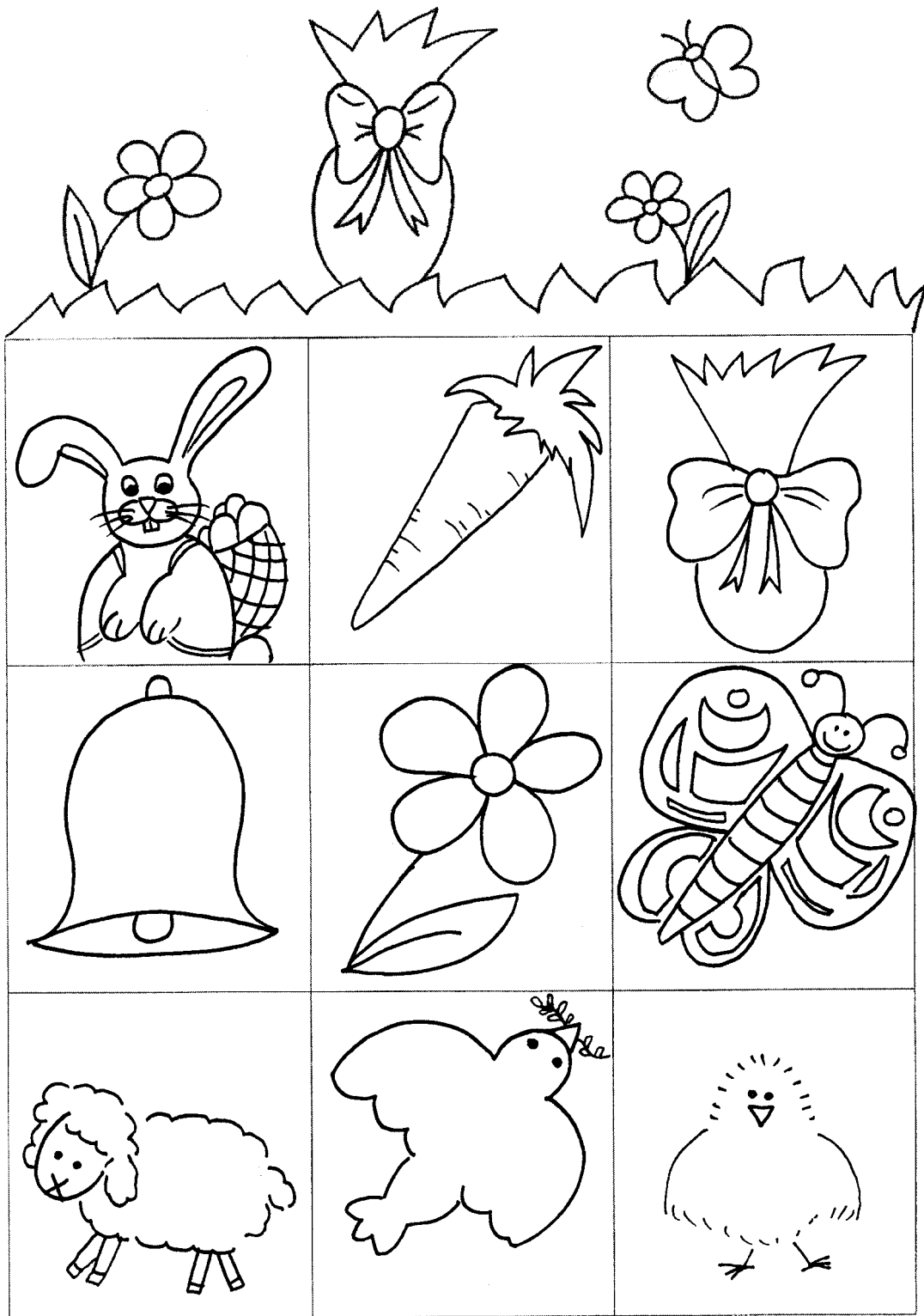
I giocatori si dispongono all'interno della zona di gioco. Un concorrente fa "Babbo Natale" e deve dichiarare a voce alta: *Babbo Natale comanda colore ... rosso!* (e qui ci si può sbizzarrire con tutti i colori). I compagni devono andare alla ricerca di una decorazione sull'albero di Natale (preferibilmente di cartone) del colore richiesto e toccarla prima di essere acchiappati dal Babbo Natale che li insegue. Chi viene preso prima di avere trovato una decorazione del colore voluto, si trasforma nel "Babbo Natale" e starà a lui fare la dichiarazione al turno successivo.

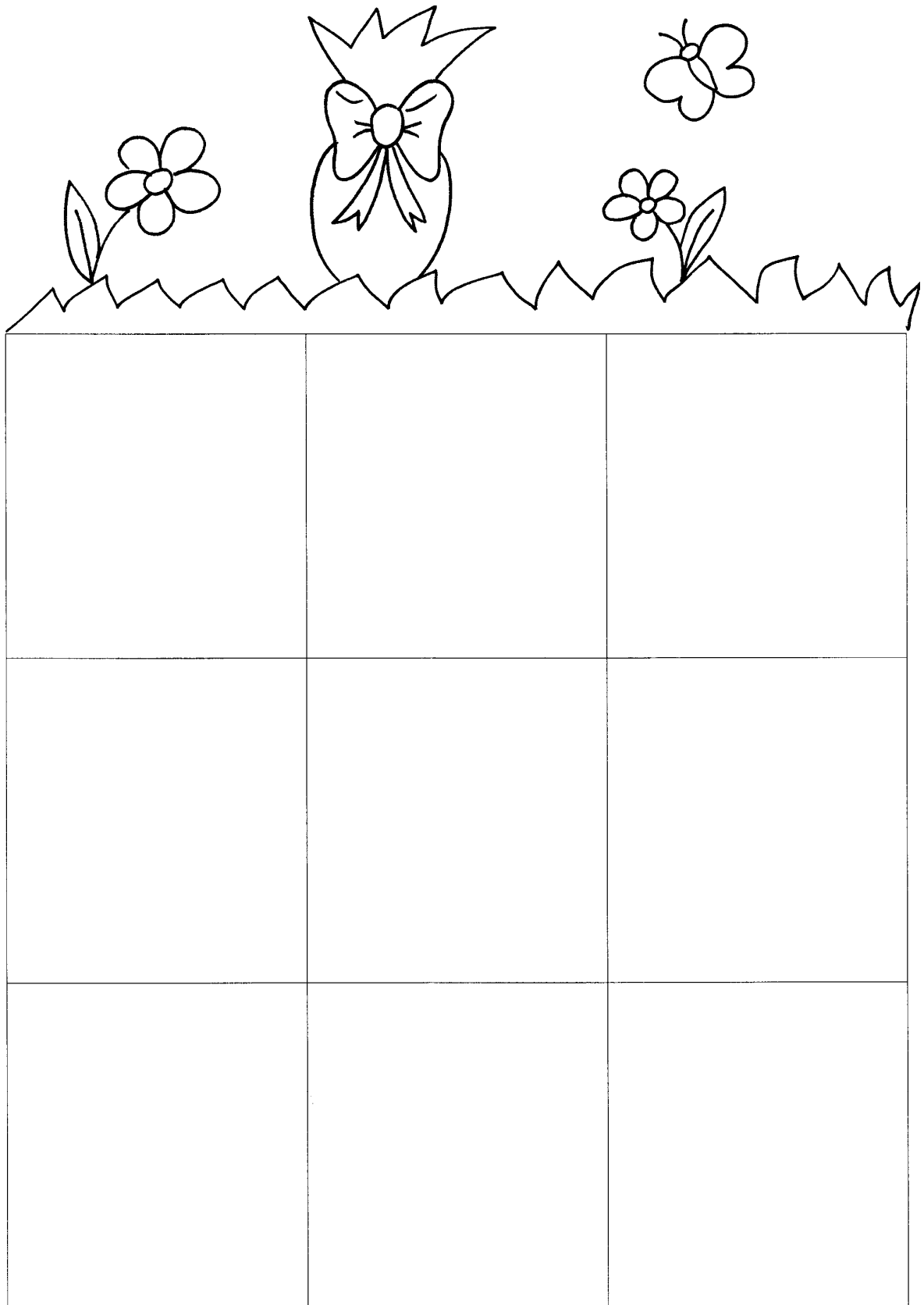
Indicazioni: *Chi fa il Babbo Natale? Devi dire: "Babbo Natale comanda il colore rosso". Tutti devono toccare rosso. Se Babbo Natale prende qualcuno diventerà questo il prossimo Babbo Natale.*

Materiale: un albero di Natale o decorazioni di vari colori.

la principessa		la fata		il gatto		il fantasma		la strega	
il robot		il pagliaccio		il topo		il pirata		il cavaliere	

la principessa	la fata	il gatto	il fantasma	la strega
il robot	il pagliaccio	il topo	il pirata	il cavaliere

