



Funzioni comunicative	Lessico	Morfosintassi
<p>Chiedere di poter giocare e invitare qualcuno a farlo (Posso giocare...?, Vuoi giocare?, Giochi...?)</p> <p>Esprimere gusti e preferenze (Mi piace / Non mi piace)</p> <p>Stabilire il turno di gioco (A chi tocca?, Tocca a me/te)</p> <p>Comprendere semplici comandi e istruzioni (salta, stai seduto, prendi, fermo, gira, alzati...)</p> <p>Chiedere e dire l'età (Quanti anni hai?, Ho... anni)</p> <p>Esprimere oralmente gli auguri per il compleanno (Tanti auguri!)</p>	<p>Giochi (corda, bandierina)</p> <p>Aggettivi qualificativi per indicare grandezza e quantità (piccolo, grande; pochi, tanti, molti)</p> <p>Avverbi di tempo (prima, dopo)</p> <p>Numeri fino a 20</p>	<p>Indicativo presente del verbo <i>essere</i> e del verbo <i>avere</i> (prime tre persone singolari)</p> <p>Pronomi personali (io, tu, lui/lei)</p>

## OBIETTIVI DELL'UNITÀ:

- fornire ai bambini le strutture linguistiche di base per interagire in situazioni di gioco

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

- comprenda e risponda alla domanda *Vuoi giocare?*
- comprenda alcuni semplici comandi legati al contesto del gioco (*salta, corri...*)
- comprenda e risponda alla domanda *Ti piace...?*
- comprenda e risponda alla domanda *Quanti anni hai?*
- denomini alcuni giocattoli e oggetti per giocare (*bambola, palla, corda...*)
- esprima alcune intenzioni (*Io gioco / Non gioco più...*)
- riesca a contare in italiano fino a venti

## NOTA BENE

- Questa unità offre l'opportunità di lavorare con i bambini in spazi aperti, in palestra. Le proposte andranno, ovviamente, adattate ai diversi contesti d'insegnamento.
- Nella prima situazione comunicativa è stato scelto di presentare un gioco molto conosciuto e praticato in Italia, ma non così diffuso negli altri paesi: *Ruba bandiera*. La scelta ha un duplice motivo. Da una parte consente di lavorare sulla comprensione dei numeri e di alcuni comandi fondamentali, dall'altra consente di presentare elementi culturali tipici.
- Le conte si prestano per fare un lavoro di confronto interculturale.
- Se lavoriamo con bambini stranieri in Italia chiediamo di portare conte nelle loro lingue di origine, eventualmente potremo chiedere l'aiuto di un mediatore o di un interprete per tradurre i testi. I bambini italiani potranno presentare altre conte.

- Se lavoriamo fuori dall'Italia possiamo chiedere se i bambini conoscono conte simili a quelle italiane.
- Teniamo presente che le usanze intorno al compleanno, ricorrenza molto sentita dai bambini italiani, sono diverse nei differenti Paesi. In alcuni paesi e in alcune religioni esso non viene festeggiato; tuttavia anche nei paesi in cui non si celebra, probabilmente, grazie ai cartoni animati e ai film, i bambini conoscono questa usanza. Non diamo però per scontata la comprensione da parte loro della situazione comunicativa.



## PRIMA DI APRIRE IL MANUALE

Portiamo in classe alcuni giochi che sono nominati nell'unità: una palla, una bambola, un orsetto, un trenino e facciamo alcuni esercizi di denominazione. In alternativa, mostriamo ai bambini le immagini dei giochi a pagina 71 della Guida e denominiamole.





Chiediamo ai bambini di ripetere, prima insieme all'insegnante e poi da soli, il nome dei giochi. Organizziamo un breve gioco, anche a squadre, in cui i bambini a gara denominano ancora le immagini.

Per favorire la comprensione della situazione comunicativa presentata nel dialogo, possiamo subito far giocare i bambini a *Ruba bandiera*, così, anche quelli che non lo conoscono, riusciranno a comprenderlo meglio.

