



Funzioni comunicative	Lessico	Morfosintassi
<p>Descrivere alcuni tratti del viso (Ha gli occhi grandi / il naso lungo)</p> <p>Comprendere comandi e semplici istruzioni (alza le braccia, piega le gambe, batti le mani...)</p> <p>Chiedere di ripetere (Puoi ripetere, per favore?)</p>	<p>Il viso (occhi, naso, bocca...)</p> <p>Parti del corpo (braccia, gambe, testa, pancia, mani...)</p> <p>Verbi che esprimono movimenti del corpo (gira, alza, batti, piega, salta, tocca)</p>	<p>Plurale delle parti del corpo -osservazione-</p> <p>Indicativo presente dei verbi regolari in -are, -ere, -ire</p> <p>Imperativo (Il persona singolare e plurale)</p>

OBIETTIVI DELL'UNITÀ:

- fornire ai bambini i primi strumenti linguistici per parlare del corpo e del volto

ALLA FINE DI QUESTA UNITÀ CI POSSIAMO ATTENDERE CHE IL BAMBINO:

- comprenda semplici istruzioni funzionali a giochi e attività di movimento in palestra
- denomini le parti del volto e del corpo
- usi correttamente l'indicativo presente alle prime tre persone singolari di alcuni verbi regolari ad alta ricorrenza

NOTA BENE

- Abbiamo utilizzato maschere, facce buffe per ravvivare e rendere più divertenti le attività, ma anche per evitare forme di giudizio sull'aspetto fisico.
- Si consiglia di utilizzare foto e immagini che rappresentino le varietà dei tratti del genere umano.
- La terza sotto-unità vuole essere un momento di riepilogo delle strutture linguistiche introdotte. Rappresenta quindi l'occasione, anche in classe per proporre attività di ripasso e di verifica finale.



PRIMA DI APRIRE IL MANUALE

Portiamo alcune riviste in classe. Dividiamo i bambini in piccoli gruppi e chiediamo di ritagliare le varie parti del volto. Chiediamo ad esempio di cercare e ritagliare prima gli occhi, poi il naso, la bocca e così via. Consegniamo ad ogni gruppo un foglio, o più fogli, e su di esso/i facciamo incollare le parti precedentemente ritagliate fino a costruire un volto. Appendiamo i disegni e commentiamo con i bambini il risultato cercando di utilizzare il più possibile il lessico introdotto in questa unità. Disegniamo un volto alla lavagna e chiediamo ai bambini di denominare le diverse parti del viso.

LAVORIAMO SUL MANUALE

- Ritaglia le figure alle pagine 129-139, scegli e incolla. Completa e colora il disegno.

Invitiamo i bambini ad osservare la sagoma e leggiamo i nomi delle parti del volto. Chiediamo ai bambini di ri-

tagliare gli occhi, le orecchie, i nasi, le bocche, i capelli e incollarli. Poi facciamo colorare il volto ottenuto a piacere.

2 Ascolta e completa.

Facciamo osservare i fumetti. Invitiamo i bambini ad ascoltare il dialogo. Verifichiamo se i bambini hanno capito le parole da inserire. Proponiamo un nuovo ascolto di verifica e chiediamo di scrivere le parole mancanti. Possiamo interrompere l'ascolto in modo da consentire ai bambini di scrivere, oppure chiediamo di scrivere alla fine dell'ascolto.

Per verificare l'esatta esecuzione dell'esercizio assegniamo le parti e facciamo una lettura a più voci. È un dialogo adatto anche alla drammatizzazione.

3 Leggi e collega.

Facciamo osservare i disegni e leggiamo insieme ai bambini l'esempio. Chiediamo di svolgere l'esercizio individualmente. Alla fine facciamo verificare la corretta esecuzione confrontando il compito a coppie. Possiamo proporre un'attività simile lavorando con facce disegnate o costruite dai bambini con la tecnica del collage.

4 Scrivi. Come sono le bambole di Lisa?

Invitiamo i bambini ad osservare le immagini. Chiediamo ad alcuni alunni di fare una breve descrizione orale e poi facciamo completare l'esercizio. Verifichiamo la corretta esecuzione invitando alcuni bambini a leggere che cosa hanno scritto.

5 Canzomimando. Ascolta, canta e mima: "Il viso".

Facciamo ascoltare la canzoncina e mimiamo toccandoci le parti del volto.