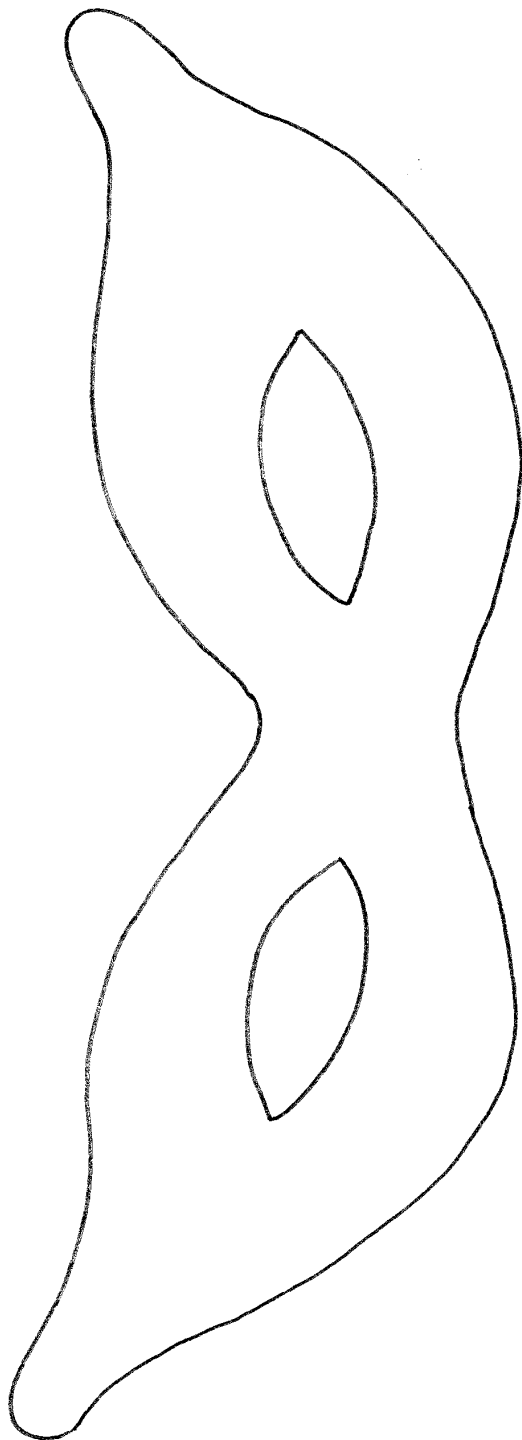




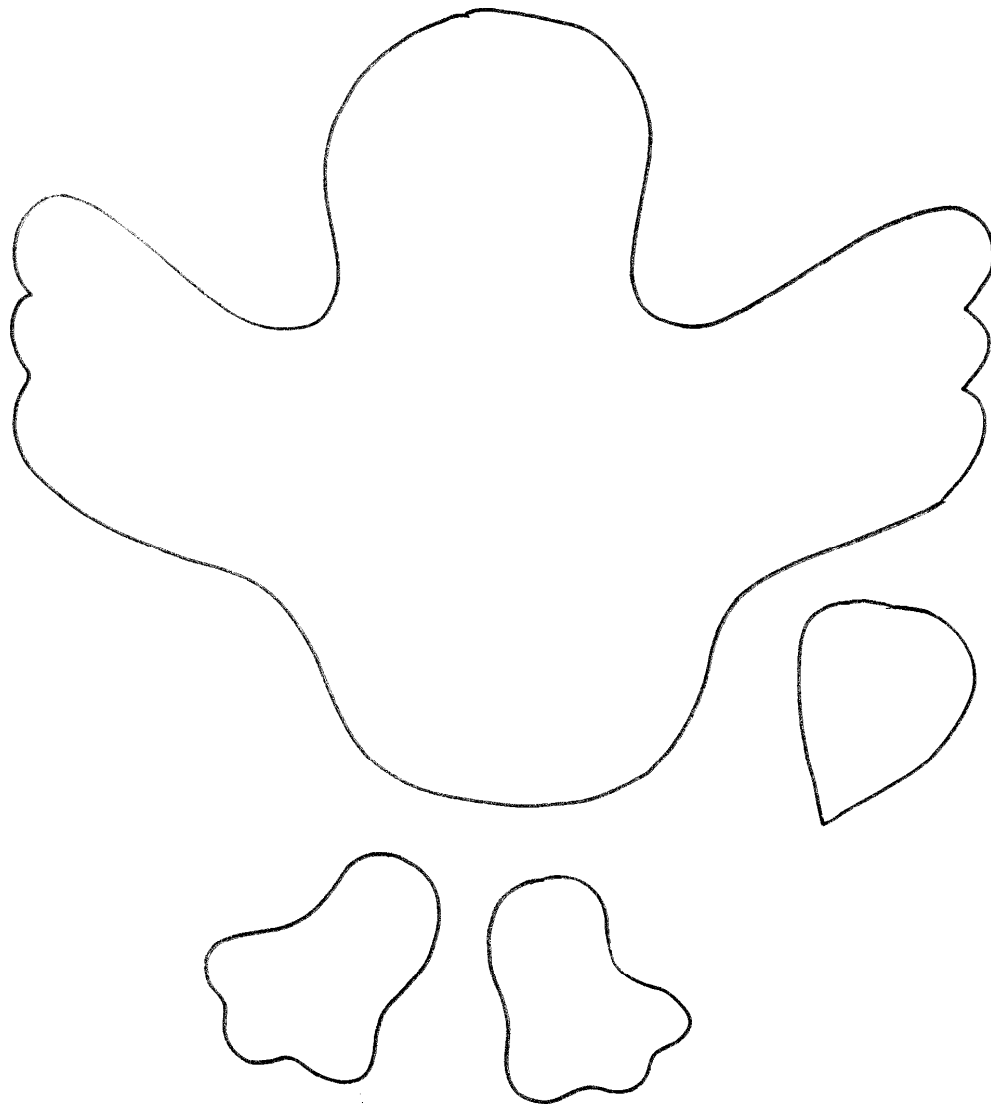


# Pulcinella

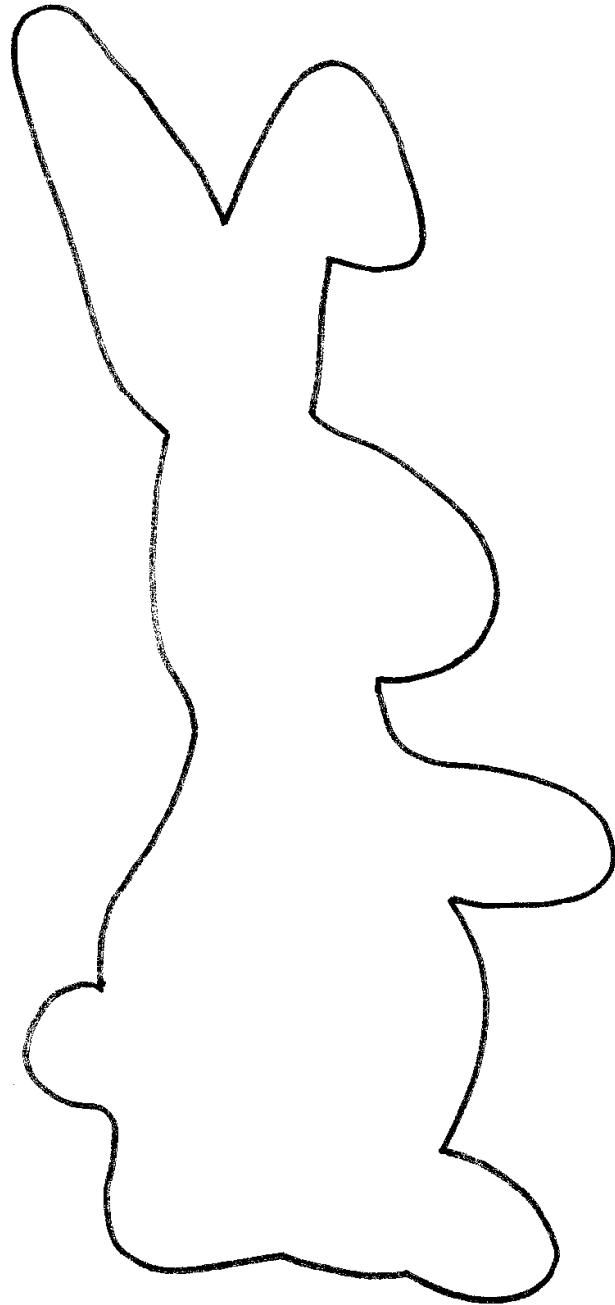




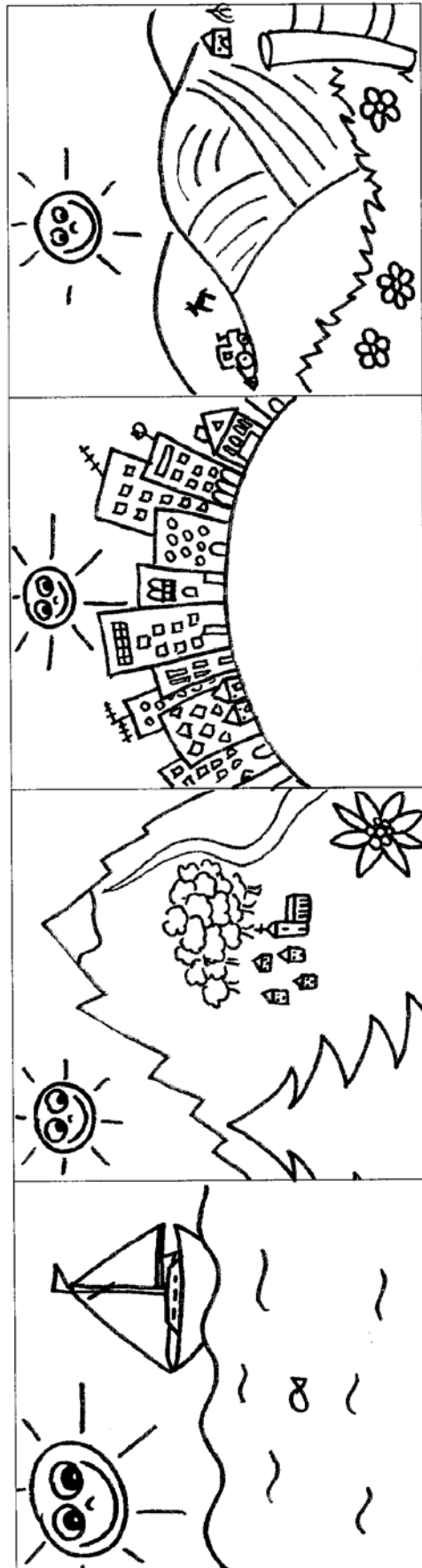
# Papero



# Coniglio



Io vado





al mare

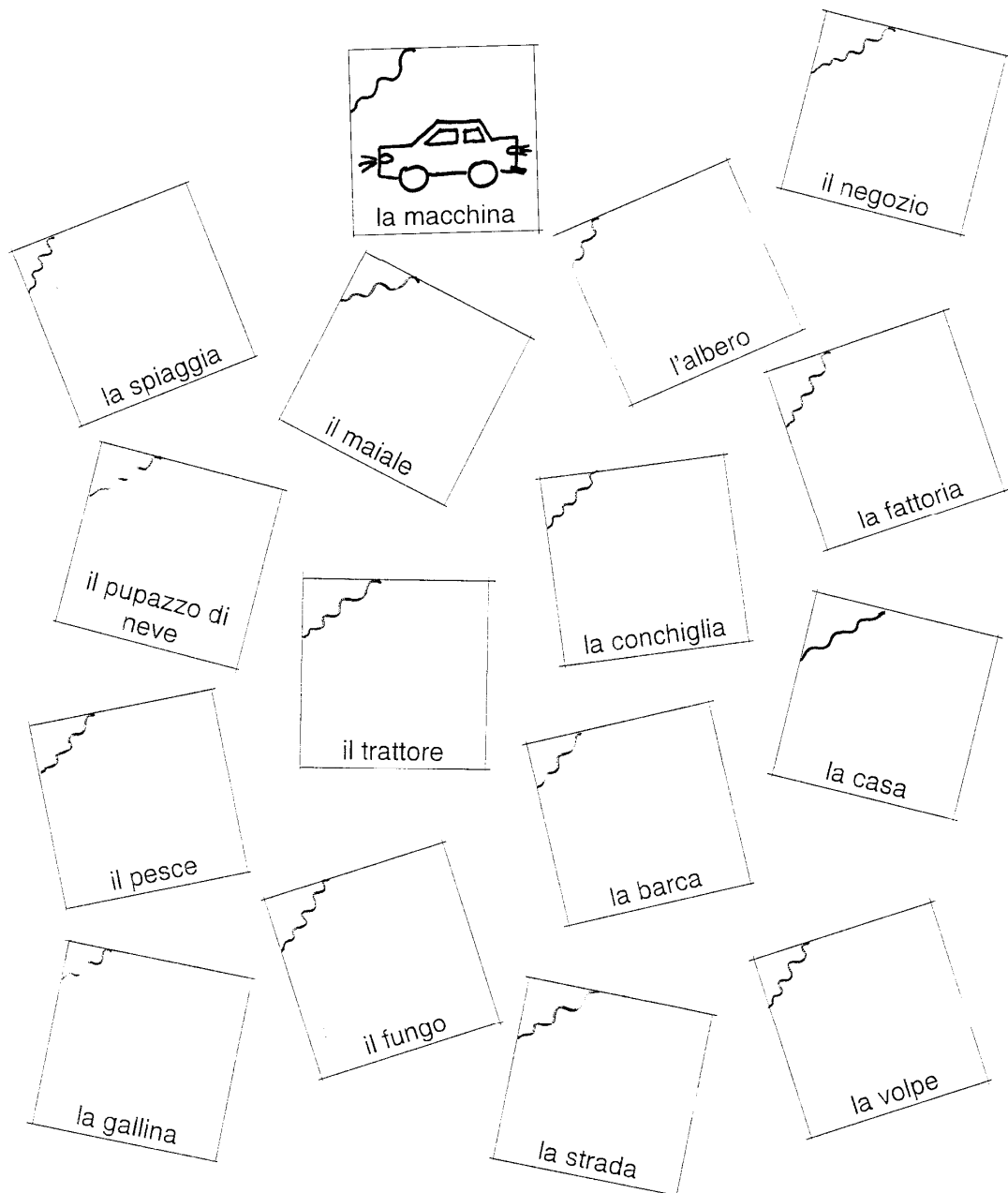
in città

in campagna

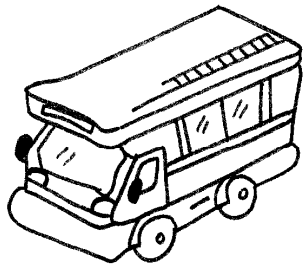
in montagna

## Disegna le parole mancanti

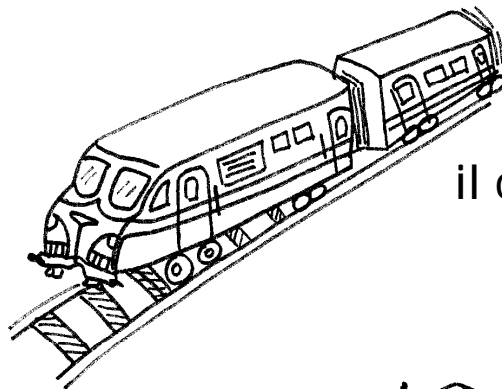
- blu - mare
- verde - montagna
- giallo - campagna
- rosso - città



