

LE

MONOGRAFIE

*Spiga*

1

collana di risorse  
per l'insegnante

LINGUA ITALIANA

ORTOGRAFIA

POESIA

Griglie degli obiettivi  
Griglie di rilevazione  
Compiti di realtà  
Metodologia Invalsi

LOGICA LINGUISTICA

CITTADINANZA ATTIVA

*La Spiga*  
EDIZIONI

**LE MONOGRAFIE SPIGA**  
**Lingua italiana 1**

<i>Testi:</i>	Marilena Cappelletti, Angelo De Gianni (Ortografia, Poesia, Cittadinanza) Elena Costa, Lilli Doniselli, Alba Taino (Logica linguistica)
<i>Responsabile editoriale:</i>	Mafalda Brancaccio
<i>Coordinamento, redazione e revisione:</i>	Studio ESSE, Firenze
<i>Responsabile di produzione:</i>	Francesco Capitano
<i>Progetto grafico e impaginazione:</i>	Ardesia di Barbara Barucci, Firenze
<i>Illustrazioni:</i>	Vanessa Montonati, Anna Pilotto, Samuela Spinelli
<i>Copertina:</i>	A COME APE studio, di Alessia Zucchi

*Stampa:* Tecnostampa - Pigni Group Printing Division  
Loreto – Trevi 19.83.156.0

Per esigenze didattiche i testi sono stati quasi tutti ridotti e/o adattati.  
L'editore è a disposizione degli aventi diritto per eventuali omissioni o inesattezze nella citazione delle fonti.

Tutti i diritti riservati  
© 2019 ELI • La Spiga Edizioni

Tel. 071 750701  
info@elilaspigaedizioni.it

**LE**

**MONOGRAFIE**

*Spiga*

**1**

collana di risorse  
per l'insegnante

**LINGUA ITALIANA**

**ORTOGRAFIA**

**POESIA**

Griglie degli obiettivi  
Griglie di rilevazione  
Compiti di realtà  
Metodologia Invalsi

**LOGICA LINGUISTICA**

**CITTADINANZA ATTIVA**

*La Spiga*  
EDIZIONI

# INDICE

<b>Introduzione</b> .....	3
---------------------------	---

## ORTOGRAFIA

<b>Griglia degli obiettivi e delle attività</b> .....	7
Alfabeto .....	8
Suoni simili .....	9
Suoni difficili .....	11
Doppie .....	28
Sillabe .....	29
Apostrofo .....	30
C'è • Ci sono .....	31
L'H nel verbo avere .....	32
Punteggiatura .....	34
Ricapitolando .....	36
<b>Griglia per la rilevazione del raggiungimento degli obiettivi</b> .....	38

## POESIA

<b>Griglia degli obiettivi e delle attività</b> .....	39
Ninne nanne .....	40
Conte .....	44
Filastrocche .....	48
<b>Griglia per la rilevazione del raggiungimento degli obiettivi</b> .....	50

## LOGICA LINGUISTICA

<b>Griglia degli obiettivi e delle attività</b> .....	51
Osservare e dedurre .....	52
Giocare con le parole .....	60
Giocare con i testi .....	68
<b>Soluzioni degli esercizi</b> .....	76

## CITTADINANZA

<b>Griglia degli obiettivi e delle attività</b> .....	78
A scuola .....	79
<i>Ipotesi di lavoro per l'insegnante</i> .....	83
A scuola .....	84
A casa .....	90
<i>Ipotesi di lavoro per l'insegnante</i> .....	96
Il gioco .....	97
<b>Griglia per la rilevazione del raggiungimento degli obiettivi</b> .....	107

<b>COMPITO DI REALTÀ</b> .....	108
--------------------------------	-----

<b>METODOLOGIA INVALSI</b> .....	109
----------------------------------	-----

Questa monografia è articolata in quattro percorsi: *Ortografia*, *Poesia*, *Logica linguistica* e *Cittadinanza*. Ogni percorso è aperto da una "griglia degli obiettivi e delle attività" che riporta, per ogni scheda, l'obiettivo specifico e la descrizione dell'attività proposta. A conclusione di *Ortografia*, *Poesia* e *Cittadinanza* si trova una "griglia per la rilevazione del raggiungimento degli obiettivi" compilabile dal docente, mentre al termine di *Logica linguistica* sono presenti le soluzioni degli esercizi proposti nelle schede.

Le pagine di "Ipotesi di lavoro per l'insegnante" offrono spunti metodologici e didattici sull'uso di alcune schede.

La monografia si conclude con un compito di realtà e con una prova strutturata secondo la metodologia Invalsi.

## ● ORTOGRAFIA

Il termine *ortografia* deriva dal greco *ortho* (corretto) e *graphos* (scrivere), per cui significa *scrivere correttamente*. È abbastanza agevole anche giungere alla definizione di ortografia, così come indicata dai dizionari, quale *insieme delle regole che spiegano come scrivere correttamente secondo il sistema di scrittura di una lingua*. Più precisamente, nella lingua italiana, l'ortografia è l'insieme delle convenzioni che governano la scrittura della lingua per ciò che riguarda i grafemi, cioè le lettere con cui si scrivono le parole, gli accenti, l'apostrofo, la divisione delle parole, l'uso della punteggiatura.

Nella lingua italiana, basata sulle lettere dell'alfabeto latino, esiste una stretta corrispondenza tra fonemi e grafemi, perciò, data la pronuncia di una parola italiana, è abbastanza semplice scriverla e, viceversa, data una parola scritta, è prevedibile e semplice la sua lettura.

Questa corrispondenza tra fonemi e grafemi si complica, però, nei casi in cui fonemi diversi sono rappresentati da un unico segno (per esempio la **o** chiusa e aperta, la **e** chiusa e aperta) oppure nei casi in cui lo stesso fonema è rappresentato da diversi segni grafici (il fonema **c** è rappresentabile con **c** di *casa*, con **q** di *quando*, con **ch** di *chela*) e ulteriormente dalla presenza di digrammi e trigrammi (**gn**, **gli**, **sc**...).

Se si pensa, inoltre, alla continua trasformazione della lingua attraverso i secoli, si può comprendere come anche la scrittura della lingua italiana possa prestarsi ad arbitrarie interpretazioni, rendendo perciò necessaria una codificazione, delle convenzioni che la uniformino. Se si aggiunge a tutto ciò l'evidenza del sempre più scarso uso della scrittura nella quotidianità, il ricorso alla messaggistica del cellulare e alla sua simbologia, la fretta con cui si scrive una e-mail..., si comprende come sia necessario insistere sulla competenza e sul recupero ortografici.

Questo percorso vuole, pur nei suoi limiti di spazio, offrire un mezzo per avvicinarsi all'ortografia con semplicità ma senza approssimazione, giocosamente ma con competenza, in modo da rendere possibile il miglioramento della competenza ortografica per una più corretta scrittura e in modo da aumentare il livello di conoscenza della nostra lingua. L'insicurezza dei bambini rispetto all'ortografia della lingua italiana e la conseguente preoccupazione dei docenti pongono il problema dell'ortografia in modo chiaro e spingono a cercare delle soluzioni non sempre facili da individuare.

I docenti, che sentono la gravità di questa situazione, comprendono benissimo che, una volta stabilite quali siano le regole per una corretta scrittura, per applicarle e giungere a scrivere senza errori è fondamentale esercitarsi, affinché attraverso l'uso continuo gli alunni arrivino a impadronirsene, a farle proprie. Un testo di ortografia non può quindi fare a meno di offrire una serie di esercitazioni che diano la possibilità agli alunni di rinforzare le conoscenze, di essere sempre più sicuri nella loro competenza ortografica.

Ma un testo di ortografia non può essere solo un eserciziaro: deve anche essere un momento didattico strategicamente valido. Diventa quindi importante come il progetto si pone dal punto di vista metodologico. Questo percorso fa della semplicità, della dimensione ludica e della sistematicità delle proposte le sue armi vincenti. Le pagine partono tutte o quasi da una proposta di ricerca percettiva della "difficoltà" presentata, poi propongono una prima attività mirata all'utilizzo corretto di quanto analizzato e infine portano l'alunno ad affrontare una o più esercitazioni per il rinforzo dell'obiettivo acquisito. Il pregio di questa proposta metodologica è quindi la gradualità del percorso, indispensabile per evitare che l'alunno si trovi a dover affrontare difficoltà inaspettate. L'approccio alle convenzioni ortografiche è piuttosto giocoso e raramente si fa ricorso alla presentazione della regola, in quanto l'apprendimento avviene più a livello percettivo che basato sul ragionamento e sulla memorizzazione di un enunciato.

## ● POESIA

Dai programmi per la Scuola Primaria risulta evidente che, per quanto riguarda la poesia, l'alunno viene ad assumere ruoli diversamente connotati: da ascoltatore a lettore, da fruitore attivo, che comprende appieno il messaggio poetico, a produttore capace di esprimere i propri sentimenti e le proprie emozioni. Ma perché la scuola deve farsi carico di condurre l'alunno all'acquisizione di una competenza poetica? E come deve riuscirci? Attraverso quali strategie?