Facciamo ascoltare di nuovo e invitiamo i bambini a fare lo stesso. Leggiamo il testo senza musica e facciamo leggere ai bambini.

Ora chiediamo l'esecuzione della canzone con gesti e parole.

ATTIVITÀ DI CONSOLIDAMENTO E SVILUPPO

Nella sezione *Esercitiamoci!*

Si consiglia di proporre l'attività 1.

Coloriamo i volti.

Forniamo ai bambini le schede successive. Diamo le istruzioni oralmente per colorare il volto ad esempio: *Colora il naso rosso, i capelli verdi, gli occhi neri, la bocca rossa.*

Una volta eseguito il "dettato" chiediamo di descrivere i volti colorati sul quaderno.

Possiamo costruire autonomamente altre schede rappresentando personaggi dei cartoni o pupazzetti.

Colora e poi scrivi.



Colora e poi scrivi.





Come sei?

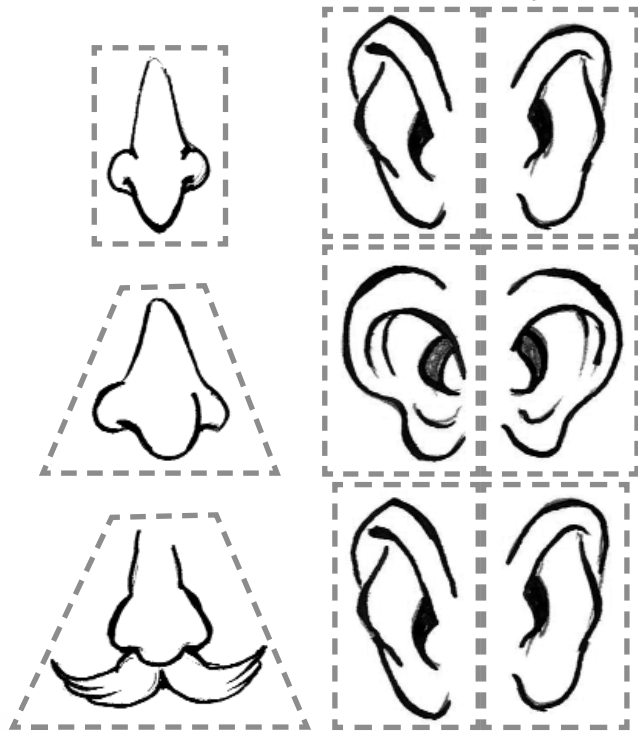
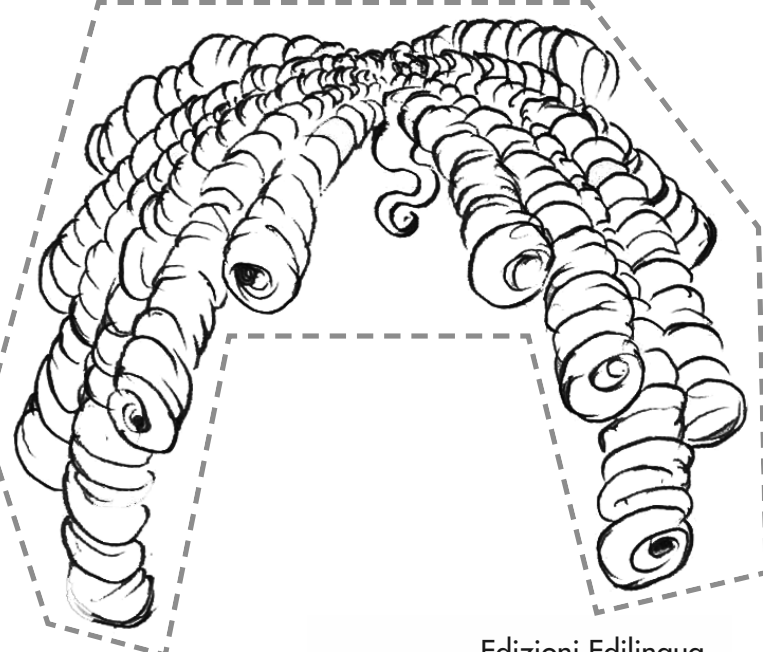
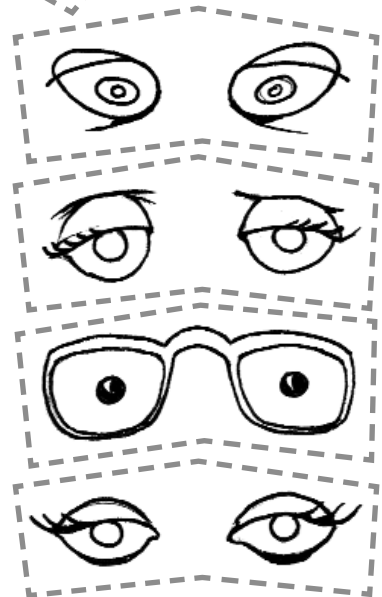
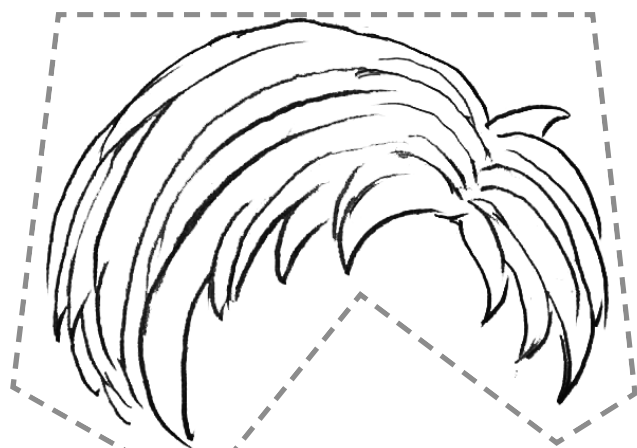
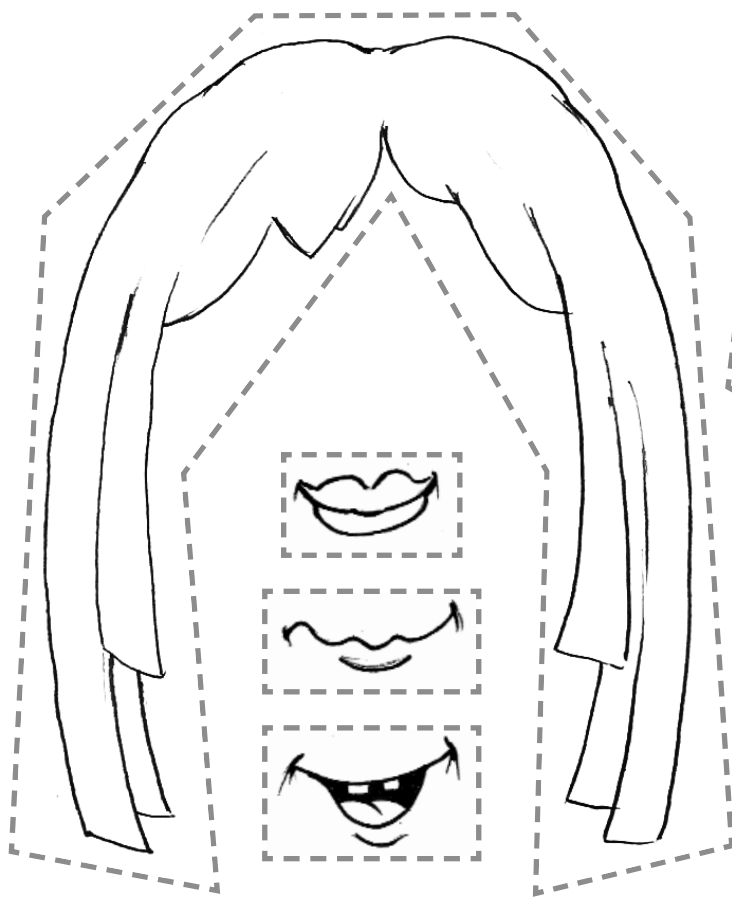
Componiamo delle facce.

Prepariamo tre o quattro descrizioni di personaggi inventati, ad esempio:

Bob ha il naso lungo, la bocca piccola, le orecchie grandi e gli occhi grandi.

Anna ha gli occhi grandi, la bocca piccola, le orecchie piccole e il naso piccolo.

Facciamo costruire ai bambini o consegniamo in fotocopia le parti del volto in varie forme e dimensioni:



Dividiamo la classe in gruppi di 4-6 bambini e consegniamo uno o più fogli. Sul foglio facciamo disegnare un ovale (cercando di rispettare le proporzioni con le parti del corpo che forniremo in fotocopia).