## Mezzi di trasporto

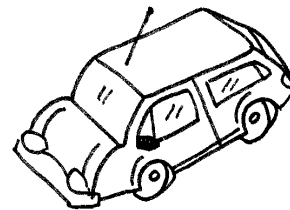


il treno



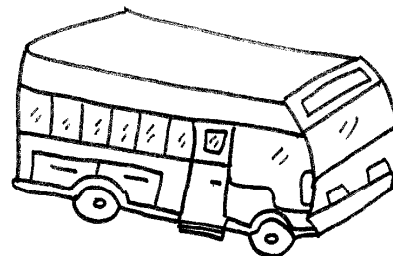
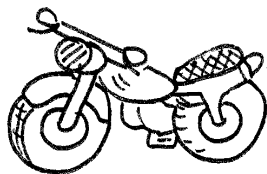
il camper

la macchina



l'autobus

la moto



l'aereo

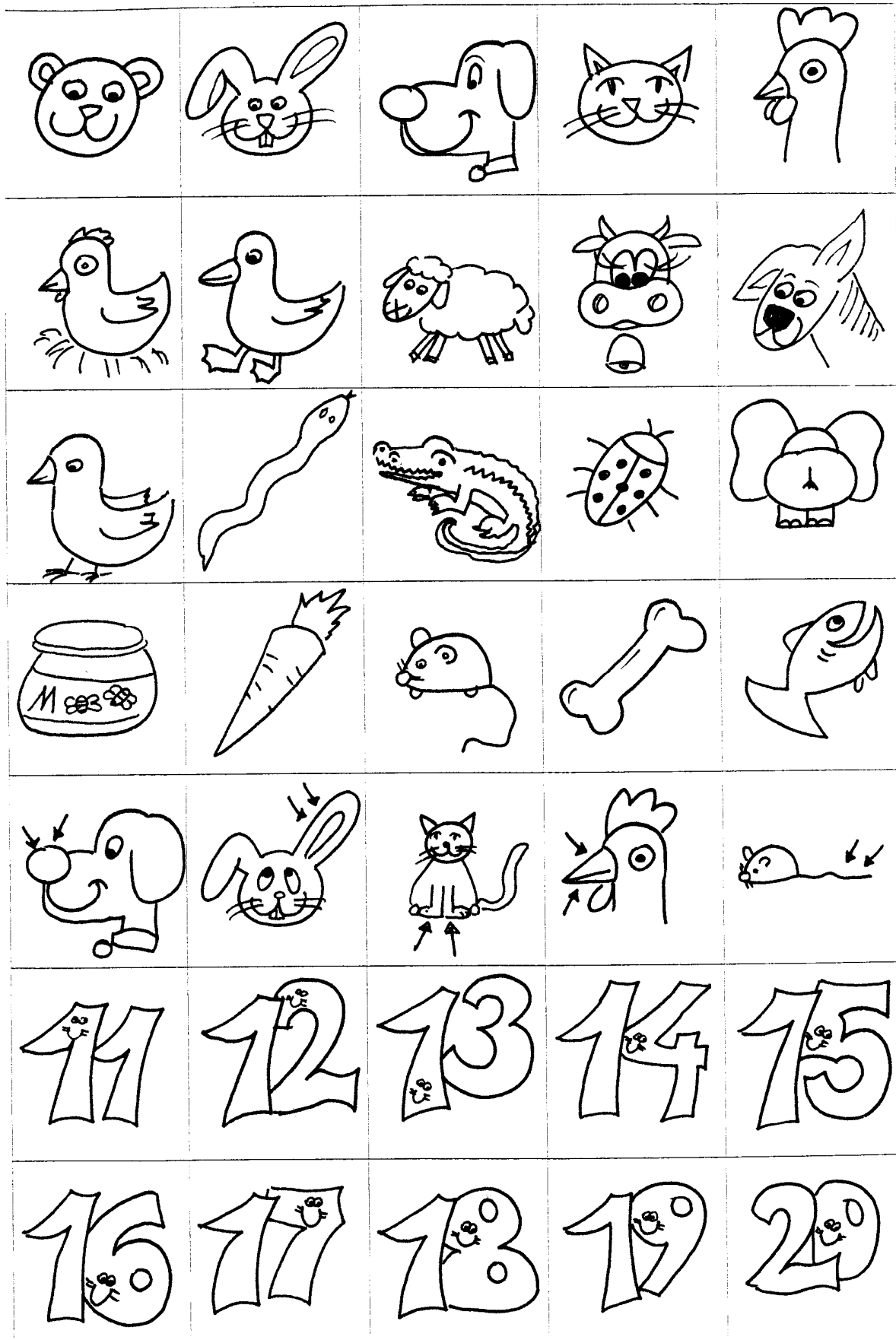




la bandiera	il papà	la mamma	il nonno	la nonna
il fratello	la sorella	la torta	la candela	l'elefante
gli elefanti	la bambina	il bambino	i bambini	l'orso
la ragnatela	ciao	il giorno	la notte	la canzone
i pennarelli	la matita	il foglio	la mosca	lo zero
l'uno	il due	il tre	il quattro	il cinque
il sei	il sette	l'otto	il nove	il dieci