## **RUBA BANDIERA. Le regole e la struttura del gioco**

I bambini si dividono in due squadre composte dallo stesso numero di giocatori.

Un bambino svolge il ruolo del "mossiere" e arbitro.

All'interno di ogni squadra, ad ogni giocatore si assegna un numero da 1 a n. (quanti sono i componenti della squadra): ad esempio in una squadra di tre bambini ci sarà un numero 1, un numero 2 e un numero 3.

La squadra avversaria presenterà gli stessi numeri.

Le due squadre si schierano una di fronte all'altra ad un'uguale distanza dal bambino che fa il mossiere e che resta al centro. I bambini delle due squadre devono stare di fronte in ordine numerico.

I numeri 1 devono stare uno di fronte all'altro, così come i numeri 2 e così via.

Il mossiere tiene il fazzoletto (la bandierina) appeso per una estremità con il braccio ben disteso e chiama un numero con un po' di suspense (*Numero... numero... numero... 3!*).

I bambini che corrispondono al numero 3 si portano al centro vicini alla bandierina e cercano con una serie di finte di ingannare l'avversario.

Chi prende la bandierina deve correre per tornare al proprio posto nella propria squadra, mentre l'avversario lo rincorre cercando di toccarlo o prenderlo.

Una squadra guadagna un punto quando: il proprio giocatore riesce a prendere o toccare l'avversario che ha in mano la bandierina; il proprio giocatore prende la bandierina e riesce a rientrare al proprio posto senza essere toccato.

Vince la squadra che ha guadagnato più punti. Il punteggio da raggiungere viene deciso prima di iniziare il gioco.

In versioni più regolate si tracciano tre linee in terra, una al centro e le altre due equidistanti.

Il mossiere si mette ad una estremità della linea centrale mentre le due squadre si dispongono lungo le due linee laterali.

Quando i due avversari sono al centro e tentano di prendere il fazzoletto si deve stare attenti a non invadere il campo avversario.

È possibile invadere l'altro campo solo quando il giocatore avversario ha la bandierina in mano.

## **LAVORIAMO SUL MANUALE**

### **1 Scegli e disegna al posto giusto.**

**Cosa manca? Scrivi i nomi.**

Chiediamo ai bambini di osservare il disegno. Guidiamoli nella scoperta degli oggetti mancanti.

Per i bambini che non conoscono il gioco *Ruba bandiera* è necessario suggerire in qualche modo la soluzione.

Una volta effettuato l'esercizio oralmente, invitiamo i bambini a disegnare gli oggetti al posto giusto e a scrivere poi i nomi.

### **2 Ascolta e completa.**

Invitiamo i bambini ad ascoltare il dialogo osservando i fumetti. Leggiamo i dialoghi e invitiamo i bambini a fare delle ipotesi sulla parola da inserire.

A questo punto facciamo ascoltare nuovamente il dialogo fermandolo per dare il tempo ai bambini di scrivere le parole nello spazio apposito.

Facciamo leggere a voce alta i bambini assegnando le parti.

Possiamo organizzare una piccola drammatizzazione in cui viene recitata la scena del dialogo.

Se il tempo, il numero degli alunni e lo spazio a disposizione lo consentono, possiamo ricostruire tutto lo scenario con i bambini che saltano con la corda e si dispongono per il gioco di *Ruba bandiera*.

### **3 Leggi.**

Portiamo l'attenzione su "mi piace" e "non mi piace". Leggiamo ad alta voce le due frasi e invitiamo i bambini a farlo silenziosamente.

Chiediamo poi ad alcuni bambini: "Ti piace saltare con la corda?". Chiediamo in questa fase una risposta completa del tipo "Sì, mi piace", "No, non mi piace". Possiamo continuare sostituendo con altri giochi o altre attività:

*Ti piace giocare con le bambole?*

*Ti piace leggere?*

*Ti piace disegnare?*

Possiamo chiedere di esercitarsi a coppie consegnando i bigliettini della pagina seguente contenenti le domande da porre al compagno:

TI PIACE GIOCARE CON LE BAMBOLE?