Leggiamo le descrizioni lentamente mentre i bambini dovranno scegliere le parti del volto e incollarle.

Facciamo infine colorare i personaggi ottenuti.

Una volta terminati i collage, chiediamo ai bambini di mostrare il risultato del loro lavoro e di descrivere oralmente le caratteristiche dei personaggi.

Indovina chi è.

Facciamo lavorare i bambini a coppie. Chiediamo di dividere un foglio da disegno in quattro riquadri. In ogni riquadro facciamo disegnare una faccia buffa o comunque un volto ben caratterizzato. Chiediamo di descrivere sul quaderno i personaggi e di assegnare un nome ad ognuno di essi.

Una volta terminato il lavoro di descrizione sul quaderno, formiamo gruppi di quattro alunni mantenendo le coppie. Facciamo scambiare i disegni fra le coppie e chiediamo di leggere a turno la descrizione di un personaggio: l'altra coppia dovrà osservare i disegni e individuare il personaggio misterioso.

Se nella classe abbiamo costituito più di un gruppo, si possono scambiare i disegni e le descrizioni fra i gruppi in modo da avere ulteriore materiale per il gioco.



PRIMA DI APRIRE IL MANUALE

Introduciamo il nuovo lessico con attività di movimento in giardino o in palestra. Proponiamo dei semplici esercizi in cui è necessario: alzare le braccia, piegare le gambe, battere le mani e così via. Tali attività possono essere proposte anche in aula pur se con i limiti dovuti alla mancanza di spazio.

Chiamiamo un bambino o una bambina e facciamo/a mettere davanti ai compagni; chiediamo di toccare le parti del corpo via via che le denominiamo: la testa, le braccia, la pancia, le gambe ecc.

Prendiamo un foglio piuttosto grande e disegniamo la sagoma di un bambino oppure facciamo distendere un alunno su un grosso cartellone e ripassiamo la sua sagoma. Attacciamo la sagoma e denominiamo le parti del corpo.

LAVORIAMO SUL MANUALE

1 Unisci.

Chiediamo di osservare il disegno sul manuale e di effettuare correttamente l'abbinamento.

Facciamo scrivere su dei cartellini il nome delle parti del corpo:

la testa	la pancia	le braccia
le gambe	i piedi	le mani

poi chiamiamo i bambini ad incollarli al posto giusto sulla sagoma. Chiediamo ai bambini di confrontare l'abbinamento con quanto svolto sul manuale.

2 Ascolta e mima.

Se abbiamo a disposizione un po' di spazio in aula, possiamo svolgere l'esercizio senza spostarci, altrimenti è consigliabile trovare uno spazio più idoneo.

Facciamo ascoltare una prima volta il dialogo chiedendo solo di osservare i fumetti.

Facciamo ascoltare nuovamente e mimiamo i movimenti. Infine chiediamo ai bambini di disporsi in maniera adeguata al tipo di esercizio e accompagniamo l'ascolto con l'esecuzione dei movimenti.

3 Il gioco delle ombre: unisci l'azione giusta alla sua ombra.

Facciamo eseguire le azioni indicate nell'esercizio: *batti le mani, salta, alza le braccia, piega le gambe, tocca la testa*. Poi chiediamo di osservare il disegno e fare, ognuno sul proprio libro, l'abbinamento corretto. Chiamiamo alcuni alunni e leggiamo il primo comando (*batti le mani*) invitandoli ad eseguirlo. Chiediamo alla classe se i compagni hanno svolto l'azione correttamente. Proseguiamo nello stesso modo la verifica dell'esercizio chiamando un altro gruppo di bambini a cui sarà chiesto di interpretare gli altri comandi, mentre al gruppo classe verrà chiesto di controllare l'esattezza dell'esecuzione. Possiamo proseguire l'esercizio chiedendo di eseguire altre azioni (*batti i piedi, alza le braccia, piega le braccia, tocca la testa, piega le gambe* ecc).

4 Osserva e scrivi.

Leggiamo la forma singolare e plurale dei nomi relativi alle parti del corpo. Facciamo notare ai bambini le irregolarità senza ovviamente parlare di plurali irregolari o regolari. Mostriamo ai bambini prima una mano e poi due mani e chiediamo di denominare in maniera corretta. Possiamo inizialmente far lasciare il manuale aperto per dare la possibilità di consultarlo, poi chiediamo di chiuderlo. Proseguiamo con le altre parti del corpo. Infine, invitiamo i bambini ad osservare l'esercizio e chiediamo l'esecuzione individuale. Facciamo verificare l'esatta esecuzione dell'esercizio a coppie.