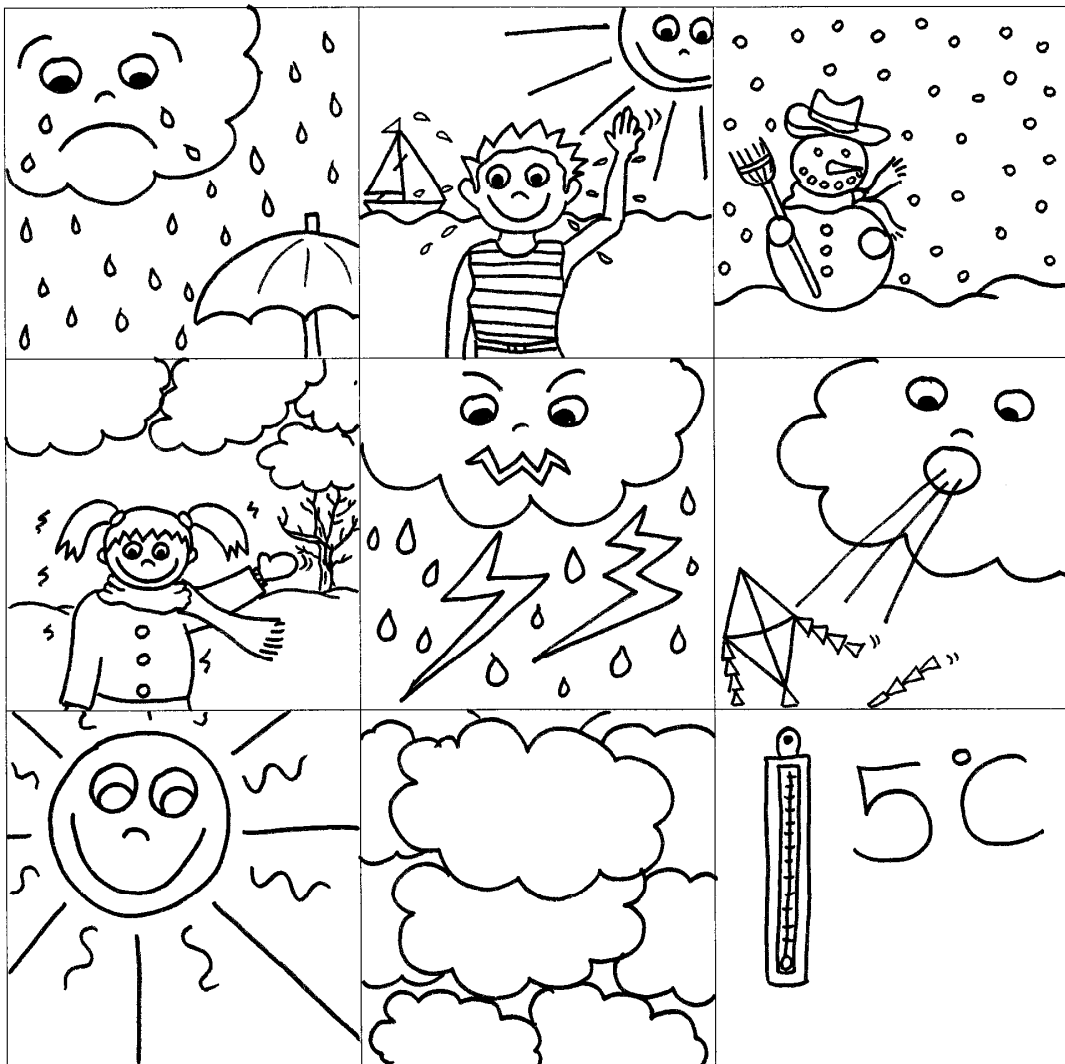


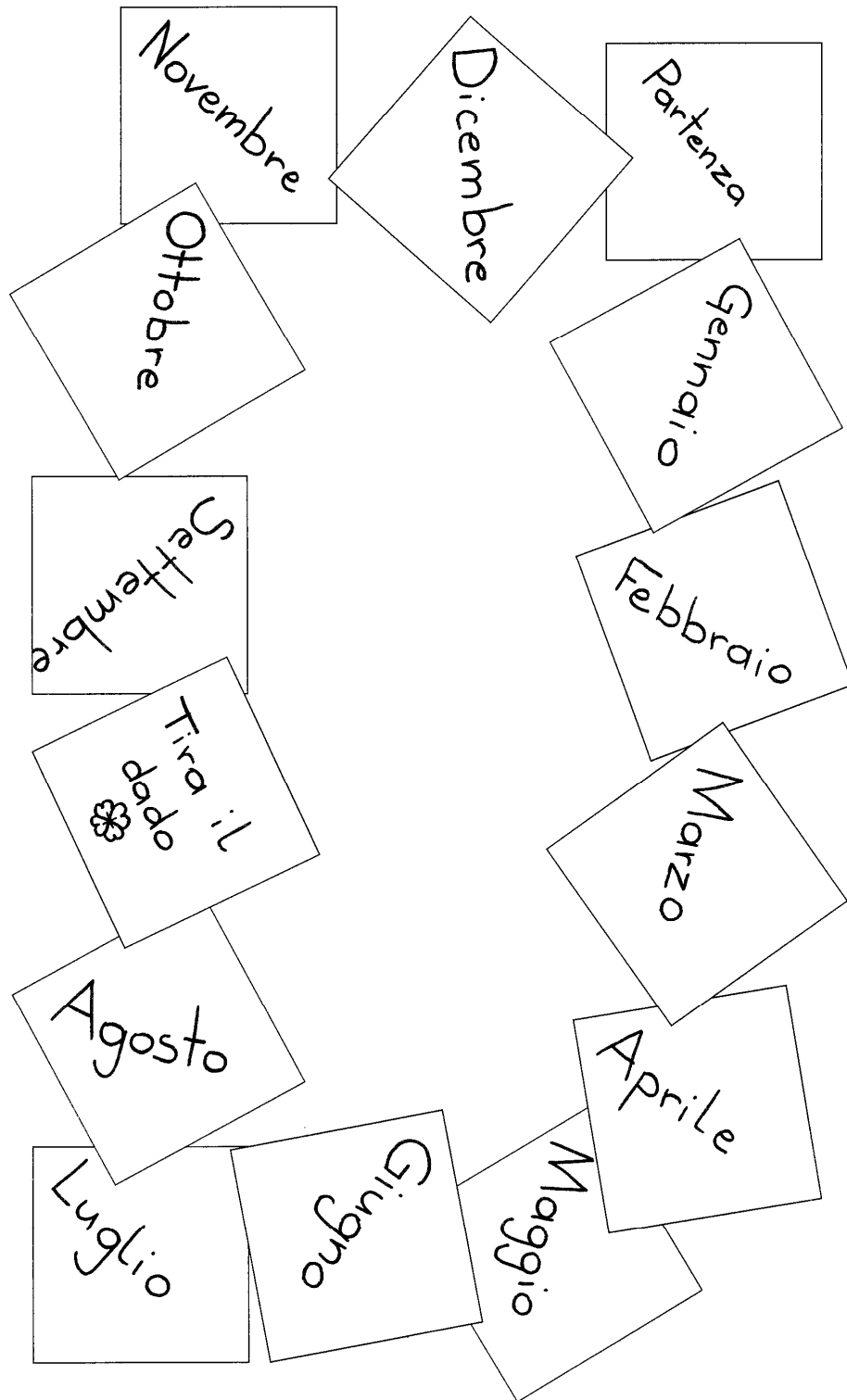
la matita	il pennarello	il foglio	il quaderno	il libro
lo zaino	la gomma	l'astuccio	la scolorina	la penna
la colla	il pastello a cera	il pennello	gli acquarelli	il temperino
il banco	le forbici	il cestino	la sedia	parlare
la lavagna	ascoltare	leggere	incollare	tagliare
cancellare	scrivere	disegnare	colorare	la freccia
Pinocchio	la scuola	il parco	i bambini	la maestra



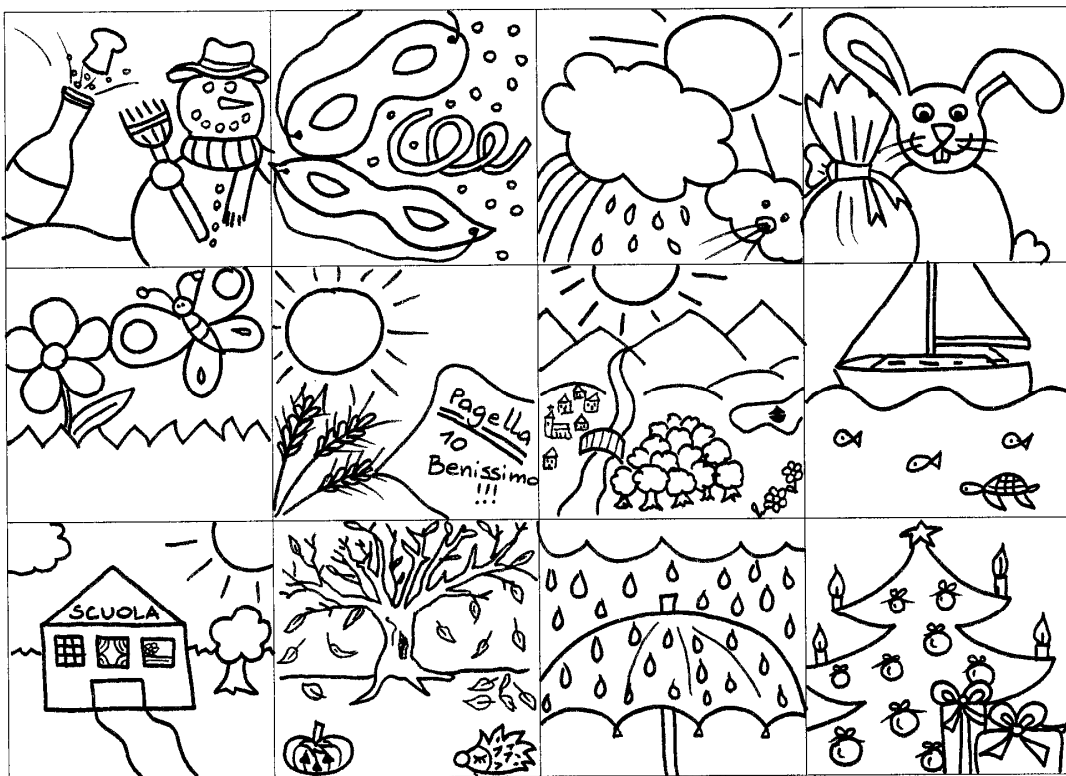
l'orso	il coniglio	il cane	il gatto	il gallo
la gallina	la papera	la pecora	la mucca	l'asino
l'uccellino	il serpente	il coccodrillo	la coccinella	l'elefante
il miele	la carota	il topo	l'osso	il pesce
il naso	le orecchie	le zampe	il becco	la coda
l'undici	il dodici	il tredici	il quattordici	il quindici
il sedici	il diciassette	il diciotto	il diciannove	il venti

# Tombola del sole e della pioggia









## Che tempo fa...?



## LA SETTIMANA

Mentre **sabato** andava in bici,

**Mercoledì** in mezzo stava,

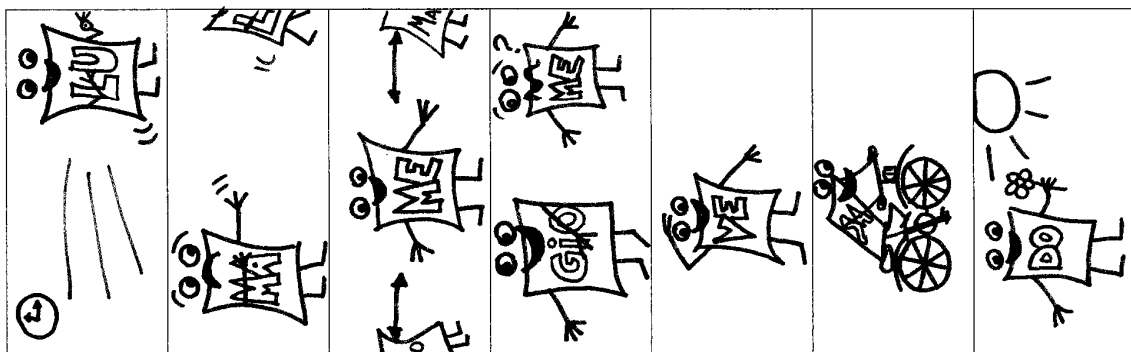
E domani che si fa? È **domenica** si sa!