TI PIACE LEGGERE?

TI PIACE DISEGNARE?

TI PIACE COLORARE?

TI PIACE SALTARE CON LA CORDA?

TI PIACE GIOCARE CON IL TRENINO?

TI PIACE GIOCARE CON L'ORSETTO?

TI PIACE SCRIVERE?



# Giochiamo?

**4** Cosa ti piace? Cosa non ti piace? Rispondi.

Invitiamo i bambini ad osservare l'esercizio e leggiamo le domande "Cosa ti piace?", "Cosa non ti piace?". Chiediamo ai bambini di completare scrivendo "Mi piace", "Non mi piace". Una volta che i bambini hanno completato facciamo rileggere a voce alta.

Possiamo creare un cartellone in cui verranno riportate le risposte di tutti i bambini della classe e verrà costruita una tabella in cui saranno riportate le preferenze dei bambini.

Coloriamo un quadratino in base alla risposta di ogni bambino.

[illegible]

Possiamo anche fotocopiare la tabella sopra riportata e consegnarla ad ogni bambino in modo che ciascuno possa avere sul quaderno i risultati.

**5** A chi tocca? Leggi e colora.

Portiamo in classe una corda o una palla.

Per svolgere le piccole drammatizzazioni si consiglia di recarsi in spazi adeguatamente ampi.

Riprendiamo il dialogo iniziale e rileggiamolo insieme ai bambini. Portiamo l'attenzione su alcuni passaggi:

Giulia: Ciao Paula! Posso giocare con voi?

*Paula:* Sì, aspetta, ora tocca a me.

*Paula:* Ora tocca a te!

*Paula:* Vuoi giocare, Simone?

*Hamid:* Giochi con noi a ruba bandiera?

*Simone:* Sì, va bene!

Organizziamo una piccola simulazione in cui due bambini giocano a palla (o con qualsiasi altro gioco a disposizione) ed un terzo vuole entrare nel gioco.

Per facilitare la comprensione della simulazione la prima volta svolgiamo il ruolo del bambino che vuole entrare nel gioco. Più o meno il dialogo si svolgerà sul seguente schema:

- Posso giocare con voi?

- Sì.

- A chi tocca?

- Tocca a me / a te / a lui / a...

Cambiamo la situazione e chiediamo ai bambini di invitare il compagno ad inserirsi nel gioco.

Anche in questo caso, se necessario, interpretiamo il ruolo del bambino che invita il proprio compagno. Più o meno il dialogo si svolgerà sul seguente schema:

- Vuoi giocare con noi? (Vuoi giocare con noi a palla?)

- Sì, va bene.

- No, grazie.

- A chi tocca?

- Tocca a me / a te / a lui / a...

Va valutata la durata delle simulazioni in modo che i bambini non si annoino.

È possibile introdurre qualche elemento in più per poter vivacizzare la simulazione. Utilizziamo ad esempio la conta dell'attività 6 per stabilire il turno dei bambini. Quando i bambini hanno sufficientemente compreso l'uso di queste formule, possiamo chiedere di leggere e colorare.

### 6 Impara la conta.

Facciamo ascoltare la conta. Chiamiamo un gruppo di bambini e recitiamo la conta. Chiediamo ai bambini di imparare la conta, a scuola oppure come compito a casa. La conta sarà utilizzata nelle situazioni in cui sarà necessario stabilire il turno all'interno di un gioco o di un'attività.

## ATTIVITÀ DI CONSOLIDAMENTO E SVILUPPO

### Nella sezione *Esercitiamoci!*

Si consiglia di proporre le attività 1, 2 e 3.

### Nella sezione online "Scriviamo in italiano"

Se ancora la classe necessita di consolidare alcune abilità ortografiche, possiamo proporre attività sui suoni più complessi (ad esempio *chi che*) o su suoni che presentano difficoltà legate alla lingua madre dei bambini.