5 Canzomimando. Canta e mima: "In palestra".

Facciamo ascoltare la canzone senza avere il testo davanti. Chiediamo ai bambini: "Di che cosa parla la canzone? Che cosa avete capito?". Proponiamo un secondo ascolto, sempre senza testo davanti, e mimiamo le azioni richieste. Facciamo aprire il libro e chiediamo di leggere il testo della canzone.

Predisponiamo l'aula in modo da consentire il movimento dei bambini o portiamoli in uno spazio adeguato. A questo punto riproponiamo l'ascolto e facciamo mimare nuovamente senza cantare. Infine abbiniamo il canto al mimo.



ATTIVITÀ DI CONSOLIDAMENTO E SVILUPPO

Nella sezione *Esercitiamoci!*

Si consiglia di proporre le attività 2 e 3.

Caccia all'errore

Scriviamo alla lavagna i nomi delle parti del corpo al singolare e al plurale regolarizzandoli:

<i>il piedo</i>	<i>i piedi</i>
<i>la gamba</i>	<i>le gambe</i>
<i>la mana</i>	<i>le mane</i>
<i>il braccio</i>	<i>i bracci</i>

Chiediamo ai bambini di individuare gli errori. Possiamo organizzare anche una piccola competizione dividendo la classe in due gruppi.

Giochi di movimento

L'unità si presta molto per attività da svolgere in aula, ma anche in spazi aperti e in palestra.

Possiamo organizzare:

- piccoli giochi di movimento in cui è possibile utilizzare le azioni apprese in questa unità;
- semplici percorsi in palestra o all'aperto (anche riutilizzando il lessico relativo agli indicatori spaziali e ad altri verbi di movimento).

Ad esempio, predisponiamo il percorso all'aperto con una palla e un cerchio.

Diamo le istruzioni ai bambini, mostrandone l'esecuzione anche più volte:

Corri fino alla palla, lancia la palla e batti le mani, corri fino al cerchio, gira intorno al cerchio, poi salta dentro il cerchio, alza le braccia, piega le gambe, salta fuori dal cerchio e torna indietro.

Facciamo eseguire il percorso descrivendo ad alta voce i movimenti dei bambini.

Infine, dividiamo la classe in due squadre e facciamo giocare.

Vince la squadra che esegue il percorso più velocemente.

Canzoni

Esistono molte canzoni della tradizione popolare che abbinano il canto al mimo, sotto e nella pagina seguente ne riportiamo alcune.

Le basi musicali si possono reperire in Internet.

Nota: della canzone "Se sei felice" ne esistono diverse versioni, qui ne riportiamo una a carattere esemplificativo. I bambini eseguono le azioni richieste battendo due volte le mani, due volte i piedi ecc.

Se sei felice

SE SEI FELICE TU LO SAI BATTI LE MANI...

SE SEI FELICE TU LO SAI BATTI LE MANI...

SE SEI FELICE TU LO SAI E MOSTRARMELO DOVRAI

SE SEI FELICE TU LO SAI BATTI LE MANI...

SE SEI FELICE TU LO SAI BATTI I PIEDI...

SE SEI FELICE TU LO SAI BATTI I PIEDI...

SE SEI FELICE TU LO SAI E MOSTRARMELO DOVRAI

SE SEI FELICE TU LO SAI BATTI I PIEDI...

BATTI LE MANI...

SE SEI FELICE TU LO SAI SCHIOCCA LE DITA...

SE SEI FELICE TU LO SAI SCHIOCCA LE DITA...

SE SEI FELICE TU LO SAI E MOSTRARMELO DOVRAI

SE SEI FELICE TU LO SAI SCHIOCCA LE DITA...

BATTI I PIEDI... BATTI LE MANI...

SE SEI FELICE E TU LO SAI CHIUDI GLI OCCHI

SE SEI FELICE E TU LO SAI CHIUDI GLI OCCHI

SE SEI FELICE E TU LO SAI MOSTRARMELO POTRAI

SE SEI FELICE E TU LO SAI

CHIUDI GLI OCCHI

SCHIOCCA LE DITA

BATTI I PIEDI

BATTI LE MANI

La battaglia di Magenta

ERA UNA SERA BATTAGLIA DI MAGENTA,

CHE BEL PIACERE VEDERE I CAVALIER.