Alla prima domanda potremmo rispondere dicendo che la poesia è un insopprimibile bisogno dell'uomo (L. Renzi, *Come leggere la poesia*, Il Mulino), il che sottintende nell'uomo una predisposizione poetica innata. Non si tratterebbe quindi di un insegnamento vero e proprio della poesia, ma di dar forma a intuizioni, a potenzialità già presenti in ognuno di noi.

C'è un bisogno poetico nell'uomo, e ancora di più nel bambino, che deve essere soddisfatto. Per il bambino, la scuola deve quindi farsi carico di un compito difficile ma non impossibile: quello di metterlo di fronte a una serie di attività che lo gratifichino al massimo, offrendo prodotti di valore letterario e facendo delle esercitazioni legate alla poesia un piacere e non un dovere né un esercizio alla lunga controproducente.

La poesia è un gioco che si fa con le parole e il poeta è un bambino che gioca. Questo fa sì che la poesia per il bambino sia un prodotto vicinissimo a lui e al suo modo di intendere la realtà e quindi facilmente comprensibile, facilmente imitabile. "...Per intendere la poesia bisogna vestirsi dell'anima del bambino." (J. Huizinga, *Homo ludens*).

Partendo da queste considerazioni, diventa importante quindi la strategia didattica che si va a proporre con i bambini della Scuola Primaria.

La poesia, più che insegnata, va illustrata, smontata e rimontata, per andare a vedere di che cosa è fatta e come è fatta, con lo spirito di chi sta giocando e con la curiosità della scoperta tipici dei bambini. È fondamentale, prima di avviare un lavoro sulla poesia, che noi teniamo conto di alcuni aspetti tipici del linguaggio poetico:

- è una forma espressiva particolare, che ha una sua specificità: permette di giocare con le parole, è creativa, quasi magica;
- è un modo diverso di vedere la realtà;
- è una forma di comunicazione che racconta emozioni, stati d'animo, impressioni;
- utilizza svariate forme di linguaggio: lettere, sillabe, onomatopee, suoni, non-parole.

Tutti questi elementi non sono difficili da comprendere per i bambini. Dobbiamo convincerci che la poesia non è un linguaggio impossibile, da esperti, ma qualcosa cui anche e soprattutto i bambini vanno avvicinati, incoraggiandoli sulla strada dell'invenzione giocosa e del divertimento con le parole.

Ecco allora un percorso attraverso il quale i bambini imparano, divertendosi, sia a conoscere il lin-

guaggio poetico sia ad utilizzarlo per esprimersi. Le proposte operative hanno lo scopo di sviluppare competenze linguistiche e formative attraverso un percorso graduale per mezzo del quale i bambini scoprono il gusto di giocare con le parole e di accostarsi al testo poetico come a una realtà su cui agire e con cui interagire.

Per gli alunni di classe prima proponiamo, inizialmente, l'ascolto di ninne nanne, conte e filastrocche che, sicuramente, risveglieranno in loro ricordi della prima infanzia. Proprio attraverso questi ricordi può iniziare il "viaggio" alla scoperta del testo poetico, sia come ascolto e comprensione, attraverso i quali scoprire la musicalità e il ritmo, sia come produzione di filastrocche, attraverso giochi di parole, manipolazione di testi, scoperta di modi diversi e originali di esprimere ciò che li interessa o che li ha particolarmente colpiti.

## ● LOGICA LINGUISTICA

I bambini che frequentano la Scuola Primaria sono in una fase molto delicata della loro crescita sia dal punto di vista fisico sia dal punto di vista intellettivo. In questa fase della crescita i bambini sperimentano e sviluppano molte delle loro abilità e conoscenze che formeranno la base delle future strategie di apprendimento. È attraverso il gioco che i bambini imparano: pertanto è importante proporre loro giochi logici che facciano acquisire strategie per costruire un apprendimento significativo.

Le abilità mentali che vanno conseguite sono quelle di saper osservare, descrivere, rappresentare, interpretare, simulare, modellizzare, fare collegamenti.

Il bambino deve imparare a osservare la realtà per agire su di essa. È modificando la realtà che si sviluppano capacità progettuali e si costruiscono conoscenze.

L'acquisizione della capacità di pensare con logica non è l'acquisizione di un insieme di conoscenze o contenuti specifici di una disciplina. Pertanto la logica non va intesa come un fine da raggiungere, ma come un mezzo, come acquisizione di una capacità che potrà e dovrà essere utilizzata trasversalmente in tutte le discipline.

La logica è una capacità che fonda la conoscenza: è fondamentale in ogni disciplina e permette non solo di apprendere, ma anche di manifestare e applicare le proprie conoscenze esportandole in ambiti diversi. Attraverso la logica, le conoscenze possono assumere un valore di regola e trasformarsi in competenze.

I giochi linguistici e logici proposti in questo percorso portano, gradatamente, il bambino a riflettere sullo strumento "lingua", per coglierne gli usi e i significati. I giochi hanno come obiettivo ultimo quello di far acquisire al bambino una competenza nella lingua italiana. Il possesso sicuro del codice linguistico porta il bambino a organizzare meglio il proprio pensiero e lo mette in grado di capire la struttura della parola, della frase, della narrazione.

Le attività proposte sono sempre precedute da una storia e da una spiegazione che ambientano gli esercizi per indurre il bambino a viverle come "situazione" e non come esercitazione. Gli esercizi non sono accompagnati da una consegna precisa, perché il bambino deve imparare ad attivare capacità interpretative più che di semplice comprensione: deve esser invitato a osservare la situazione del protagonista e a svolgere le sue stesse azioni, a entrare quindi nella situazione rappresentata. La mancanza di una consegna di lavoro precisa invita il bambino ad attivare maggiormente le sue capacità di decodificazione della realtà, comprensione del problema e scelta della risposta. Nel caso in cui qualche bambino dovesse presentare difficoltà nell'individuare il compito da svolgere, l'insegnante lo inviterà a osservare e a leggere con maggiore attenzione e porrà delle domande stimolo atte a far comprendere al bambino la consegna.

Le attività si articolano in tre unità, ognuna delle quali ha come protagonista un animale:

- la prima *Osservare e dedurre* (schede 1-8) ha come protagonista il pipistrello Tito che deve orientarsi in un luogo sconosciuto. I bambini si identificheranno senza difficoltà con lui perché anche loro, entrando nella Scuola primaria, sono venuti a contatto con un mondo "sconosciuto". Le abilità che si vogliono stimolare sono: la capacità di osservazione, la classificazione, il riconoscimento e la ricostruzione di sequenze;
- la seconda *Giocare con le parole* (schede 9-16) ha come protagonista la tartaruga Uga. Facendo giocare i bambini con i grafemi e con i fonemi si permette loro di riflettere sulla lingua scritta, imparandosi della struttura linguistica e del rapporto complesso tra suono e simbolo;
- la terza *Giocare con i testi* (schede 17-24) ha come protagonista la rana Greta e la sua nonna che, attraverso la narrazione di storie e con il suo grande libro, porta la piccola rana nel mondo delle fiabe. Viene sviluppato un percorso per conoscere le strutture narrative e per sviluppare la capacità di comprensione dei meccanismi dell'esposizione logica ed efficace del pensiero.

## ● CITTADINANZA

Il prendersi cura di sé, degli altri e dell'ambiente, se supportati da esperienze dirette, diventano campi di formazione del cittadino per confluire in quell'alveo che è la convivenza civile.

I docenti devono essere consapevoli dell'opportunità di partire dall'esperienza per portare i bambini a riflettere, a discutere con gli altri, in modo costruttivo, di atteggiamenti, di comportamenti, di relazioni, di condivisione, di solidarietà, facendo dello spazio classe una vera palestra in cui allenare il bambino a diventare l'uomo che sarà un domani, destinato a vivere consapevolmente in un mondo in cui la diversità e la pluralità sono ormai strutturali e non episodiche.

I docenti devono, inoltre, essere consapevoli della indispensabile connessione tra gli obiettivi di Cittadinanza e gli obiettivi disciplinari e devono vedere entrambi come concorrenti, di pari dignità, all'educazione integrale del bambino.

Le attività proposte mirano a sviluppare nel bambino i concetti del rispetto di se stesso e degli altri, dell'ambiente e delle regole della vita in comune, in modo da favorire la costruzione di una rete relazionale positiva fra sé e ciò che lo circonda.

Il percorso parte dalla realtà che il bambino vive quotidianamente, abituandolo a riflettere su ciò che sperimenta, per giungere poi alla concettualizzazione e alla generalizzazione di quanto analizzato, attraverso attività soprattutto di tipo ludico riferite a campi esperienziali molto vicini a lui, quali la scuola, la casa e la famiglia, il gioco.

Il percorso chiede al bambino di partecipare attivamente alle proposte di lavoro, di farsi coinvolgere nelle attività, di mettersi in gioco riflettendo sulle sue esperienze, sui suoi stati d'animo, sul suo mondo interiore ed esterno. Le schede proposte fanno riferimento ai momenti tipici della giornata di un bambino, sia a casa sia a scuola, analizzando situazioni comuni a tutti sulle quali discutere e confrontarsi per superare gradualmente la propria centralità e prendere coscienza dell'altro come interlocutore da accettare e rispettare in ciò che ha di simile e di diverso da noi.