### Le conte

Se il tempo ed il contesto lo consentono, possiamo presentare altre conte tradizionali italiane.

Ne riportiamo alcune. Esistono numerose versioni delle stesse conte.

### A BI CI

A BI CI!

IL MIO GATTO FUGGÌ,

MI FUGGÌ DI VENERDÌ:

A BI CI!

### AMBARABÀ CICCÌ COCCÒ

AMBARABÀ CICCÌ COCCÒ

TRE CIVETTE SUL COMÒ

CHE FACEVANO L'AMORE

CON LA FIGLIA DEL DOTTORE.

IL DOTTORE SI AMMALÒ

AMBARABÀ CICCÌ COCCÒ!

### ANGHINGÒ

ANGHINGÒ

TRE GALLINE E TRE CAPPON

PER ANDARE ALLA CAPPELLA

C'ERA UNA RAGAZZA BELLA

CHE SUONAVA IL VENTITRÉ

UNO DUE TRE!

### LOLA

MI CHIAMO LOLA

SONO SPAGNOLA,

PER IMPARARE L'ITALIANO

VADO A SCUOLA;

LA MIA MAMMINA

È PARIGINA,

IL MIO PAPÀ È

IMPERATORE DELLA CINA.

CINA CINA COCCODÈ

QUESTO È PER ME,

QUESTO È PER TE:

TIÉ!

### L'UCCELLIN CHE VIEN DAL MARE

L'UCCELLIN CHE VIEN DAL MARE

QUANTE PENNE PUÒ PORTARE?

PUÒ PORTARNE VENTITRÉ

A STAR SOTTO TOCCA A TE.

### MI LAVO LE MANI

MI LAVO LE MANI

PER FARE LA PASTA

PER UNO, PER DUE,

PER TRE, PER QUATTRO,

PER CINQUE, PER SEI,

PER SETTE, PER OTTO:

BISCOTTO.

### PASSA PAPERINO

PASSA PAPERINO

CON LA PIPA IN BOCCA

GUAI A CHI LA TOCCA

L'HAI TOCCATA PRECISAMENTE TU!



## PRIMA DI APRIRE IL MANUALE

Possiamo riproporre ai bambini il gioco di *Ruba bandiera*, che ci servirà per riportare in contesto le strutture linguistiche apprese e per focalizzare l'attenzione su alcuni comandi e azioni:

correre  
camminare  
stare fermi

Organizziamo con i bambini il gioco del salto alla corda. È necessario recarsi in uno spazio aperto o in palestra. Occorre una corda lunga circa 5 metri. Dividiamo i bambini in due squadre. Due bambini fanno girare la corda e un bambino a turno salta in mezzo. Utilizziamo con i bambini le formule comunicative apprese per stabilire i turni di gioco e proponiamo una conta che può essere la stessa presentata alla fine della prima sotto-unità.



Vuoi giocare insieme a me?  
Conta ora fino a tre  
Uno due tre.  
Questo gioco è per un re  
Uno due tre  
Esce il re e tocca a te.

Oppure possiamo introdurre una nuova conta fra quelle tradizionali italiane presentate in precedenza. Utilizziamo una filastrocca che accompagni il salto dei bambini e che fornisca il ritmo del gioco.

Possiamo usare quella proposta nel dialogo:

*Salta la corda, salta un'altra volta, fai un giro, fai un altro giro...*

Una variante molto in uso in Italia è quella in cui ogni salto deve essere accompagnato dal nome di un frutto. Il numero dei nomi dei frutti deve essere corrispondente al numero dei partecipanti; a ogni partecipante viene assegnato il nome di un frutto. Ad esempio, nel caso di un gioco con quattro bambini, la filastrocca potrebbe essere:

*Arancia, banana, limone, mandarino, olé! Arancia, banana, limone, mandarino, olé...*