CAVALIERI, CARICATE, AL PASSO.

ERA UNA SERA BATTAGLIA DI MAGENTA,

CHE BEL PIACERE VEDERE I CAVALIER.

CAVALIERI, CARICATE, AL PASSO, AL TROTTO.

ERA UNA SERA BATTAGLIA DI MAGENTA,

CHE BEL PIACERE VEDERE I CAVALIER.

CAVALIERI, CARICATE, AL PASSO, AL TROTTO,

AL GALOPPO.

ERA UNA SERA BATTAGLIA DI MAGENTA,

CHE BEL PIACERE VEDERE I CAVALIER.

CAVALIERI, CARICATE, AL PASSO, AL TROTTO,

AL GALOPPO, CON UNA MANO.

CAVALIERI, CARICATE, AL PASSO, AL TROTTO,

AL GALOPPO, CON UNA MANO, CON DUE MANI.

CAVALIERI, CARICATE, AL PASSO, AL TROTTO,

AL GALOPPO, CON UNA MANO, CON DUE MANI,

CON UN PIEDE.

CAVALIERI, CARICATE, AL PASSO, AL TROTTO,

AL GALOPPO, CON UNA MANO, CON DUE MANI,

CON UN PIEDE, CON DUE PIEDI.

UNO, DUE, TRE, QUATTRO... DIECI... BUM.

Danza del boogie boogie

MANO AVANTI...
 MANO INDIETRO...
 MANO A ZIGO ZAGO...
 MANO SU E GIÙ...
 BALLIAMO IL BOOGIE BOOGIE...
 COL DITO SULLA TESTA...
 SCAMBIAMOCI DI POSTO...
 IO E TE, TU E ME...
 PIEDE AVANTI...
 PIEDE INDIETRO...
 PIEDE A ZIGO ZAGO...
 PIEDE SU E GIÙ...
 BALLIAMO IL BOOGIE BOOGIE...
 COL DITO SULLA TESTA...
 SCAMBIAMOCI DI POSTO...
 IO E TE, TU E ME...

TESTA AVANTI...
 TESTA INDIETRO...
 TESTA A ZIGO ZAGO...
 TESTA SU E GIÙ...
 BALLIAMO IL BOOGIE BOOGIE...
 COL DITO SULLA TESTA...
 SCAMBIAMOCI DI POSTO...
 IO E TE, TU E ME...
 PANCIA AVANTI...
 PANCIA INDIETRO...
 PANCIA A ZIGO ZAGO...
 PANCIA SU E GIÙ...
 BALLIAMO IL BOOGIE BOOGIE...
 COL DITO SULLA TESTA...
 SCAMBIAMOCI DI POSTO...
 IO E TE, TU E ME...

Filastrocca Tocca Tocca

FILASTROCCA TOCCA TOCCA
 TOCCA LA TESTA, TOCCA LA BOCCA
 TOCCA IL NASO, TOCCA LA GAMBA
 TOCCA IL GINOCCHIO.

FILASTROCCA VECCHIA VECCHIA
 TOCCA LA SCHIENA, TOCCA L'ORECCHIO

TOCCA IL POLLICE E IL MIGNOLO
 TOCCA LE SPALLE, TOCCA IL PIEDINO.

FILASTROCCA SUL PANCHETTO
 TOCCA LA PANCIA TOCCATI IL PETTO
 TOCCA LA COSCIA, TOCCA IL CULETTO
 PER GUADAGNARE UN ALTRO CONFETTO.

Nota: la filastrocca "Tocca Tocca" è molto utilizzata nelle scuole dell'infanzia italiane per imparare le parti del corpo. Si rimanda alla valutazione degli insegnanti l'opportunità di proporla a bambini più grandi.

GIOCHI DI ATTENZIONE AD ELIMINAZIONE

Toccate...

Gioco da fare in palestra o in uno spazio ampio.
 I bambini si muovono liberamente a tempo di musica.
 Quando la musica viene interrotta i bambini devono toccare la parte del corpo denominata dall'insegnante.
 Chi sbaglia viene eliminato.
 Si può dividere la classe in due o più gruppi.
 Vince la squadra che rimane con più giocatori.

Attenzione...

L'insegnante dà gli ordini senza mimare ed i bambini devono eseguire il comando.

Chi sbaglia viene eliminato

Ad esempio:

Toccate la testa!