**Lunedì** aveva fretta,

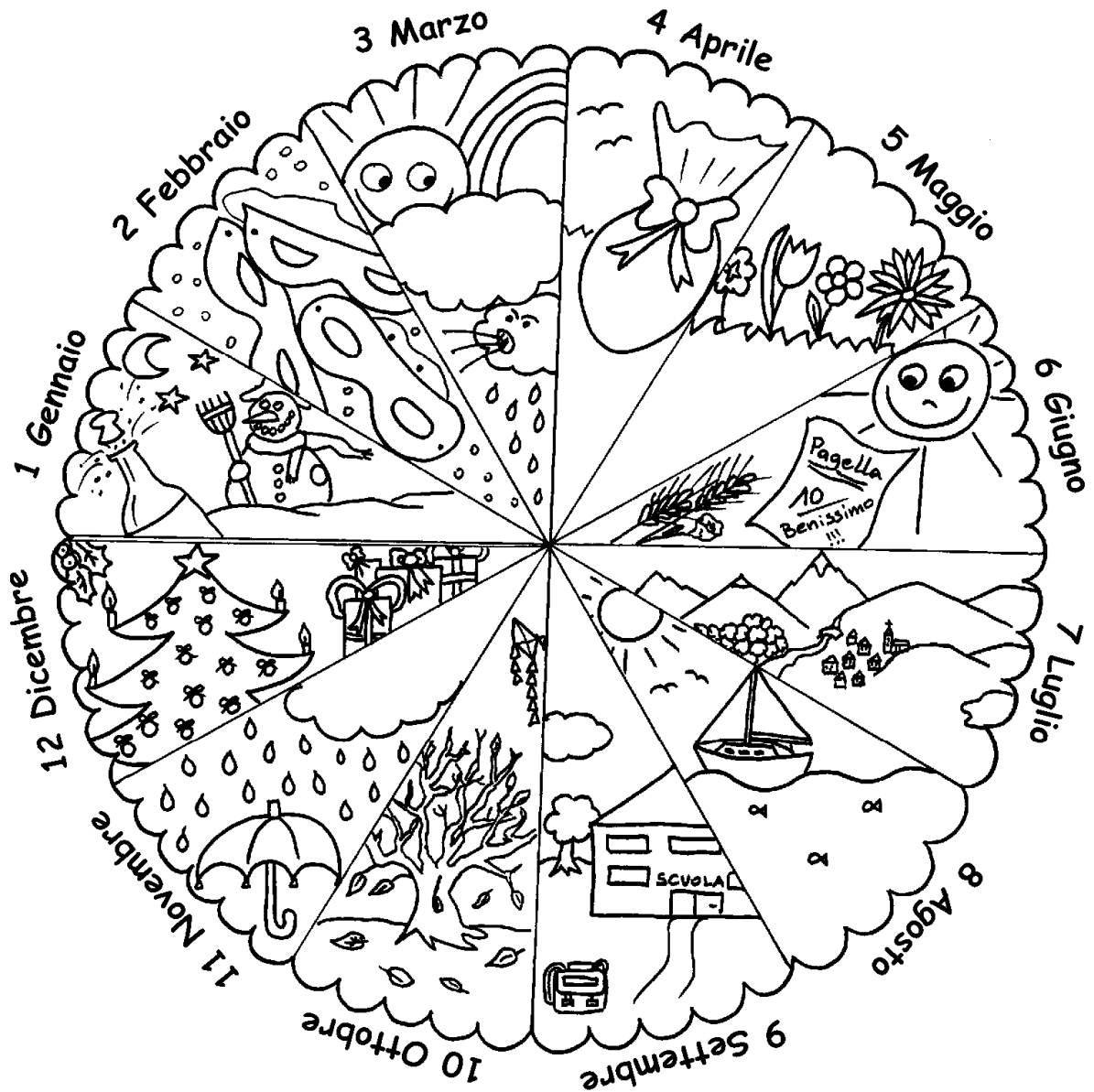
**Venerdì** cercava amici,

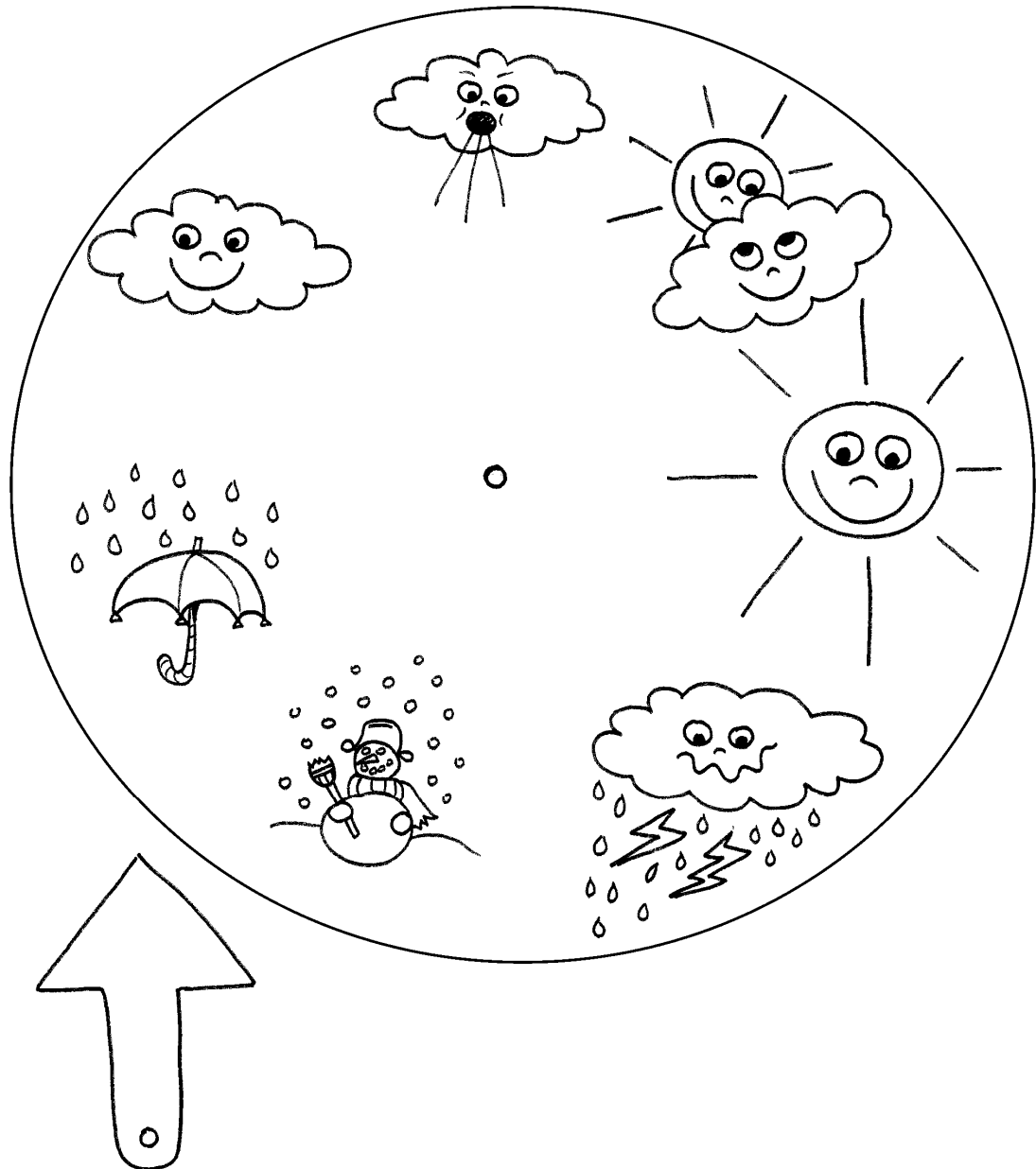
**Giovedì** non gli badava,

**Martedì** diceva aspetta,



# I mesi





# Unità V I vestiti

## Contenuti

- Colori
- Vestiti
- Aggettivi



## Attività

### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. Cosa indossa

L'Orsoroberto racconta ai bambini che cosa indossa. Fa vedere i suoi pantaloni rossi e fa vedere qualche altro vestito. Poi chiede ai bambini chi di loro ha dei pantaloni. Chi ha dei pantaloni blu, verdi, neri, ecc.

Indicazioni: *Guardate un po' che bei pantaloni rossi ho oggi! Ma vi ho portato anche la mia nuova maglia verde! E la gonna gialla di mia sorella! Chi ha dei pantaloni alzi la mano! Chi ha dei pantaloni blu batta le mani!*

Materiale: vestiti dell'Orsoroberto.

#### 2. Caldo e freddo

Quali vestiti si indossano se fa caldo, mentre quali si indossano se fa freddo? Utilizzando la scheda 30 i bambini devono abbinare ogni vestito al caldo o al freddo. Facciamo il primo esempio alla lavagna.

Indicazioni: *Prendete una matita blu ed una rossa. Con la blu fate una freccia dai vestiti per il freddo al disegno del freddo. Con la matita rossa fate una freccia dai vestiti che si usano quando fa caldo al disegno del caldo. Colorate i vestiti.*

Materiale: scheda n° 30.

#### 3. Le matite colorate

L'Orsoroberto chiede ai bambini di cercare proprio le stesse matite che tiene lui in mano. Dopo chiede loro di alzare sempre un colore diverso. All'inizio i bambini vengono aiutati dall'Orsoroberto che fa vedere sempre la matita del colore giusto.

Indicazioni: *Cercate le matite del colore blu, come questa mia matita ... Alzate tutte le matite blu! Benissimo!*

Materiale: matite per l'Orsoroberto.

#### 4. Quasi memory

Utilizzare pochi soggetti ma di diversi colori. Per esempio una gonna blu ed una rossa, un cappello viola ed uno azzurro, una camicia gialla ed una verde, una maglia, ecc. Mostrate le carte ai bambini e copritele lentamente dopo averle descritte. I bambini devono cercare di memorizzarle. Tenete ora le carte coperte sul tavolo e, indicandone una, fate indovinare ai bambini che carta è. Girate quindi la carta e controllate se l'ipotesi è giusta. Nel caso in cui il bambino indovini, tiene la carta. Vincerà chi indovina più carte.

Indicazioni: *Guardate bene queste carte e cercate di ricordarvele. Adesso le copriamo, questa è la gonna rossa, questa è la maglia gialla... Chi si ricorda dov'è la maglia gialla? Chi sa che carta è questa?*

Materiale: carte colorate, scheda n° 31.

#### 5. Poster a gruppi

I bambini, divisi in piccoli gruppi, colorano l'Orsoroberto secondo la legenda.

Indicazioni: *Ci dividiamo in cinque gruppi. Prendete un astuccio. Questo è il vostro poster. Coloratelo com'è scritto alla lavagna: il numero uno è marrone, il numero due è rosso, ecc. Di che colore è questo?*

Materiale: scheda n° 32 (ingrandita ad A3).

#### 6. Kim

Utilizzando carta colorata, flashcard o oggetti di colori diversi (penne, matite...) mettiamo sulla lavagna o sul tavolo una serie di colori/oggetti colorati (iniziamo con pochi oggetti). I bambini devono ricordarsi la sequenza esatta e riprodurla con i loro colori o con le loro matite. Il passo successivo è chiedere ai bambini che colore manca o che colore si è aggiunto. Oppure, ancora più difficile è riconoscere l'errore di una sequenza. Chi lo indovina può formare la sequenza successiva.

Indicazioni: *State attenti a tutti i colori. Provate a ricordarvi. Quale manca? Quale c'è in più? Come è l'ordine giusto? Brava! Tocca a te!*

Materiale: colori, carte o oggetti.

#### 7. Combinazioni (secondo anno)

Si divide la classe in gruppi. Ogni gruppo riceve, mescolati e divisi, gli stessi articoli, gli stessi nomi, gli stessi aggettivi e/o figure (volendo, anche singolare e plurale) con cui formare combinazioni linguisticamente accettabili. Quando le squadre avranno finito leggeranno a turno le loro combinazioni. Un punto per ogni combinazione giusta anche se fantasiosa. Dopo aver controllato le frasi i bambini incollano le carte su un cartoncino e fanno un piccolo disegno vicino.

Indicazioni: *Ci dividiamo in gruppi. Ogni gruppo riceve delle carte da mettere in ordine. Queste sono le vostre carte. Provate a formare combinazioni giuste, come per esempio: la gonna rossa. Incollate tutte le carte sul cartoncino e fate un piccolo disegno vicino.*

Materiale: scheda n° 33, cartoncino bianco.

## 8. Colori di ...

Utilizzando la scheda n° 34 facciamo inserire i colori e colorare i vestiti.

Indicazioni: *Decidi tu di che colore colorare la gonna, poi scrivi il colore nello spazio.*

Materiale: scheda n° 34.

## LETTURE

**“Il mondo di Cappuccetto Rosso”** (Il mio italiano, Giunti Marzocco, 1989).

La storia semplificata di Cappuccetto Rosso. Inizia con una semplice descrizione di ambienti e personaggi.

**“La farfallina”** (Il mio italiano, Giunti Marzocco, 1989).

Una povera farfallina bianca vola triste da tutti i fiori del giardino. Ognuno le regalerà un colore.

## AREA MUSICALE



### 1. Farfallina

Farfallina bianca, bianca  
Vola, vola e mai si stanca.  
Vola di qua, vola di là,  
Chissà quando si fermerà!

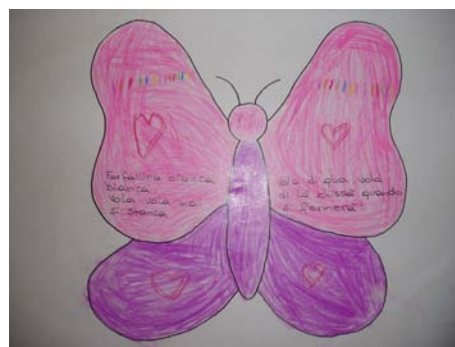
(conta tradizionale)

#### Gioco:

Usiamo la poesia come una conta.  
Il bambino a cui tocca star sotto può  
rifare la conta.

Indicazioni: *Facciamo una conta ...  
Tocca a te, vieni da me e rifacciamo  
la conta.*

Materiale: non necessario.



#### Il testo

Per dare la possibilità ai bambini di ripetere la filastrocca della farfallina a casa con i genitori, diamo loro il testo scritto all'interno di una farfallina bianca da colorare come più gli piace.

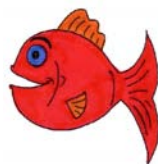


Indicazioni: *Colora la farfallina come vuoi tu, con matite o pennarelli. Prova a fare la conta con mamma e papà.*

Materiale: scheda n° 35.

## 2. Rosso

E' rosso il rubino  
rosso il pesciolino;  
è rossa la cresta del gallo,  
la collana di corallo,  
la brace del fornello,  
la torre del castello.



Son rosse le tegole del tetto  
e il vestito di Cappuccetto,  
il papavero sul bordo del fosso,  
il semaforo acceso sul rosso.

## Disegno

Dividiamo la classe in gruppi, ogni gruppo riceve un foglio. Assegniamo un colore a squadra. I bambini disegnano sul foglio tutte le cose di quel colore. Chiederemo poi, gruppo per gruppo, di presentare alla classe il loro disegno monocoloro.

Indicazioni: *Ci dividiamo in gruppi. Voi siete il gruppo verde, voi quello rosso ...Disegnate sul foglio solo le cose verdi. Che cosa avete disegnato? Che cos'è verde?*

Materiale: fogli A3.