La filastrocca si interrompe quando il bambino sbaglia il salto; a questo punto la filastrocca riprende dallo stesso nome del frutto da cui si era interrotta e al quale corrisponde il nome di un bambino che inizia a sua volta a saltare. Nel nostro caso, poiché il lessico della frutta non è stato ancora affrontato, possiamo proporre questa variante sostituendo i nomi dei frutti con i numeri o con i colori. Cogliamo l'occasione per introdurre "prima" e "dopo": *Prima salta Andrea e dopo Martina...*

## LAVORIAMO SUL MANUALE

### 1 Ascolta e colora.

Invitiamo i bambini ad ascoltare il dialogo tenendo il testo davanti. Chiediamo se hanno compreso tutto e facciamo ascoltare nuovamente.

Focalizziamo l'attenzione sullo scambio comunicativo fra Simone e Luis:

Simone: Io gioco con lui.

Luis: Anch'io!

Simone: No, tu sei piccolo!

Luis: No, io non sono piccolo, sono grande!  
Lei è piccola!

In questo caso *piccolo* e *grande* sono riferiti all'età e non tanto alle dimensioni. Possiamo quindi mostrare ai bambini che gli aggettivi *piccolo* e *grande* possono es-

sere utilizzati anche per definire le dimensioni di qualsiasi altro essere vivente e per gli oggetti. Non dobbiamo dare per scontato infatti che nelle diverse lingue ci sia lo stesso uso che nella lingua italiana. Possiamo utilizzare le carte di pagina 72 da mostrare ai bambini. Chiediamo: "Com'è? È piccolo? È grande?".

### 2 Completa con: LUI È PICCOLO e LEI È PICCOLA.

Chiediamo ai bambini di osservare le immagini e chiediamo di completare con le frasi adeguate.

Chiediamo di rileggere insieme i fumetti.

### 3 Com'è? È piccolo? È grande?

Invitiamo i bambini ad osservare i disegni ed invitiamoli a completare con gli aggettivi *piccolo* e *grande*.

Una volta che i bambini hanno eseguito il compito, possiamo chiedere loro di dividere il quaderno in due colonne: in una scriveranno "piccolo" e nell'altra scriveranno "grande".

Invitiamoli a disegnare sotto le rispettive colonne oggetti o animali.

### 4 Canzomimando. Ascolta, canta e mima: "Tocca a noi!".

Questa attività ha l'obiettivo di consolidare la comprensione di alcuni comandi ed azioni e di rendere più familiare l'uso della I persona del presente indicativo e della II persona singolare e plurale dell'imperativo presente.

Per svolgere l'attività è necessario liberare lo spazio dell'aula oppure recarsi in palestra.

Se l'attività viene svolta in aula, ovviamente i comandi "cammina" e "corri" saranno mimati sul posto.

Proponiamo un primo ascolto della canzone, poi leggiamo il testo e verifichiamo se i bambini hanno capito le azioni da svolgere.

Leggiamo ancora e mimiamo le azioni. Poi facciamo ascoltare nuovamente ed accompagniamo l'ascolto con la gestualità.

Invitiamo i bambini ad ascoltare e cantare la canzone. A questo punto possiamo recarci in palestra o fare spazio nell'aula per eseguire tutti insieme la canzone.

Chiamiamo un bambino che ci affiancherà. Eseguiremo la prima parte della canzone, che prevede l'uso della I persona del presente indicativo, da soli.

Nella seconda parte, in cui si usa l'imperativo alla II persona singolare, faremo eseguire i comandi al bambino che ci affianca e canteremo la canzone.

Nella terza parte, in cui si usa l'imperativo alla II persona plurale, faremo eseguire i comandi alla classe intera. Chiediamo ai bambini, a turno, di sostituirsi nel compito di dare i comandi con la canzone.

Se i bambini sono molto timidi, possiamo ovviare al problema chiamando due o tre bambini insieme.