Piegate le gambe!

Piegate una gamba!

Battete le mani!

Possiamo riutilizzare anche i comandi appresi nelle precedenti unità: *stai seduto, alzati, vieni qui, cammina, corri, fai un giro, stai fermo...*



PRIMA DI APRIRE IL MANUALE

La sotto-unità conclusiva ha un carattere prevalentemente riepilogativo.

Possiamo proporre in classe alcune brevi attività per ripassare gli indicatori spaziali: *davanti, dietro, sopra, sotto* ecc.

LAVORIAMO SUL MANUALE

1 Dove sono?

Chiediamo di osservare il disegno e di cercare i protagonisti. Chiediamo ad alcuni alunni di descrivere oralmente che cosa vedono in modo da guidarli nella



corretta formulazione delle frasi. Facciamo poi eseguire individualmente l'esercizio scritto. Infine facciamo rileggere l'attività svolta ad alta voce.

2 Leggi e completa con: ZAINO, PIEDI, SPORCO, MERENDA, PANINO, ORECCHIE.

3 Leggi e completa con: GIOCARE, CASA, FIGURINE, VACANZE, MANI, OCCHI.

Esercizi di completamento da svolgere individualmente o a coppia. Leggiamo i dialoghi senza suggerire le parole da inserire.

Chiediamo se tutti hanno capito dopodiché facciamo eseguire l'esercizio scrivendo le parole al posto giusto. Per verificare la corretta esecuzione assegniamo le parti e facciamo fare una lettura a più voci dei dialoghi.

Organizziamo una piccola drammatizzazione: assegniamo i ruoli e facciamo recitare le due scene.

Chiediamo ai bambini di apportare alcune variazioni al dialogo introducendo situazioni che rappresentino di più la realtà dell'uscita da scuola.

ATTIVITÀ DI CONSOLIDAMENTO E SVILUPPO VOCABOLARIO

Metti in ordine e scrivi al posto giusto.

Facciamo osservare i disegni e denominare le parti del corpo indicate dalle freccette.

Chiediamo poi di ricomporre le parole scrivendole a fianco e di riportare poi i nomi ottenuti nei cartellini giusti.

Chiediamo di controllare l'esatta esecuzione a coppie.

Nella sezione Esercitiamoci!

Si consiglia di proporre le attività 4, 5 e 6. Queste attività possono essere utilizzate anche come verifica finale.

Il tombolone

Fotocopiamo le flashcard relative a cibi, giocattoli e animali per costruire le tessere del tombolone e le cartelle da consegnare ai bambini. Incolliamo le immagini su supporti rigidi: una immagine per costruire la tessera da estrarre e quattro immagini per costruire le cartelle dei bambini.

Inseriamo le tessere in un sacchetto non trasparente ed estraiamo. I bambini segneranno con una matita o copriranno l'immagine con un seme o un fagiolo.

Vince chi riesce a completare tutta la cartella.

Caccia al tesoro

Organizziamo la classe in più gruppi. Ad ogni gruppo consegniamo una lettera con i compiti da svolgere.

Ad esempio:

Cercate quattro zaini e sette matite rosse.

Disegnate due conigli e tre gatti.

Chiedete a quattro compagni e scrivete le risposte: "Quanti anni hai? Hai fratelli o sorelle? Dove abiti?".

Scrivete che cosa c'è nell'aula (un punto per ogni nome scritto correttamente).

Scrivete: "Che cosa mangiate a merenda oggi?".

O ancora:

Scrivete i nomi dei cibi (un punto per ogni nome scritto correttamente)

Chiedete a quattro compagni e scrivete: "Che cosa ti piace mangiare?".

Disegnate un bambino con gli occhi grandi, il naso piccolo, la bocca grande e le orecchie grandi.

Scrivete i numeri fino a venti in italiano (un punto per ogni numero scritto correttamente).

I compiti variano in base alle possibilità di movimento e di autonomia dei bambini, in base all'aula e ai materiali in italiano reperibili negli spazi scolastici.

L'insegnante può allestire l'aula portando oggetti, flashcard o cartelloni che arricchiscano il materiale per la caccia al tesoro.

ATTIVITÀ DI VERIFICA

A titolo esemplificativo forniamo alcune attività per la verifica delle abilità di comprensione e produzione orale e comprensione e produzione scritta.

Ogni docente le potrà adattare o costruirne altre in base alla realtà della propria classe.