Nelle pagine dedicate alla scuola sono proposte attività di presentazione di sé e della propria personalità, dei propri interessi e delle proprie capacità, per poi spostare l'attenzione sugli altri e sulle relazioni interpersonali. Non mancano pagine relative al rispetto delle regole necessarie in momenti tipici vissuti insieme: la merenda, il gioco, la vita in classe, il rapporto con gli adulti...

Nella sezione della casa si parla degli affetti, delle relazioni familiari, della sicurezza e delle regole di comportamento. Non manca un accenno al rapporto con gli animali domestici.

Le pagine sul gioco offrono la possibilità di conoscere giochi, di sperimentarne direttamente, di riflettere sulle proprie modalità di gioco, di comprendere la necessità del rispetto delle regole.

SCHEDA	OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITÀ
1	Riconoscere le lettere dell'alfabeto.	Lettura di filastrocche.
2-3	Discriminare i suoni simili.	Osservazione di immagini, verbalizzazione, produzione di parole.
4	Riconoscere e scrivere i suoni CA, CO, CU.	Lettura di filastrocche, individuazione dei suoni e produzione di parole.
5	Riconoscere e scrivere i suoni CE, CI.	Lettura di filastrocche, individuazione dei suoni e produzione di parole.
6	Riconoscere e scrivere i suoni CHE, CHI.	Lettura di filastrocche, individuazione dei suoni e giochi di parole.
7	Riconoscere e scrivere i suoni CIA, CIO, CIU.	Lettura di filastrocche, individuazione dei suoni e giochi di parole.
8	Riconoscere e scrivere i suoni GA, GO, GU.	Lettura di filastrocche, individuazione dei suoni e giochi di parole.
9	Riconoscere e scrivere i suoni GE, GI.	Lettura di brevi brani, individuazione dei suoni e produzione di parole e frasi.
10	Riconoscere e scrivere i suoni GHE, GHI.	Lettura di filastrocche, individuazione dei suoni e giochi di parole.
11	Riconoscere e scrivere i suoni GIA, GIO, GIU.	Lettura di una filastrocca e di un brano, individuazione dei suoni e giochi di parole.
12	Utilizzare correttamente MB, MP.	Lettura di una filastrocca e di un brano e giochi di parole.
13	Riconoscere e scrivere il digramma GN.	Individuazione e produzione di parole e frasi.
14	Riconoscere e scrivere il trigramma GLI.	Individuazione e produzione di parole e frasi.
15	Riconoscere e scrivere i gruppi SCA, SCO, SCU.	Lettura di un brano, analisi e produzione di parole.
16	Riconoscere e scrivere i gruppi SCE, SCI.	Lettura di filastrocche e giochi di parole.
17	Riconoscere e scrivere i gruppi SCHE, SCHI.	Individuazione e produzione di parole e frasi.
18	Conoscere e scrivere parole con QU.	Lettura di filastrocche e giochi di parole.
19	Riconoscere e scrivere parole con i suoni QU e CU.	Individuazione di parole che si scrivono in modo particolare.
20	Riconoscere e scrivere parole con il gruppo CQU.	Lettura di una filastrocca e giochi di parole.
21	Riconoscere e scrivere parole con le lettere doppie.	Filastrocche, letture, giochi di parole.
22	Dividere le parole in sillabe.	Giochi con le parole e con le sillabe.
23	Usare correttamente l'apostrofo.	Filastrocche, giochi, esercizi, puntualizzazione di regole.
24	Usare correttamente C'È, CI SONO.	Lettura di filastrocche e produzione di parole e frasi.
25-26	Riconoscere e usare le forme verbali di AVERE.	Lettura di brevi brani, osservazione di immagini, produzione di frasi.
27	Scoprire la funzione dei diversi punti e saperli usare nelle situazioni comunicative.	Analisi di situazioni per acquisire l'uso consapevole dei diversi punti.
28	Scoprire la funzione della virgola e saperla usare in modo corretto.	Analisi di frasi per scoprire come usare la virgola.

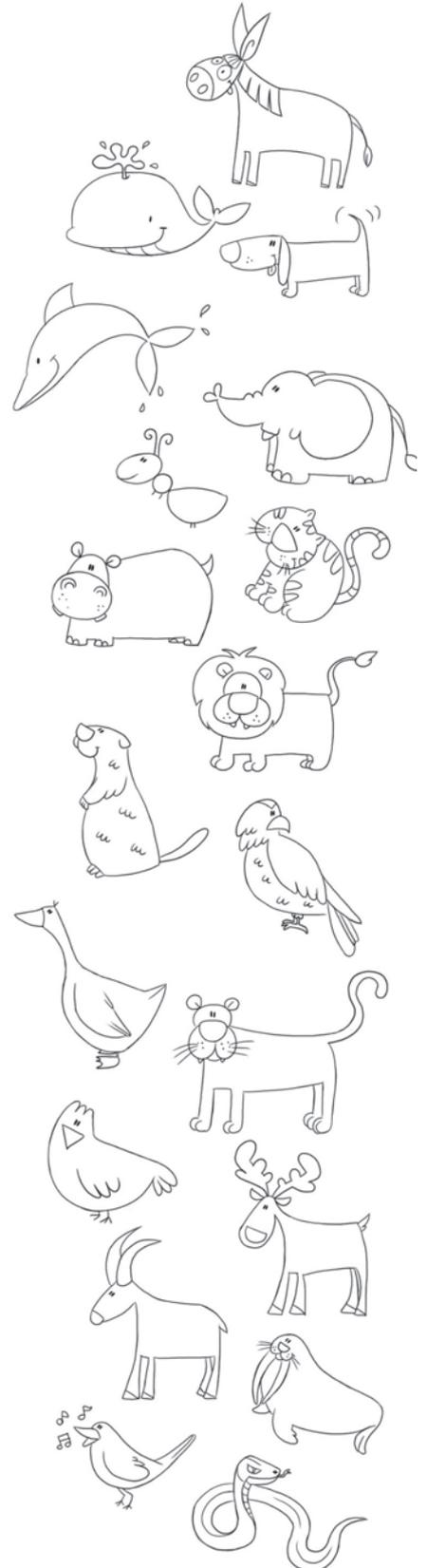
Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# ALFABETO

◆ Leggi la filastrocca e ripeti l'alfabeto.

A a	A a
B b	B b
C c	C c
D d	D d
E e	E e
F f	F f
G g	G g
H h	H h
I i	I i
L l	L l
M m	M m
N n	N n
O o	O o
P p	P p
Q q	Q q
R r	R r
S s	S s
T t	T t
U u	U u
V v	V v
Z z	Z z

è l'**as**ino  
 è la **ba**lena  
 è il **ca**ne che la coda dimena  
 è il **de**lfino  
 l'**e**lefante  
 la **fo**rmica che non è pesante  
 è il **ga**tto  
**ha** gli artigli  
 è l'**ip**popotamo nel fiume coi figli  
 è il **le**one  
 è la **ma**rmotta  
 è il **ni**bbio che non perde la rotta  
 è l'**oc**chetta  
 è la **pa**ntera  
 è la **qu**aglia che non è nera  
 è la **ren**na  
 è lo **sta**mbecco  
 è il **tri**checo che non ha il becco  
 è l'**us**ignolo che canta sereno  
 è la **vi**pera che ha il veleno  
 è lo **zo**o che di animali è pieno.



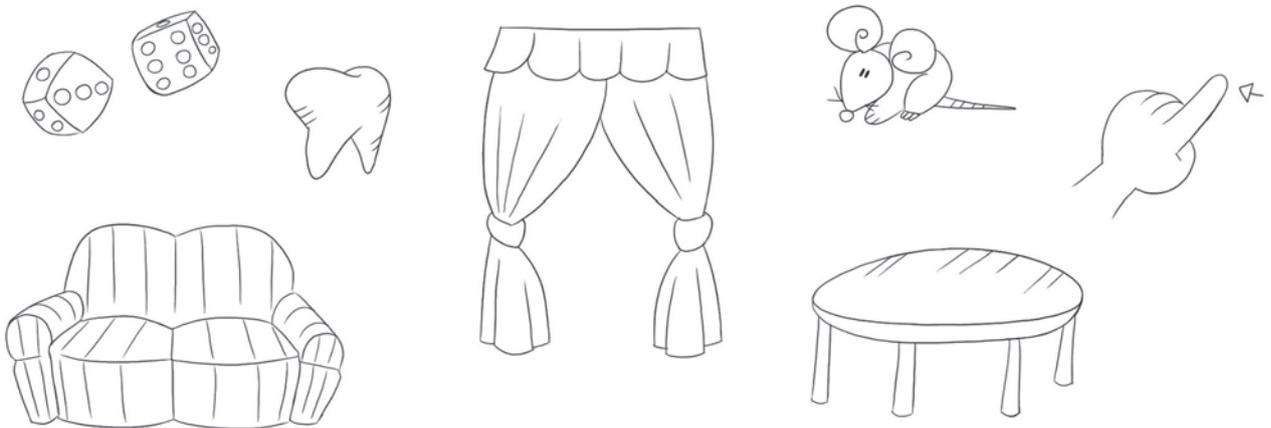
Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

**SEMBRANO UGUALI**

- ◆ Cerchia in rosso i disegni il cui nome inizia con **b** e in giallo quelli il cui nome inizia con **p**.