Utilizziamo nello stabilire i turni "prima" e "dopo": *Prima tocca a Mattia e dopo tocca a Martina...*

## 5 Metti in ordine le immagini. Metti 1 = prima, 2 = dopo.

Organizziamo in classe alcune attività in cui è necessario utilizzare "prima" e "dopo". Ad esempio, chiamiamo alla cattedra o alla lavagna alcuni bambini:

*Prima viene Martina e dopo Mario...*

*Per favore, Martina, prima cancella la lavagna e dopo prendi il gesso e scrivi.*

*Prima scrivi il tuo nome e dopo scrivi la classe.*

*Mario, prima prendi l'astuccio e dopo vieni qui ecc.*

Chiediamo ai bambini di osservare l'esercizio.

Leggiamo la frase data come esempio e mimiamola.

Invitiamo i bambini ad eseguire l'esercizio e a confrontarsi in coppia, una volta terminato il lavoro, per verificare la corretta l'esecuzione.

## ATTIVITÀ DI CONSOLIDAMENTO E SVILUPPO

**Nella sezione Esercitiamoci!**

Si consiglia di proporre le attività 4, 5, 6 e 7.

**Nella sezione online "Scriviamo in italiano"**

Se ancora la classe necessita di consolidare alcune abilità ortografiche, possiamo proporre attività sui suoni più complessi (ad esempio *ca co cu chi che, ci ce*) o su suoni che presentano difficoltà legate alla lingua madre dei bambini.

**Scrivi frasi con PRIMA e DOPO.**

Chiediamo ai bambini di scrivere altre frasi sul quaderno (max. quattro o cinque) utilizzando "prima" e "dopo".



## PRIMA DI APRIRE IL MANUALE

Prepariamo un cartellone dei numeri per presentare la numerazione fino a 20.

Leggiamola e invitiamo i bambini a ripetere insieme.

Possiamo proporre altre attività per familiarizzare con i numeri in italiano: contare i compagni, contare i penarelli, le sedie, i banchi o comunque altri oggetti presenti nell'aula.

## LAVORIAMO SUL MANUALE

### 1 Unisci.

Facciamo completare il disegno e facciamo osservare il risultato: "Che cos'è? Come si chiama?".

Sicuramente la maggior parte dei bambini non conoscerà le parole *torta* e *compleanno*. Il gioco ci consentirà quindi di introdurre delle parole chiave per comprendere la storia.

### 2 Ascolta e canta la canzone.

Facciamo ascoltare la canzoncina *Tanti auguri a te!*,

forse i bambini la conoscono già nella propria lingua. Se lavoriamo con una classe plurilingue, chiediamo ai bambini se possono insegnare ai compagni la versione nella propria lingua (sempre ovviamente che esista). L'attività consente di valorizzare anche le lingue di origine presenti in classe. Va comunque tenuto conto che non tutti i bambini possono ricordarsi la lingua d'origine o gradire il mettersi in evidenza e/o usare la propria lingua con i compagni che non la parlano.

### 3 Leggi.

Leggiamo ai bambini i dialoghi e invitiamoli a leggere silenziosamente. Riprendiamo la lettura e facciamo oralmente un'attività di verifica della comprensione.

Leggiamo il primo quadro e chiediamo:

*È il compleanno di Noemi?*

Leggiamo il secondo quadro e chiediamo:

*Che cosa vuol dire 'zia'? Chi è una zia?*

*È la mamma della tua mamma?*

*È la sorella del tuo papà?*

*È la sorella della tua mamma?*

*Quanti anni ha zia Blanca?*

Leggiamo il terzo quadro e chiediamo:

*Quanti anni ha Noemi?*

*Quanti anni ha Luis?*

Leggiamo il quinto quadro e chiediamo:

*Quanti sono i palloncini di Noemi? Tanti o pochi?*

*Quanti sono i palloncini di Luis? Tanti o pochi?*

### 4 Metti ✓.

Invitiamo i bambini a completare l'esercizio individualmente e verifichiamolo insieme.

### 5 Leggi, colora e completa.

Riprendiamo il cartellone dei numeri e contiamo insieme ai bambini. Invitiamo ad osservare l'esercizio e a completarlo. Se necessario, per facilitare la comprensione, possiamo completare insieme i primi due spazi.