## AREA ARTISTICA



### 1. Creare carte

I bambini colorano una griglia con macchie di tutti i colori imparati. Facciamo ritagliare le macchie, firmare sul retro e conservare in busta. Si possono utilizzare per diversi giochi, facendo indicare e pronunciare i colori. Si può anche giocare a tombola, kim dei colori, terna, oppure, formando coppie di bambini, anche a memory.

Indicazioni: *Colorate il primo quadrato / la prima macchia di rosso, la seconda ...Tagliate i quadrati e scrivete il vostro nome sul retro.*

Materiale: scheda n° 36.

### 2. Bandiera

Costruiamo una bandiera modo molto semplice: con carta bianca, verde e rossa. Incolliamo tutto su un bastoncino (spiedino).



Indicazioni: *Costruiamo una bandierina italiana. Tagliate il rettangolo verde, quello bianco e quello rosso. Incollate, sul rettangolo bianco prima il rettangolo verde a sinistra. A destra incollate il rettangolo rosso. Prendete il bastoncino e incollate la bandiera dalla parte verde.*

Materiale: cartoncino rosso, bianco, verde, spiedini.

## AREA MOTORIA

**1. Caratteristiche dei colori**

L'insegnante decide un angolo, una riga, un materasso ... in cui dovranno radunarsi tutti i bambini con la caratteristica richiesta dall'insegnante.

Indicazioni: *Venite tutti al centro. Tutte le bambine nell'angolo/sul materasso, sulla riga, ecc. Tutte le magliette rosse vicino alle finestre, ecc.*

Materiale: non necessario.

**2. Bandierina dei colori**

Due squadre, in riga, una di fronte all'altra. Ogni bambino di una squadra riceve un fazzoletto/nastro di un colore diverso. Nell'altra squadra ci sono esattamente gli stessi colori. Chiamiamo: *bandierina, bandierina colore blu*. I due bambini con il nastro di colore blu devono correre a prendere il fazzoletto che teniamo in mano e raggiungere i compagni di squadra. Così conquistano un punto.

Indicazioni: *Ci dividiamo in due squadre. Ricordatevi il vostro numero. Tu sei il numero uno, tu sei il numero due, tu l'uno, tu il due ... I numeri uno si alzano e vanno lì, sulla riga verde. I numeri due si alzano e vanno di là. Mettetevi in riga. Tu hai il colore blu, tieni il tuo colore. Io chiamo un colore, il colore chiamato deve correre da me e prendere la bandierina. Chi arriva prima ha vinto. Facciamo una prova.*

Materiale: bandierina, nastri colorati.

**3. Buono o cattivo**

I bambini sono seduti tutti in cerchio tranne uno di loro che cammina all'esterno del cerchio. Questo batte sulla spalla di ogni bambino seduto dicendo ogni volta: *buono*. Il bambino a cui viene detto *cattivo* deve alzarsi e correre nel senso contrario, tentando di arrivare per primo al posto libero. Se il secondo bambino non si riesce a sedere, tocca a lui prendere la parte del primo bambino. Si possono usare anche altri contrari per esempio: lento e veloce.

Indicazioni: *Sedetevi in cerchio. Facciamo una conta, vediamo chi sta sotto. Cammini all'esterno del cerchio e batti la mano sulla spalla dei tuoi compagni. Dirai sempre buono, buono, buono. Quando dirai cattivo, il bambino che hai toccato si alzerà e farà di corsa il giro del cerchio provando a sedersi prima di te al suo posto. Facciamo una prova.*

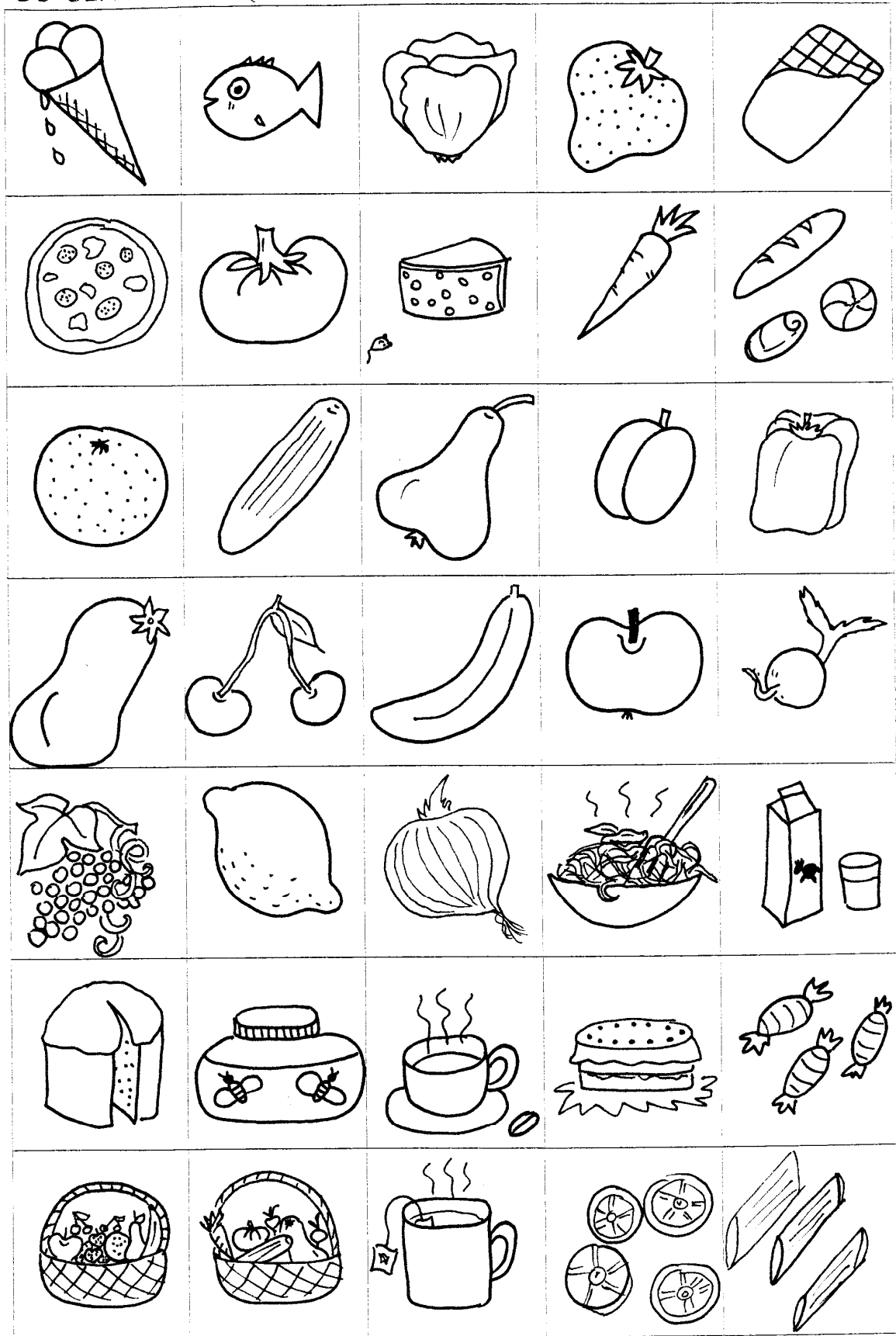
Materiale: non necessario.

**4. La strega comanda color**

Un bambino diventa stregone/ strega. Dice, comanda un colore a piacere. Tutti i bambini devono, per essere salvi, toccare il colore detto dalla strega. Se non lo fanno velocemente, vengono catturati dalla strega e diventano loro la strega/lo stregone.

Indicazioni: *Facciamo una conta, vediamo chi sta sotto e fa la strega. La strega dirà: la strega, la strega comanda il colore ... rosso. Tutti dovranno toccare qualcosa di rosso. La strega proverà a catturarvi. Il primo che viene catturato sarà la prossima strega.*

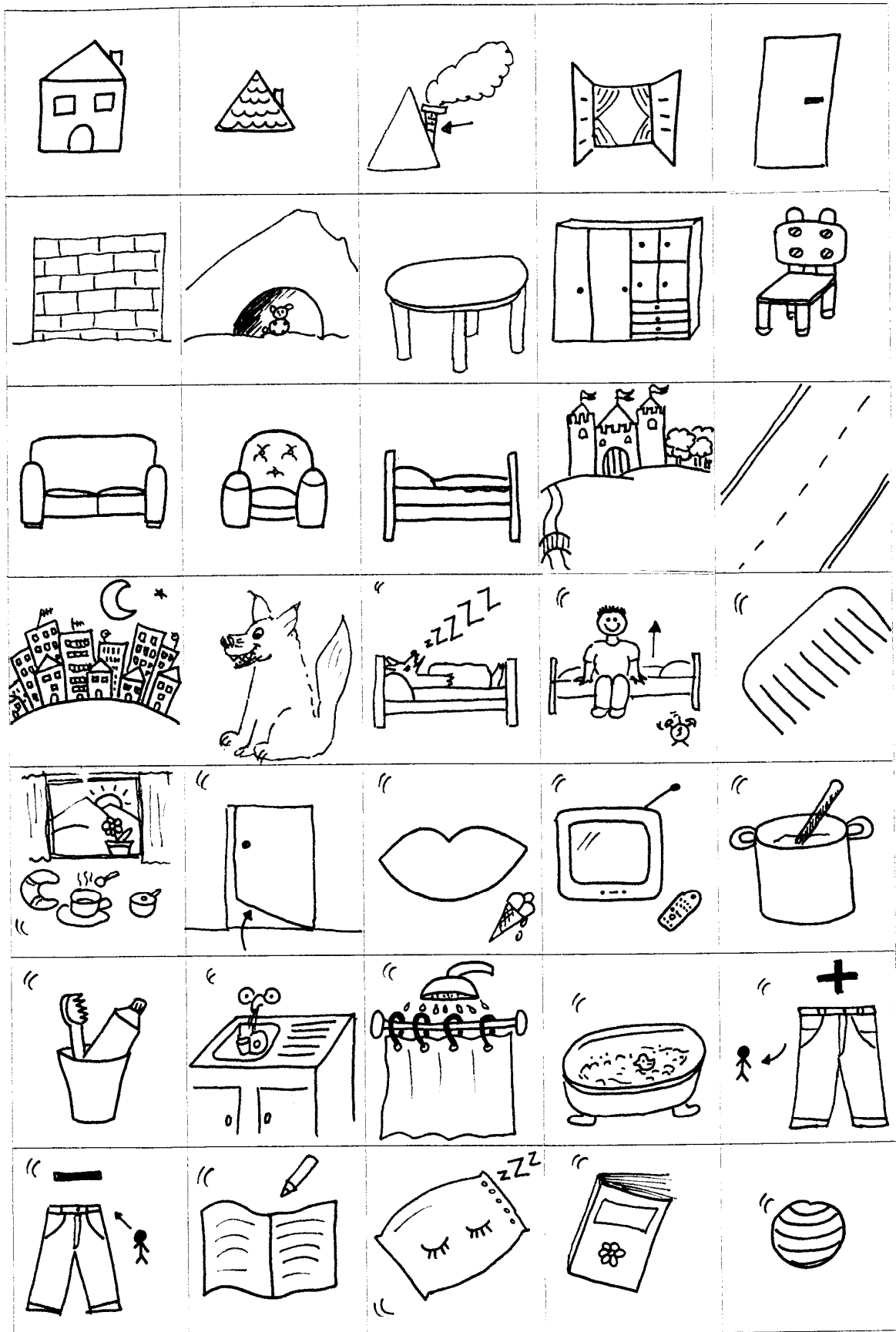
Materiale: non necessario.