- ◆ Cerchia in rosso i disegni il cui nome inizia con **d** e in giallo quelli il cui nome inizia con **t**.



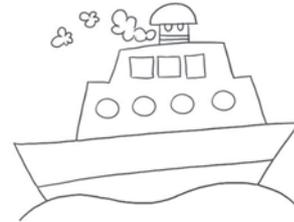
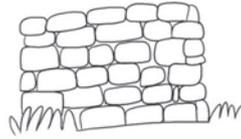
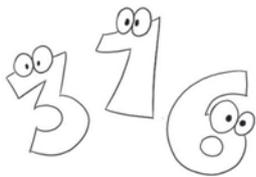
- ◆ Cerchia in rosso i disegni il cui nome inizia con **s** e in giallo quelli il cui nome inizia con **z**.



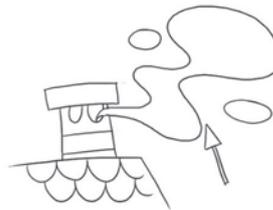
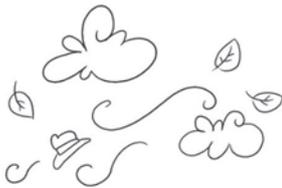
Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

### NON CONFONDERLI!

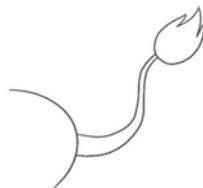
◆ Cerchia in rosso i disegni il cui nome inizia con **m** e in giallo quelli il cui nome inizia con **n**.



◆ Cerchia in rosso i disegni il cui nome inizia con **f** e in giallo quelli il cui nome inizia con **v**.



◆ Cerchia in rosso i disegni il cui nome inizia con **c** e in giallo quelli il cui nome inizia con **g**.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

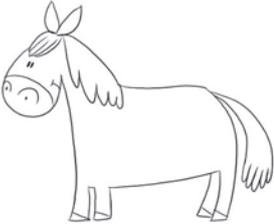
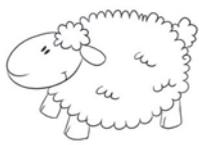
**CA • CO • CU**

◆ Cerchia le parole che contengono **ca, co, cu**.

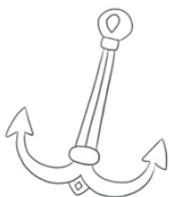
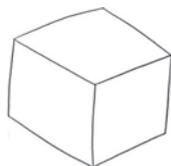
Nel castello di Valbrona  
c'è un re con la corona  
la corona sulla testa  
anche quando non è festa.  
Sopra il trono ha un cuscino  
perché è basso, poverino.



◆ Collega ogni parola al disegno corrispondente.

culla				catena
cavallo				pecora
collana				cane
cuccia				corda
				incudine

◆ Scrivi le parole corrispondenti ai disegni.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

### CE • CI

◆ Cerchia le parole che contengono **ce, ci**.

Nel cesto di frutta  
tre noci e due pere  
dell'uva un po' brutta  
e susine già nere.

Un cespo di insalata  
cicoria ed una pera  
sulla tavola apparecchiata  
per una cena leggera.



◆ Completa con **ce, ci**.



\_\_\_ gno

\_\_\_ triolo

pul \_\_\_ no

corni \_\_\_

\_\_\_ cala

al \_\_\_

◆ Osserva i disegni, riordina le sillabe e scrivi le parole.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

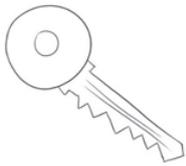
# CHE • CHI

◆ Cerchia le parole che contengono **che, chi**.

Ochette bianche  
grigi tacchini  
chiocce attente  
a tanti pulcini  
mucche e galline  
zucche e zucchine  
fichi e nocciole  
giornate di sole.  
Bella allegra fattoria  
da te non voglio venir via!



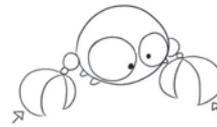
◆ Completa con **che, chi**.



\_\_\_ave



luma\_\_\_



\_\_\_le



\_\_\_esa



for\_\_\_tta



\_\_\_tarra



fo\_\_\_



\_\_\_odi

◆ Completa con le parole date.

occhi • zucchine • formiche • zucchero

La zia beve il caffè amaro, senza \_\_\_\_\_.

Francesca ha gli \_\_\_\_\_ verdi.

A me piace la frittata con le \_\_\_\_\_ e il formaggio.

Le \_\_\_\_\_ vivono nei formicai.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## CIA • CIO • CIU

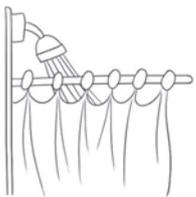
◆ Cerchia le parole che contengono **cia, cio, ciu**.



Al mattino quando mi sveglio  
metto ai piedi le ciabatte  
bevo un caldo caffelatte  
mi divoro una ciambella  
tolgo le briciole dalla scodella.  
Pettino il ciuffo dei capelli  
metto lo zaino sulle spalle  
e vado incontro a Gigliola  
per andare insieme a scuola.



◆ Completa con **cia, cio, ciu**.



doc \_\_\_\_\_ car \_\_\_\_\_ fo \_\_\_\_\_ co ac \_\_\_\_\_ ga \_\_\_\_\_ tola bilan \_\_\_\_\_

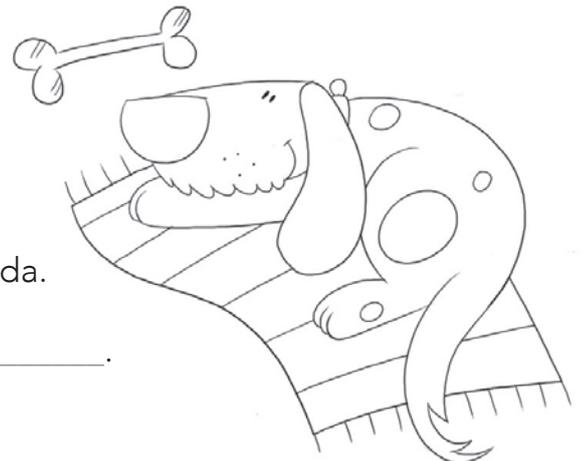
◆ Completa con le parole date.

arancia • cioccolato • ciuffo

Il mio cane ha un \_\_\_\_\_ di peli sulla coda.

La mamma mi prepara una spremuta d' \_\_\_\_\_.

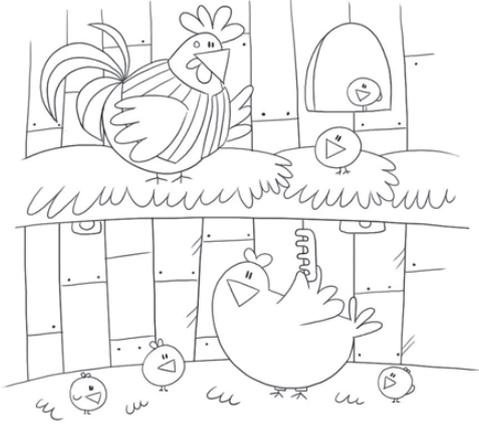
Mi piace molto il \_\_\_\_\_ fondente.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