### 6 Quanti anni hai? Leggi, disegna e scrivi.

Ricordiamo ai bambini il dialogo fra Noemi e zia Blanca. Chiediamo ad alcuni bambini:

*Quanti anni hai?*

Poniamo la domanda solo ad alcuni alunni per non annoiare la classe. Invitiamo i bambini a completare l'esercizio.

### 7 Sono tanti? Sono pochi? Completa i disegni.

Utilizziamo gli oggetti presenti in classe per focalizzare l'attenzione dei bambini su "tanti/e" e "pochi/e".

Mostriamo ad esempio gruppi di oggetti in quantità diversa (es. matite, fogli, quaderni, libri) e chiediamo ai bambini:

*Sono tanti o sono pochi? / Sono tante o sono poche?*

Invitiamo i bambini ad osservare l'esercizio e leggiamo insieme i dialoghi.

Chiediamo ai bambini di completare i quadri disegnando una quantità adeguata di oggetti.



## ATTIVITÀ DI CONSOLIDAMENTO E SVILUPPO

### VOCABOLARIO

**Mi piace...** Colora le attività che ti piacciono.

Invitiamo i bambini a colorare e poi chiediamo di esprimere oralmente le loro preferenze.

I bambini colorano le immagini e poi si confrontano fra di loro, a coppia o in piccoli gruppi, elaborando delle tabelle e dei piccoli resoconti da scrivere sul quaderno.

### Nella sezione *Esercitiamoci!*

Si consiglia di proporre le attività 8, 9 e 10.

### Nella sezione online *"Scriviamo in italiano"*

Se ancora la classe necessita di consolidare alcune abilità ortografiche, possiamo proporre attività sui suoni più complessi (ad esempio *chi che, mp mb*) o su suoni che presentano difficoltà legate alla lingua madre dei bambini.

### Zio o zia?

Riportiamo l'attenzione su "zia" e "zio". Chiediamo ai bambini se hanno uno zio o una zia: "Come si chiamano? Chi sono? Sono la sorella/il fratello di mamma e/o papà?".

Dopo una breve conversazione orale facciamo scrivere sul quaderno, secondo uno schema dato (scritto alla lavagna o solo suggerito oralmente):

Mia zia si chiama \_\_\_\_\_.

Zia \_\_\_\_\_ è la sorella di \_\_\_\_\_.

Mio zio si chiama \_\_\_\_\_.

Zio \_\_\_\_\_ è il fratello di \_\_\_\_\_.

Se i bambini hanno molti zii, facciamo sceglierne ovviamente solo alcuni.

### Contiamol

Per favorire la padronanza dei numeri organizziamo dei giochi.

Possiamo sfruttare utilmente:

- il gioco della corda utilizzando come filastrocca la numerazione;
- Ruba bandiera;
- Tombola.

### Giochi con le carte di identità

Per consolidare le formule relative alla presentazione di se stessi e degli altri, dividiamo i bambini a coppie o piccoli gruppi: consegniamo le carte con le diverse identità, che troviamo alle pagina 73 e 74 della Guida. I bambini dovranno chiedersi informazioni.

Possiamo scrivere le domande guida alla lavagna:

*Come ti chiami?*

*Quanti anni hai?*

*Hai fratelli e sorelle?*

*Come si chiama tuo fratello?*

*Come si chiama tua sorella?*

*Quanti anni ha tua sorella?*

*Quanti anni ha tuo fratello?*

*Che cosa ti piace?*

Chiediamo ai bambini di scrivere sul quaderno le informazioni ottenute, anche fornendo uno schema guida, oppure consegniamo delle schede da riempire fotocopiandone una per ciascun bambino:

SI CHIAMA .....

HA ..... ANNI.

HA ..... FRATELLO/I E ..... SORELLA/E.

SUA SORELLA ..... HA ..... ANNI.