il gelato	il pesce	l'insalata	la fragola	la cioccolata
la pizza	il pomodoro	il formaggio	la carota	il pane
l'arancia	il cetriolo	la pera	la prugna	il peperone
la melanzana	le ciliegie	la banana	la mela	il ravanella
l'uva	il limone	la cipolla	gli spaghetti	il latte
il panettone	il miele	il caffè	la torta	le caramelle
il cesto di frutta	il cesto di verdura	il tè	le rotelle	le penne



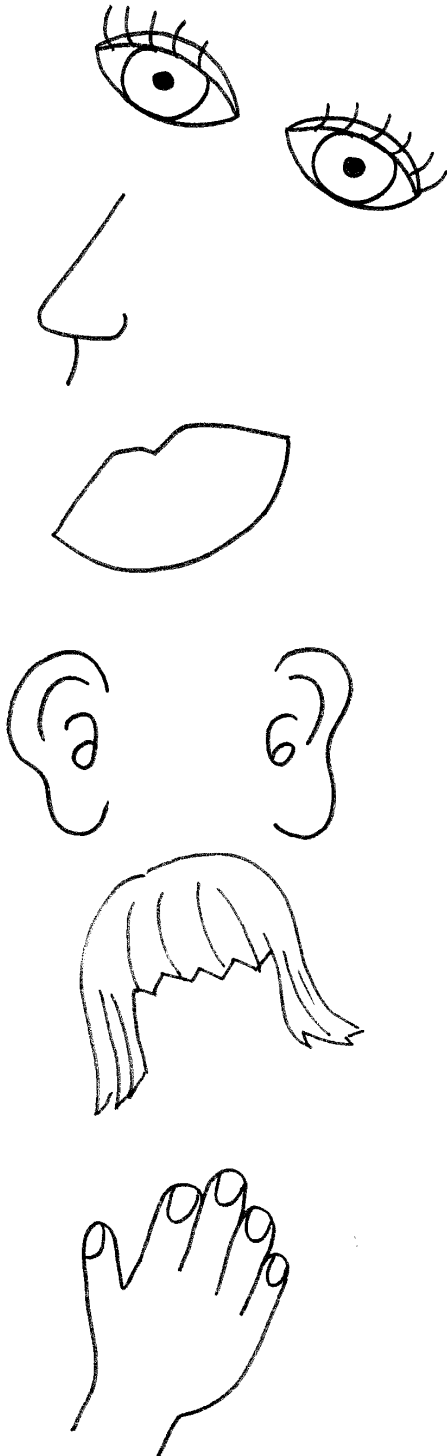
la stella	la pallina	la candela	il regalo	Gesù bambino
l'angelo	la stella cometa	i tre Re	la pecora	il pastore
volare	il pupazzo di neve	il fiocco di neve	l'agrifoglio	il panettone
il bigliettino	il ferro di cavallo	la tombola	i fuochi d'artificio	la notte
la calza	il camino	la renna	la barba	i baffi
il sacco	la slitta	Babbo Natale	il naso	il cappello
la scopa	le scarpe rotte	la Befana	l'albero	il presepe



la casa	il tetto	il camino	la finestra	la porta
il muro	la grotta	il tavolo	l'armadio	la sedia
il divano	la poltrona	il letto	il castello	la strada
la città	il lupo	russare	alzarsi	pettinarsi
fare colazione	aprire la porta	mangiare	guardare la tv	cucinare
lavarsi i denti	lavare i piatti	fare la doccia	fare il bagno	vestirsi
spogliarsi	scrivere	dormire	leggere	giocare



# Abbina



il naso

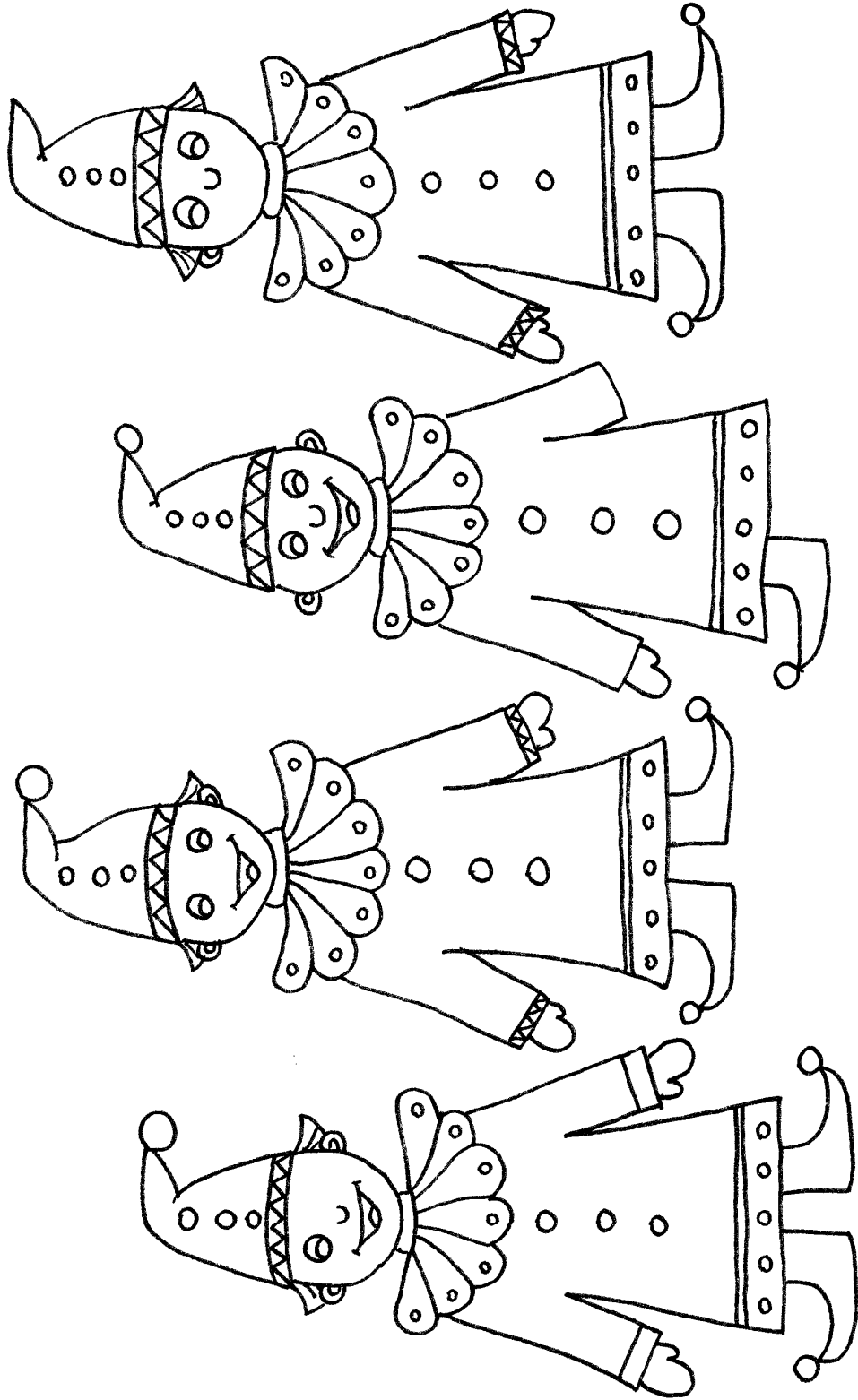
i capelli



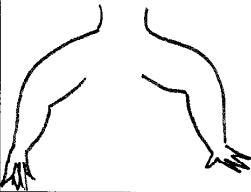

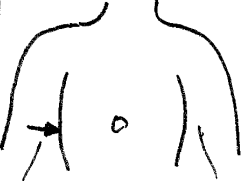
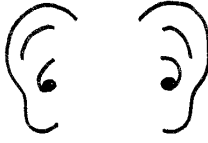


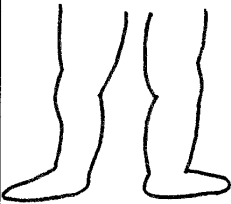
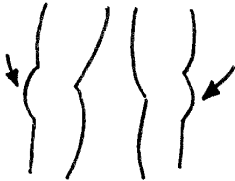
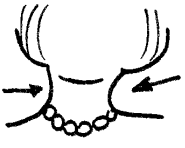

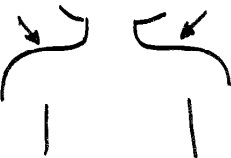
gli occhi

la mano

la bocca

le orecchie

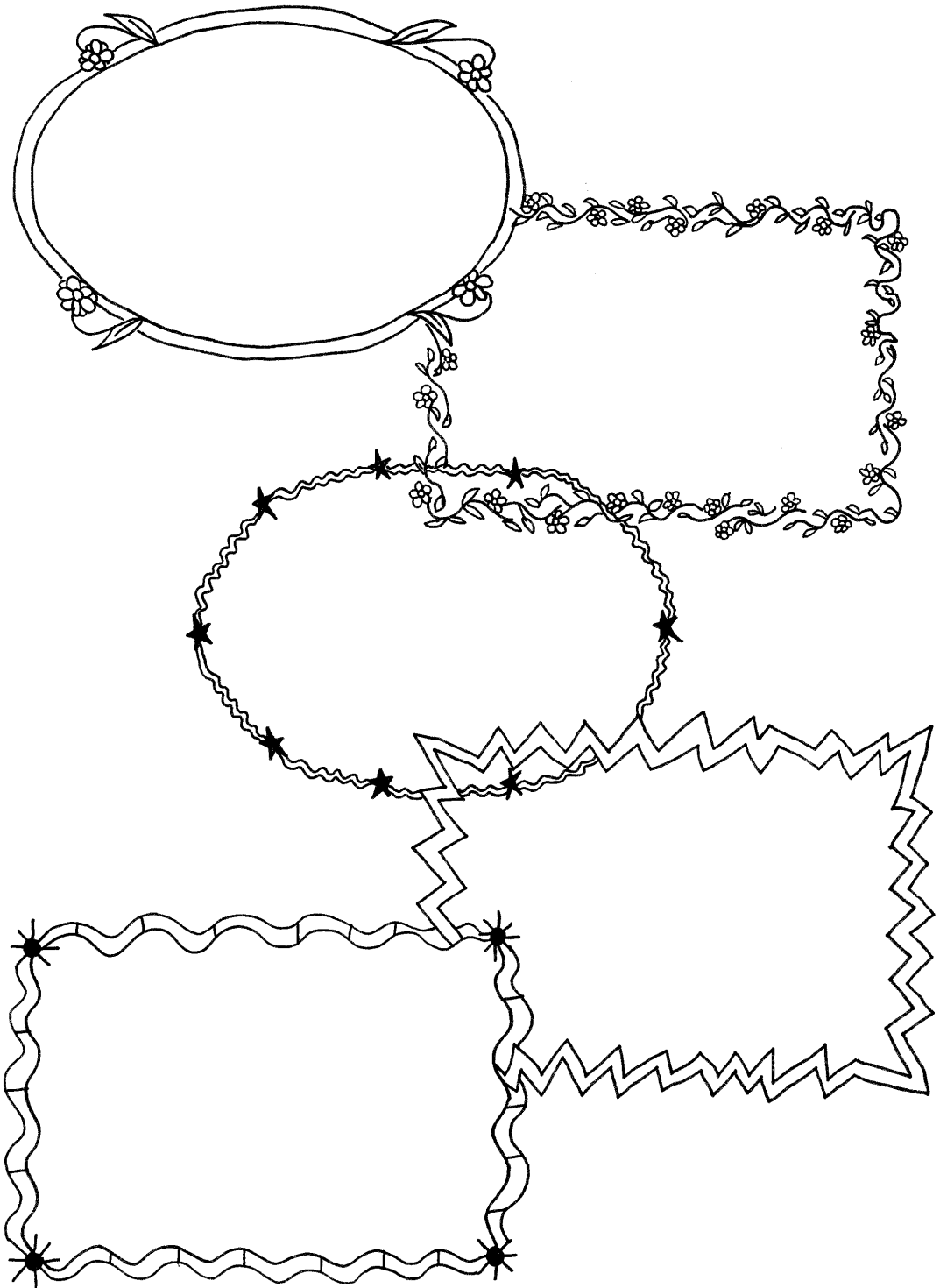


	il naso		la bocca
	la pancia		le orecchie
	la mano		i capelli
	le gambe		la testa
	le ginocchia		il collo
	i piedi		le spalle
	gli occhi		le braccia