**GA • GO • GU**

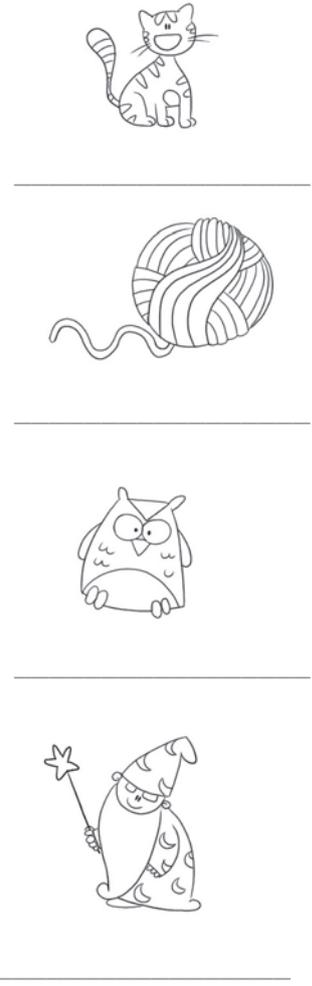
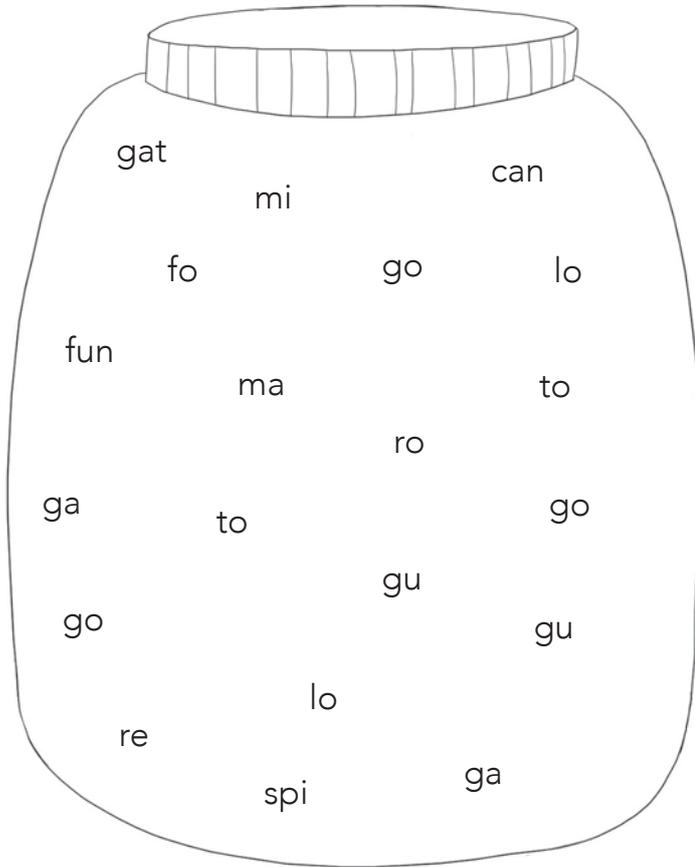
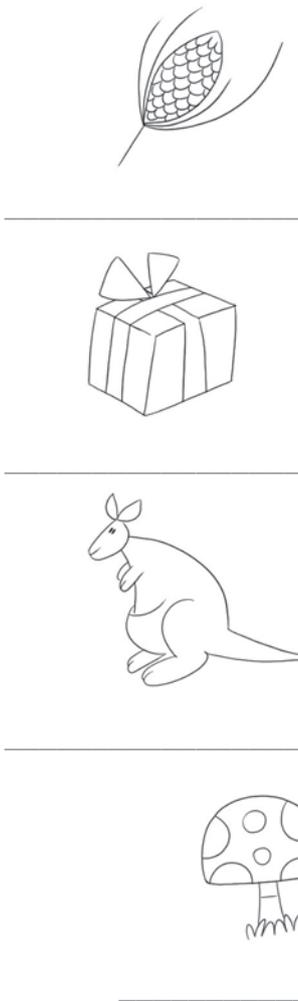
◆ Cerchia le parole che contengono **ga, go, gu**.



Il gallo Augusto  
 si veste con gusto  
 Luisa la gallina  
 si pettina la cretina  
 il gorilla Camillo  
 salta più di un grillo  
 il gatto Marcello  
 si liscia il mantello  
 il gufo Martino  
 si fa un sonnellino.



◆ Osserva i disegni e scrivi le parole usando le sillabe scritte nel barattolo.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

### GE • GI

◆ Cerchia le parole con **ge, gi**.

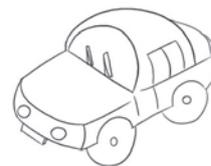
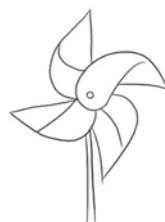
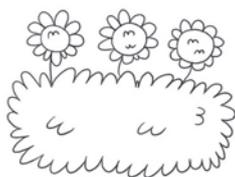
Luigino si annoia. Allora prende un album e si mette a disegnare.

Sulla prima pagina disegna una piazza con un vigile, un bambino che gusta un gelato e un'aiuola di girasoli.

Sulla seconda pagina Luigino disegna una giraffa, una girandola e una casa con i gerani alla finestra.



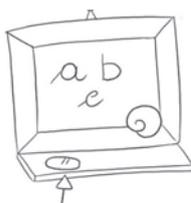
◆ Rileggi il brano e cancella gli elementi che non sono disegnati da Luigino.



◆ Completa con **ge, gi**.



an\_\_\_lo



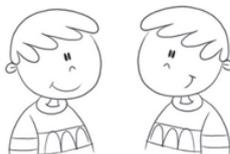
\_\_\_sso



\_\_\_nocchio



re\_\_\_na



\_\_\_melli

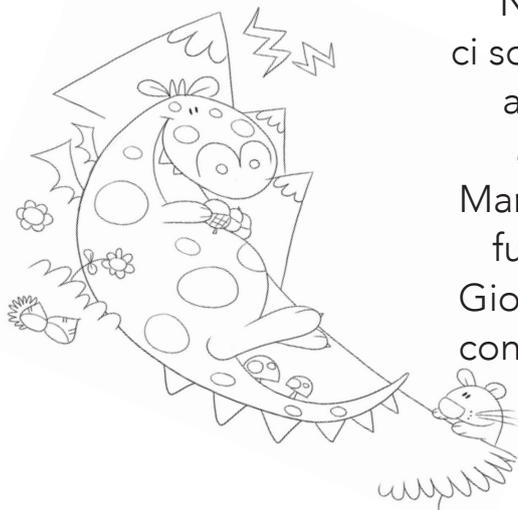


\_\_\_nio

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# GHE • GHI

**◆** Cerchia le parole con **ghe, ghi**.



Nel laghetto sopra i monti  
ci son due draghi sempre pronti  
a girare in mezzo ai campi  
anche se ci sono i lampi.  
Mangian ghiande e margherite  
funghi e castagne saporite.  
Giocano coi ghiri a nascondino  
con le tartarughe a rimpiazzino.



**◆** Completa sostituendo le parole ai disegni.

Il papà adora gli  \_\_\_\_\_ con i  \_\_\_\_\_.

Margherita ha sempre le  \_\_\_\_\_ slacciate.

La maestra ci fa usare il  \_\_\_\_\_.

Le  \_\_\_\_\_ e i  \_\_\_\_\_ usano  
la bacchetta magica.

Umberto mangia volentieri il  \_\_\_\_\_ al limone.

Il mare inquinato è pieno di  \_\_\_\_\_.

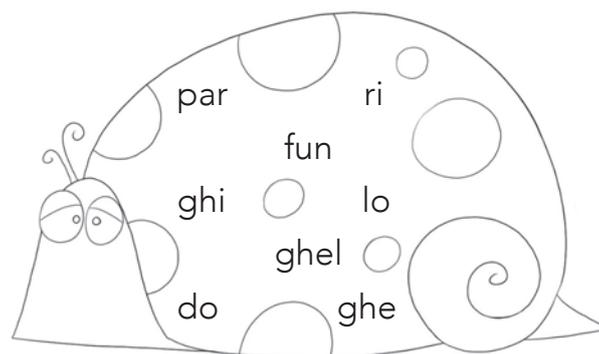
**◆** Osserva i disegni, riordina le sillabe e scrivi le parole.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



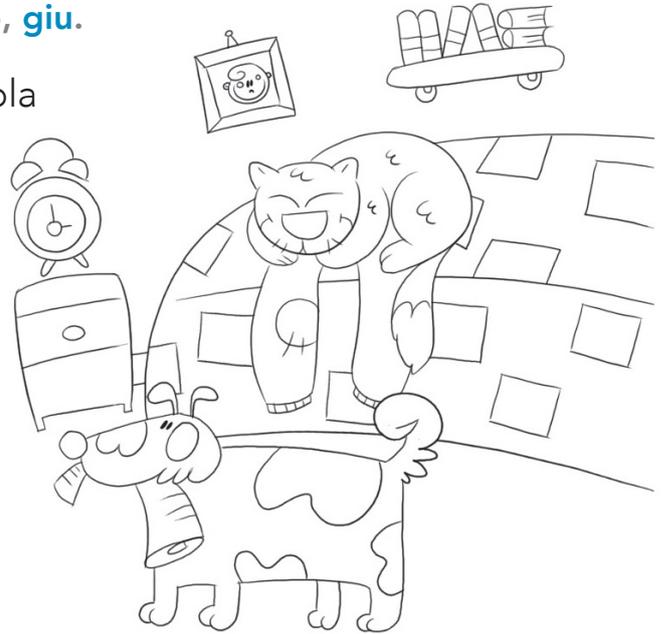
Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

### GIA • GIO • GIU

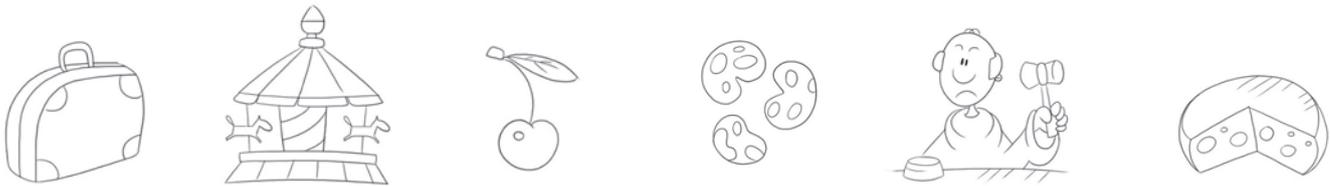
◆ Cerchia le parole che contengono **gia, gio, giu**.

Giuseppe gioca con il suo gattino Briciola e con il cane Bigio.

Briciola è un micetto dal pelo grigio e dagli occhi gialli, che ama dormire sul pigiama del suo padroncino. Bigio è un cane bianco e nero, bravissimo: fa la guardia e porta il giornale al papà di Giuseppe.