Verifica dell'abilità di comprensione orale

Scriviamo alla lavagna le seguenti domande:

Che cosa c'è nell'astuccio di Simone?

Che cosa piace a Edmond?

Che cosa piace a Paula?

Che cosa c'è in camera di Hamid?

Come è la casa di Fang Fang?

Leggiamo alcune brevi frasi lentamente e fermiamoci in modo da dare il tempo di scrivere le risposte sul quaderno.

(Testi da leggere)

Ciao, mi chiamo Simone. Nel mio astuccio ci sono: 10 pennelli e 10 matite.

Ciao, mi chiamo Edmond. Mi piace giocare a figurine e a palla con Hamid e Simone.

Ciao, mi chiamo Paula. A me piace la pizza. Non mi piace il formaggio.

Ciao, mi chiamo Hamid. Nella mia camera ci sono tante figurine. Sotto il letto c'è anche un trenino.

Ciao, mi chiamo Fang Fang. La mia casa è grande, ha una porta grande e un terrazzo lungo e stretto.

Verifica della interazione orale

Poniamo alcune semplici domande:

Come ti chiami? Quanti anni hai? Hai fratelli o sorelle?

Ti piace giocare con le bambole? Ti piace giocare a

palla? Ti piace la pizza? Che cosa ti piace?

Verifica della produzione orale

Invitiamo il bambino a descrivere che cosa c'è nell'aula. Invitiamo il bambino a descrivere un compagno.

Utilizziamo alcune immagini del libro (ad esempio l'im-

immagine dell'aula di pittura nella prima unità, le immagini della cameretta o del salotto con gli animali dell'unità 2, l'immagine della soffitta dell'unità 4 e così

via) per chiedere una semplice descrizione.

Verifica dell'abilità di lettura

Consegniamo la seguente scheda:

Leggi e completa con: TERZA, ANNI, SCRIVE, COLAZIONE, LEGGE, PALLA, SORELLA, GIOCARE.

SIMONE HA OTTO E FA LA

LA DI SIMONE SI CHIAMA LISA.

LISA E SIMONE FANNO CON LATTE E BISCOTTI. POI SIMONE VA A SCUOLA.

A SCUOLA SIMONE IL LIBRO E SUL QUADERNO.

A SIMONE PIACE CON HAMID E EDMOND A

Leggi e metti ✓.

PAULA ABITA IN VIA ROMA CON LA MAMMA, IL PAPÀ, LA SORELLA ED IL FRATELLO.

LA CASA DI PAULA È GRANDE, CI SONO: IL SALOTTO, LA CUCINA, LA CAMERA DEI GENITORI, IL BAGNO, LA CAMERA DI PAULA.

NELLA CAMERA DI PAULA CI SONO MOLTI GIOCATTOLI: TANTE BAMBOLE, L'ORSETTO DI NOEMI, IL TRENNINO E LE FIGURINE DI LUIS.

NELLA CASA DI PAULA CI SONO ANCHE DEGLI ANIMALI: IL GATTO CHICCO, IL PESCE ROSSO ULYSSE E IL CANE PALLINO.

OGGI È LA FESTA DI COMPLEANNO DELLA ZIA: I BAMBINI GIOCANO CON TANTI PALLONCINI E MANGIANO LA TORTA.

TANTI AUGURI ZIA BLANCA!

	V	F
1. PAULA ABITA CON I NONNI.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. LA CASA DI PAULA È PICCOLA.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. NELLA CASA DI PAULA C'È IL SALOTTO.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. NELLA CAMERA DI PAULA C'È IL TRENNINO.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. PAULA HA UN PAPPAGALLO.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. È LA FESTA DI COMPLEANNO DELLA ZIA.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. I BAMBINI GIOCANO CON LE FIGURINE.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. I BAMBINI MANGIANO LA TORTA.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Verifica dell'abilità di scrittura

Scrivete alla lavagna o dettate le seguenti tracce:

1) MI PRESENTO. Disegna e scrivi: "Come ti chiami? Quanti anni hai? Che classe fai? Che cosa ti piace? Quale è il tuo animale preferito? Che cosa ti piace mangiare?".

2) LA MIA CASA. Disegna e descrivi la tua casa: "Dove abiti? Come è la tua casa? Piccola? Grande? C'è la camera? C'è la cucina? C'è il bagno? C'è il giardino? Com'è? Bello?".