# Testa spalle



I miei sentimenti



<b>TESTA</b>	<b>SPALLA</b>	<b>SPALLA</b>
<b>PANCIA</b>	<b>CAPELLI</b>	<b>GINOCCHIO</b>
<b>COLLO</b>	<b>DITO</b>	<b>PIEDE</b>
<b>BRACCIO</b>	<b>PETTO</b>	<b>PIEDE</b>

<b>GAMBA</b>	<b>BRACCIO</b>	<b>GAMBA</b>
<b>MANO</b>	<b>OCCHIO</b>	<b>GINOCCHIO</b>
<b>MANO</b>	<b>OCCHIO</b>	<b>ORECCHIO</b>
<b>NASO</b>	<b>BOCCA</b>	<b>ORECCHIO</b>

# SIB

## Scuola elementare Italiana Bilingue

### Elaborazione del contenuto

Nathalie Bartoli

#### **Direzione progetto**

BSIn RRn Monika Breyer  
Ispettorato scolastico municipale di Vienna  
Sezione lingue romanze

#### **Coordinazione progetto e redazione**

Mag. A.M. Miriam Lukasser  
Coordinatrice lingue romanze

#### **Classe pilota**

Michaela Esterl  
Julia Trs  
Nathalie Bartoli (*Native Speaker Teacher*)

#### **Comitato esperti EdQ**

Mgr. Martina Bauerová (CZ)  
Mgr. Gábor Gregosits (H)  
Mgr. Jana Roháčiková (SK)

#### **Sede**

Europaschule (Scuola elementare)  
Vorgartenstraße 95-97  
A-1200 Vienna  
Direzione: VDn OSRn Ilse Henner  
[www.europaschule-wien.com](http://www.europaschule-wien.com)

#### **Consulenza linguistica**

Lidia Nonato

#### **Illustrazioni**

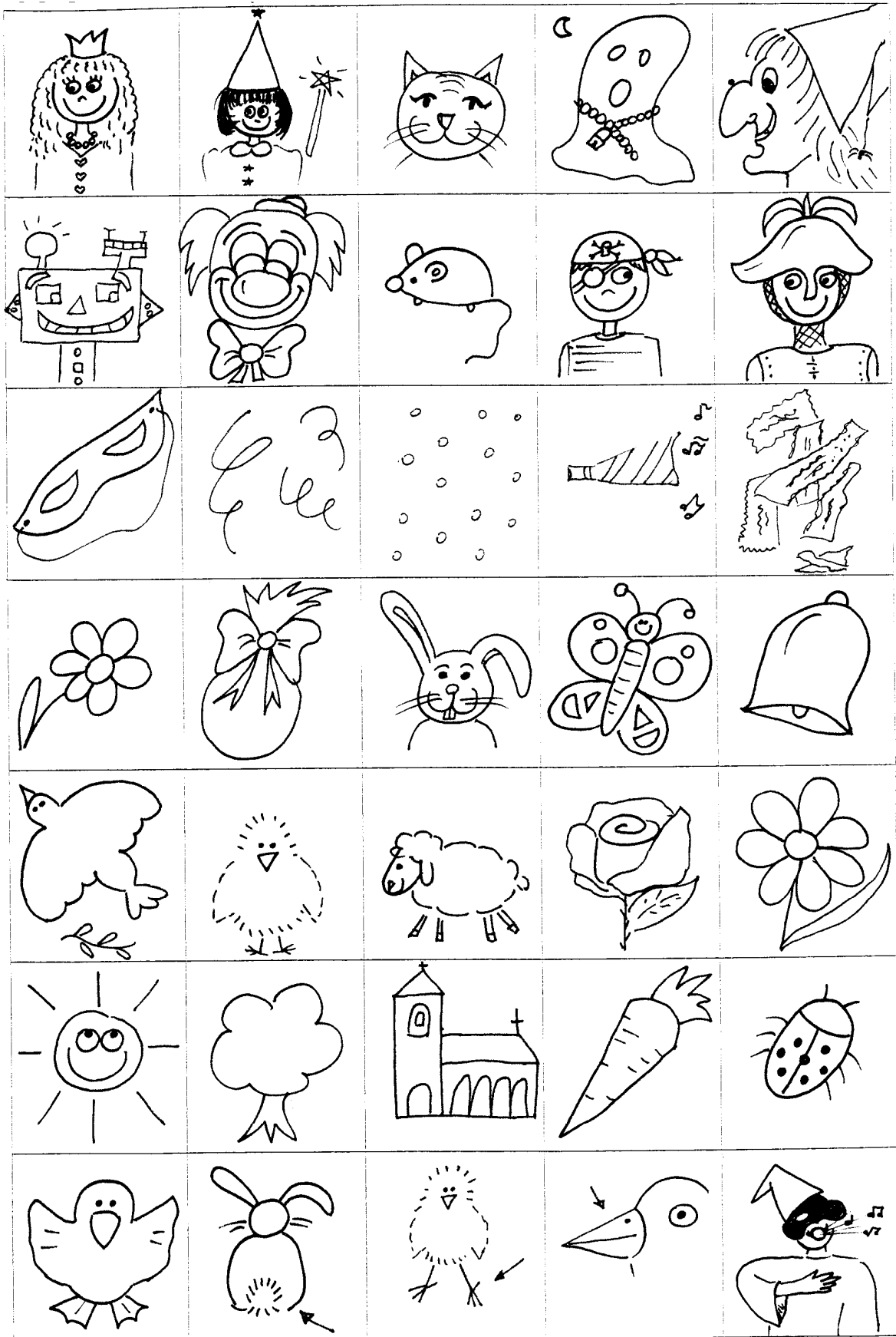
Nathalie Bartoli  
I bambini dell'Europaschule

#### **Layout**

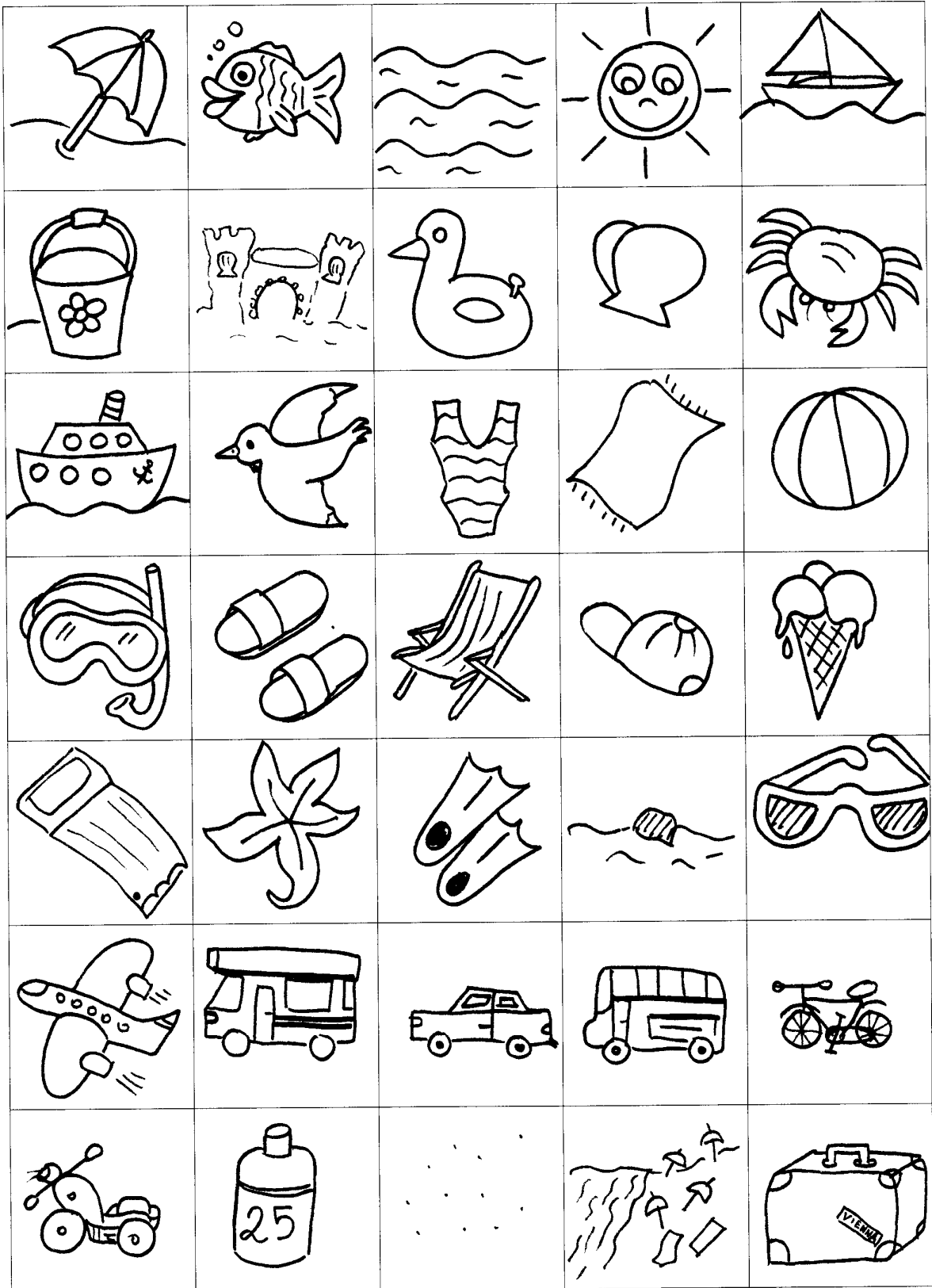
Nathalie Bartoli  
Robert Lichtner

© 2006





la principessa	la fata	il gatto	il fantasma	la strega
il robot	il pagliaccio	il topo	il pirata	il soldato
la maschera	le stelle filanti	i coriandoli	la trombetta	le chiacchiere i crostoli
il fiore rosso	l'uovo	il coniglio	la farfalla	la campana
la colomba	il pulcino	la pecora	la rosa	il fiore giallo
il sole	l'albero	la chiesa	la carota	la coccinella
il papero	il codino	le zampe	il becco	Pulcinella



l'ombrellone	il pesce	il mare	il sole	la barca a vela
il secchiello	il castello	il salvagente	la conchiglia	il granchio
la nave	il gabbiano	il costume da bagno	il telo da mare	la palla
la maschera	le ciabatte	la sdraio	il cappello	il gelato
il materassino	la stella marina	le pinne	lo scoglio	gli occhiali
l'aeroplano	il camper	la macchina	l'autobus	la bicicletta
la motocicletta	la crema solare	la sabbia	la spiaggia	la valigia