◆ Completa con **gia, gio, giu**.



vali \_\_\_\_\_ stra    cilie \_\_\_\_\_ fa \_\_\_\_\_ li    \_\_\_\_\_ dice    formag \_\_\_\_\_

◆ Inserisci le parole al posto giusto.

giornale • giacca • giubbotto • giallo • giugno • giocoliere • fagiano • giullare • raggio • gioco • pioggia • giungla • valigia

**GIA**

---

---

---

---

---

**GIO**

---

---

---

---

---

**GIU**

---

---

---

---

---

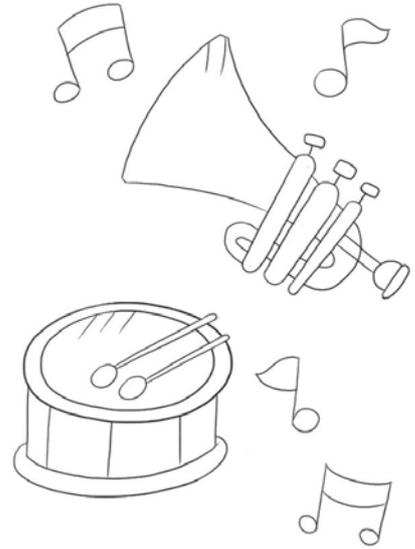
Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# VOGLIONO SEMPRE LA M

◆ Cerchia le parole che contengono **mb**, **mp**.



Campana e campanello  
impermeabile e ombrello  
lampo e lampione  
ciambella e campione  
tromba e tamburo,  
ne son proprio sicuro,  
prima di B e P  
vogliono sempre la M.



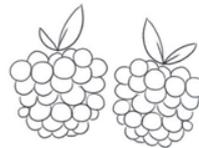
◆ Completa con **mb**, **mp**.



ba\_\_ola



la\_\_ada



la\_\_oni



ga\_\_a

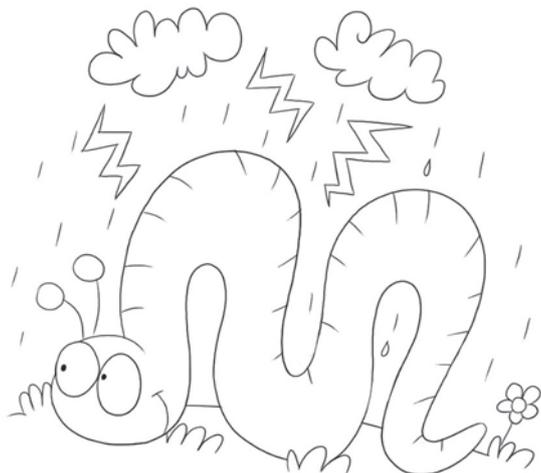


te\_\_erino



bo\_\_a

◆ Inserisci le parole al posto giusto.



lampadina • lombrico • timbro • zampa •  
impronta • temporale • bambino • colomba

**MB**

---



---



---



---

**MP**

---



---



---



---

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## IL DIGRAMMA GN

◆ Cerchia le parole che contengono **gn**.



Un bambino alla lavagna  
a colori fa un disegno:  
un paesaggio di montagna  
uno stagno con un cigno  
una ragnatela e un ragno  
tanti ricci di castagne  
e nel cielo una cicogna.



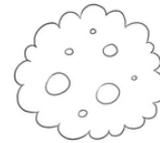
◆ Completa con **gna, gne, gni, gno, gnu**.



\_\_\_\_\_mo



pi\_\_\_\_\_



spu\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

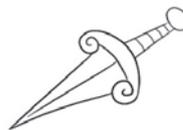


pu\_\_\_\_\_



a\_\_\_\_\_llo

◆ Scrivi solo i nomi dei disegni che contengono **gn**, poi colorali.



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

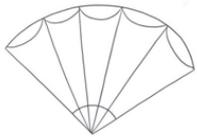
# IL TRIGRAMMA GLI

◆ Cerchia le parole che contengono **gli**.

Al primo soffio di vento  
 cadono le foglie del tiglio  
 agita i rami il cespuglio  
 si piega lo stelo del giglio  
 rientra al caldo il coniglio  
 indossa il bimbo la maglia.



◆ Completa con **gli**.



venta \_\_\_\_\_ o



botti \_\_\_\_\_ a



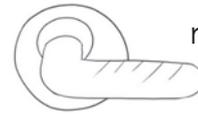
meda \_\_\_\_\_ a



tova \_\_\_\_\_ olo



ta \_\_\_\_\_ ere



mani \_\_\_\_\_ a

◆ Scrivi solo i nomi dei disegni che contengono **gli**, poi colorali.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## SCA • SCO • SCU

◆ Cerchia le parole che contengono **sca**, **sco**, **scu**.

Francesco va in montagna. Calza gli scarponi e nello zaino mette una scatola piena di biscotti per la merenda. Giunto ai piedi della cascata, si mette a mangiare. Uno scoiattolo dal pelo scuro esce dal bosco e gli si avvicina. Francesco gli dà qualche biscotto. L'animaletto mangia in fretta, poi torna a nascondersi nel bosco.



◆ Completa con **sca**, **sco**, **scu**.



\_\_\_\_\_ la



\_\_\_\_\_ ola



\_\_\_\_\_ glio



va \_\_\_\_\_

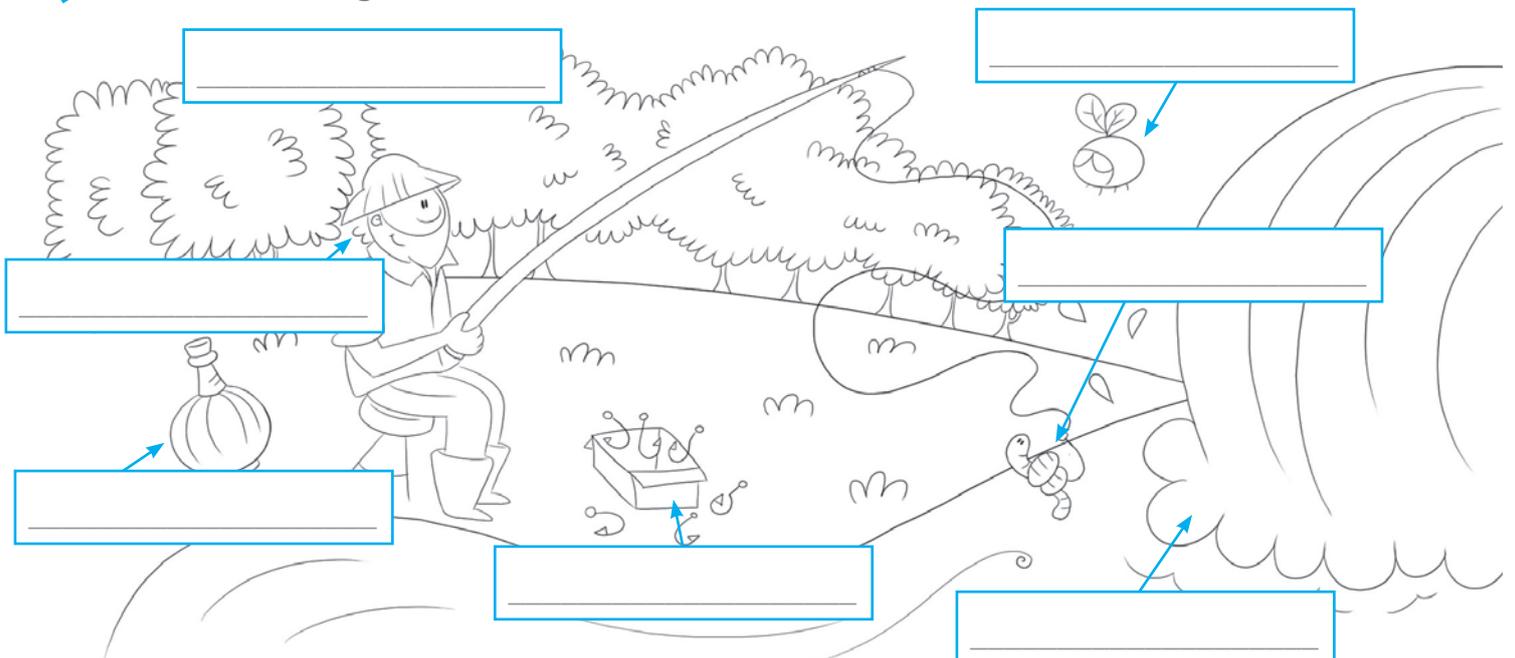


\_\_\_\_\_ do



ca \_\_\_\_\_

◆ Scrivi i nomi degli elementi indicati.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# SCE • SCI

◆ Cerchia le parole che contengono **sce**, **sci**.

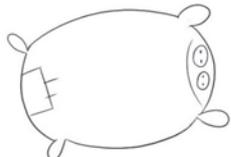
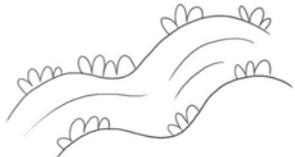
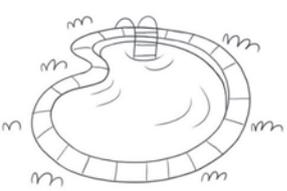
Una biscia in cascina  
fece un tuffo in piscina,  
si asciugò al caldo sole  
poi strisciò verso le viole.