SUA SORELLA ..... HA ..... ANNI.

SUA SORELLA ..... HA ..... ANNI.

SUO FRATELLO ..... HA ..... ANNI.

SUO FRATELLO ..... HA ..... ANNI.

SUO FRATELLO ..... HA ..... ANNI,

A LUI/LEI PIACE .....



### Presenta il tuo compagno di classe. Presenta te stesso.

Chiediamo ai bambini di presentare l'identità del proprio compagno alla classe.

Ogni bambino compilerà la propria "carta d'identità" (vedi modello a fianco).

La carta d'identità sarà consegnata al compagno che dovrà presentarla alla classe o al piccolo gruppo.

La stessa attività può essere proposta con le carte con le identità diverse fornite dall'insegnante.

Possiamo continuare il gioco chiedendo ai bambini di inventarsi ciascuno una nuova identità. Forniamo così una nuova carta d'identità vuota.

Chiediamo ai bambini di presentarsi alla classe o al piccolo gruppo (dipende dalle dimensioni della classe).

O ancora, possiamo dividere la classe in coppie e ciascun bambino si scambia nuovamente le informazioni. La presentazione alla classe verrà fatta dal compagno.

### Creiamo alcuni fumetti.

Possiamo inventare insieme ai bambini alcune scenette a fumetti in cui i protagonisti si incontrano per la prima volta e si conoscono.

Chiediamo di dividere un foglio da disegno in 6 parti. Possiamo scrivere alla lavagna alcune domande guida oppure consegnare a ciascun bambino la fotocopia di un esempio di scambio (vedi modello a fianco). Il lavoro può essere eseguito in coppia o a piccoli gruppi.

### Drammatizzazione o role-play

Utilizzando lo schema di scambio comunicativo riportato a destra, chiediamo ai bambini di inventare una situazione in cui i due protagonisti si trovano per la prima volta e non si conoscono.

I bambini dovranno inventare le nuove identità e scrivere il dialogo. Il dialogo poi sarà rappresentato davanti alla classe.

### Per non dimenticare...

Organizziamo delle situazioni comunicative o dei role-play in cui sia possibile riutilizzare le strutture comunicative apprese:

*Mi dai per favore... ? Grazie!*

*Mi dai per favore tanti... ?*

*Mi dai per favore due, tre... ?*

Riutilizziamo il lessico dei numeri fino a 20, dei colori e degli oggetti della scuola:

*Mi dai per favore quattro matite rosse?*

*Mi dai per favore un gesso? Grazie!*

*Mi dai per favore le matite? Grazie, sono tante!*

*Ho poche matite: mi dai la tua matita blu?*

### Per approfondire

Pur essendo ancora a uno stadio molto iniziale dell'apprendimento, se lo riteniamo opportuno, utilizziamo la sezione della grammatica per fissare alcune semplici strutture linguistiche. In questa fase possiamo proporre, ad esempio, il box dedicato al singolare e plurale dei nomi, a pagina 110 del manuale.

### CARTA D'IDENTITÀ



Nome: .....

Anni: .....

Fratelli: .....

Mi piace: .....

- CIAO, COME TI CHIAMI?
- MI CHIAMO .....
- QUANTI ANNI HAI?
- HO ..... ANNI.
- HAI FRATELLI E SORELLE?
- SÌ, HO ..... /
- NO, NON HO .....
- COME SI CHIAMA TUO FRATELLO?
- SI CHIAMA .....
- COME SI CHIAMA TUA SORELLA?
- SI CHIAMA .....
- QUANTI ANNI HA TUA SORELLA?
- HA ..... ANNI.
- QUANTI ANNI HA TUO FRATELLO?
- HA ..... ANNI.
- CHE COSA TI PIACE?
- MI PIACE .....

### Per ricordare... Intervallo!!!

I bambini troveranno nel secondo Intervallo!!! alcuni semplici giochi utili per riutilizzare il lessico appreso (si vedano ad esempio le attività 1, 2, 3 e 4).