R. Piumini, *Ridi ridi*, Bompiani

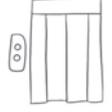


Un pesce dal fondo  
salì con l'ascensore  
per vedere il mondo  
di un altro colore.

◆ Scrivi le parole corrispondenti ai disegni.

		
_____	_____	_____
		
_____	_____	_____

◆ Osserva i disegni, riordina le sillabe e scrivi le parole.

	_____
	_____
	_____
	_____

	
	ri sce no mo
	scen re a so
	sce stri
	mia scim

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## SCHE • SCHI

◆ Cerchia le parole che contengono **sche, schi**.

Sono una maschera carina  
travestita da damina  
vado in giro e piroetto  
mi diverto col fischiotto.

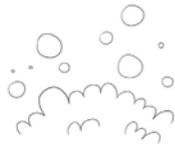


Io da scheletro mi vesto  
sono brutto con il teschio  
vado nella notte scura  
treman tutti di paura.

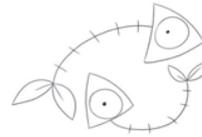
◆ Completa con **sche, schi**.



ca \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_ uma



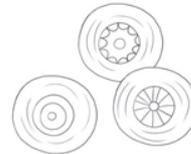
li \_\_\_\_\_



ta \_\_\_\_\_ no



\_\_\_\_\_ rmo



di \_\_\_\_\_

◆ Completa con parole adatte che contengano **sche, schi**.

A Carnevale ogni \_\_\_\_\_ vale.

La maestra corregge le \_\_\_\_\_ di matematica.

Per fare il presepe io uso il \_\_\_\_\_ vero preso nei \_\_\_\_\_.

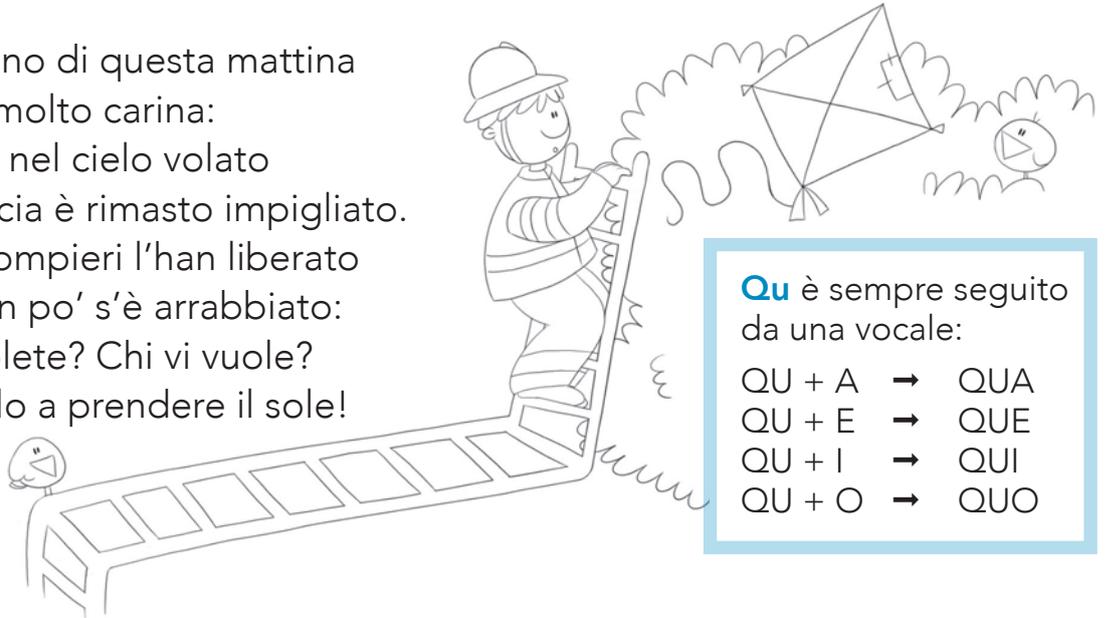
Per mangiare le noci il papà le rompe con lo \_\_\_\_\_.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# PAROLE CON QU

**◆** Cerchia le parole che contengono **qu**.

Sul quotidiano di questa mattina una notizia molto carina: un aquilone nel cielo volato su una quercia è rimasto impigliato. Quando i pompieri l'han liberato l'aquilone un po' s'è arrabbiato: – Ma che volete? Chi vi vuole? Ero tranquillo a prendere il sole!



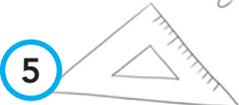
**Qu** è sempre seguito da una vocale:

QU + A → QUA  
 QU + E → QUE  
 QU + I → QUI  
 QU + O → QUO

**◆** Completa con **qua, que, qui, quo**.

 cin\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_dro  li\_\_\_\_\_re  
 s\_\_\_\_\_lo  \_\_\_\_\_ndici  a\_\_\_\_\_la

**◆** Risolvi il cruciverba.

**1**  **2**   
**3**  **4**   
**5** 

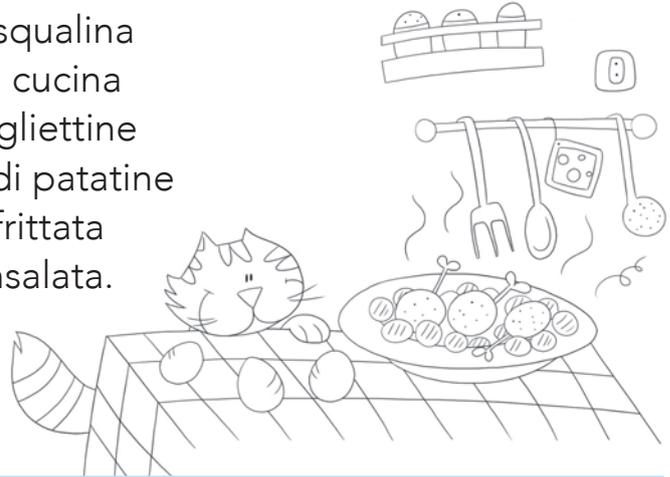
1										
3										
5										

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## CU • QU



La cuoca Pasqualina è sempre in cucina prepara quagliettine su un cuscino di patatine cubetti di frittata e ciuffi di insalata.



Dopo **qu** c'è una vocale, dopo **cu** c'è una consonante, ma... ci sono alcune parole capricciose che, anche se dopo la **u** hanno una vocale, vogliono **c**.

Vogliono la **c**:



**cuore**



**cuoio**



**cuoco**



**scuola**

### Completa con parole adatte che contengano **cu**.

La \_\_\_\_\_ che frequento ha una grande palestra.

Il mio orsacchiotto ha disegnato sul petto un \_\_\_\_\_ rosso.

Il papà ha regalato alla mamma una borsetta di \_\_\_\_\_.

La nonna è un'ottima \_\_\_\_\_: prepara pranzi da leccarsi i baffi.

### Completa con **cu**, **qu**.



\_\_\_\_\_lla



s\_\_\_\_\_alo



s\_\_\_\_\_ola



\_\_\_\_\_rva

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## PAROLE CON CQU

### ◆ Cerchia la parola **acqua**.

Acqua, acqua, passa via,  
passa via da casa mia.  
Più lontano vai a bagnare,  
che in cortile voglio andare.  
Voglio andare giù in cortile  
a giocare con Lucia.  
Vai lontano, acqua sottile,  
acqua fredda passa via.

R. Piumini

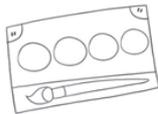
Anche le parole  
che derivano da **acqua**  
si scrivono con **cqu**.



### ◆ Completa le parole corrispondenti ai disegni.



a \_\_\_\_\_ azzone



a \_\_\_\_\_ erelli



a \_\_\_\_\_ ario



suba \_\_\_\_\_ eo



a \_\_\_\_\_ itrino



a \_\_\_\_\_ edotto

### ◆ Completa con parole adatte che contengano **cqu**.

Oggi a scuola abbiamo dipinto con gli \_\_\_\_\_.

Nell' \_\_\_\_\_ nuotano tre pesci colorati.

Stamattina tuoni e lampi: che \_\_\_\_\_!



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## LE DOPPIE

◆ Cerchia le parole che contengano lettere doppie.

Penne, gomme e temperini,  
caramelle e biscottini,  
pastelli, matite e pennarelli,  
libri, quaderni, penne e righelli.  
Escono allegre dalle cartelle  
parole con lettere gemelle  
accompagnate da figurine,  
animaletti e bamboline.



◆ Scrivi le parole corrispondenti ai disegni.

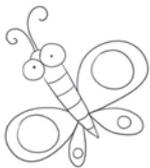


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

◆ Cambia le doppie e scopri parole nuove, come nell'esempio.

panna – ll → **palla**

rosso – tt → \_\_\_\_\_

gallo – tt → \_\_\_\_\_

pelle – nn → \_\_\_\_\_

toppe – rr → \_\_\_\_\_

patto – cc → \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

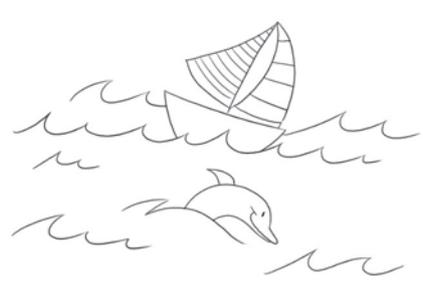
# DIVEDERE IN SILLABE



**CHE COSA DEVO FARE SE UNA PAROLA NON MI STA SULLA RIGA?**



**DEVI DIVIDERE LA PAROLA IN SILLABE. AIUTATI CON LE MANI.**





MA

RE



◆ Pronuncia le parole corrispondenti ai disegni accompagnando ogni sillaba con un battito di mani e scopri il ritmo. Poi completa le tabelle scrivendo le parole divise in sillabe, come nell'esempio.

**Ritmo a due**

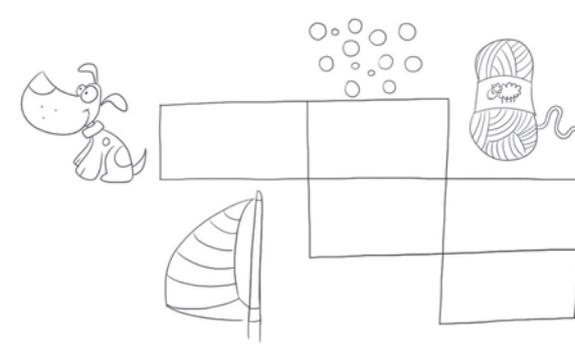


so	le

**Ritmo a tre**




◆ Gioca con i cruciverba sillabici: osserva i disegni e completa scrivendo le parole divise in sillabe.







Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## L'APOSTROFO

L'oca beve alla fontana  
l'orso dorme nella tana  
l'asino raglia nella stalla  
l'ape cerca la farfalla  
l'istrice mangia le radici  
l'elefante non ha nemici  
l'usignolo canta dolcemente  
l'aquila ha un artiglio potente.



**Lo, la e una** perdono la vocale davanti alle parole che iniziano per vocale. Al suo posto si mette **l'apostrofo**.

Trasforma mettendo l'apostrofo, come nell'esempio.



la uva

l'uva



la albero

\_\_\_\_\_



una isola

\_\_\_\_\_



la elica

\_\_\_\_\_



una arancia

\_\_\_\_\_



la uovo

\_\_\_\_\_

Osserva i disegni e completa.



\_\_\_\_\_ segna le ore.



\_\_\_\_\_ della mamma è rosso e verde.



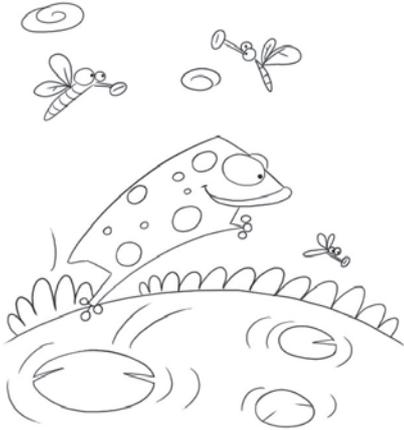
\_\_\_\_\_ ha le penne sulla testa.



\_\_\_\_\_ canta sul ramo.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# C'È • CI SONO



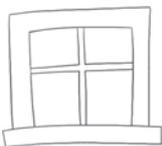
C'è nel cielo un caldo sole  
 ci sono nel prato primule e viole  
 c'è la rana che saltella  
 ci sono il fratello e la sorella  
 c'è il bimbo che va a scuola  
 ci sono i fiori nell'aiuola  
 c'è nel piatto la minestra  
 ci sono il maestro e la maestra.



◆ Completa con **c'è, ci sono**.

- Sul tavolo in cameretta \_\_\_\_\_ il computer.
- In ufficio \_\_\_\_\_ la macchina per il caffè.
- In cucina \_\_\_\_\_ Giacomo e Marta che preparano la torta.
- In città, al sabato, \_\_\_\_\_ molto traffico.
- Sulla cattedra questa mattina \_\_\_\_\_ un vaso di fiori e dei funghi.

◆ Per ogni disegno scrivi una frase con **c'è, ci sono**.




---

---

---

---

---

---

---

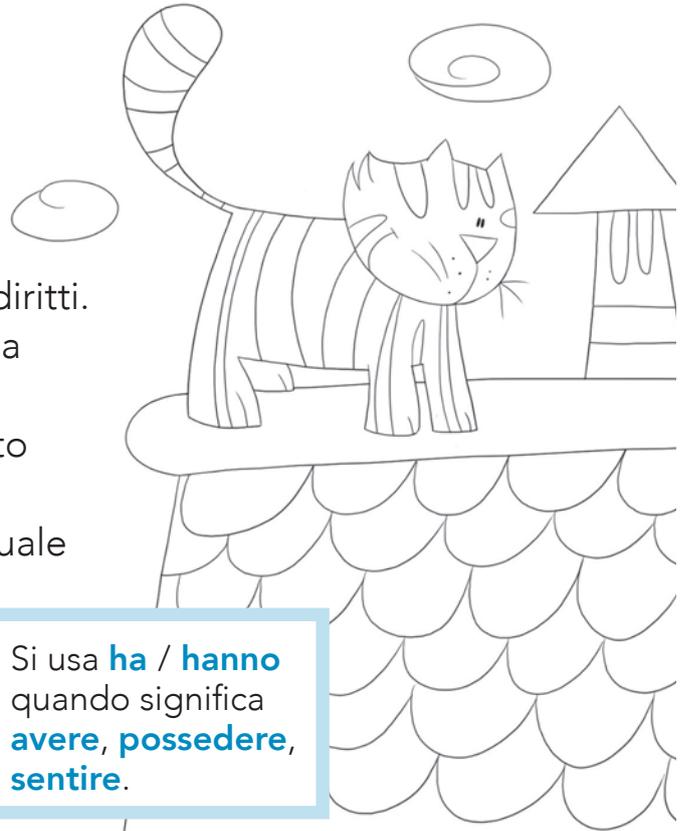
---

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## HA, A • HANNO, ANNO

### ◆ Cerchia **ha, a, hanno, anno.**

Il mio gatto Saila ha il mantello grigio a strisce nere, ha la coda folta e lunga che sembra una spazzola, ha due orecchie a punta. Ha il musino rosa e dei baffi lunghi e diritti. Va spesso a zozzo, ma poi torna a casa a mangiare. Quando è fuori incontra Grigio, il gatto del nostro vicino, che ha un anno. Sono molto diversi tra loro, hanno uguale solo il collarino di nastro rosso.



Si usa **ha / hanno** quando significa **avere, possedere, sentire.**

### ◆ Completa con **ha, a.**

Clara \_\_\_\_\_ una sciarpa verde.  
Domani i nonni vanno \_\_\_\_\_ Venezia.  
Il mio amico Gianni \_\_\_\_\_ una maglietta \_\_\_\_\_ righe.  
L'elefante \_\_\_\_\_ la proboscide.  
Al sabato non vado \_\_\_\_\_ scuola e vado \_\_\_\_\_ casa dei nonni \_\_\_\_\_ mangiare.  
La casa dei nonni \_\_\_\_\_ un giardino molto grande.

### ◆ Completa con **hanno, anno.**

Le mie cugine \_\_\_\_\_ le biciclette nuove.  
L' \_\_\_\_\_ scorso sono andata in vacanza con i nonni.  
Le giraffe \_\_\_\_\_ il collo lungo.  
I bambini non \_\_\_\_\_ la barba.  
In un \_\_\_\_\_ ci sono dodici mesi.  
L' \_\_\_\_\_ scorso frequentavo la Scuola dell'Infanzia.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

**HO, O • HAI, AI**◆ **Cerchia hai, ai, ho, o.**

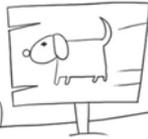
La mia nipotina Beatrice è curiosa e mi fa molte domande.

- Quanti cappelli hai, nonno?
- Ti piacciono le caramelle o il cioccolato?
- Perché non vai a giocare ai giardini pubblici?

Io la sto a sentire, poi cerco di darle delle risposte:

– Io ho tre cappelli... Mi piace molto il cioccolato... Non vado ai giardini perché non ho più l'età...

Lei mi guarda, poi ricomincia: – Ma tu non hai mai niente da fare, nonno? È instancabile.



Si usa **ho / hai** quando significa **avere, possedere, sentire**.

◆ **Completa con hai, ai.**

La mia amica Serena va sempre \_\_\_\_\_ giardini con il suo cane.

Tu \_\_\_\_\_ sempre voglia di scherzare.

Se \_\_\_\_\_ freddo, copriti meglio!

Al mio cane piace correre \_\_\_\_\_ giardini.

\_\_\_\_\_ miei nonni piace andare al cinema.

\_\_\_\_\_ una bellissima tuta. L'hai comperata  
\_\_\_\_\_ grandi magazzini?

◆ **Completa con ho, o.**

Vai al cinema \_\_\_\_\_ preferisci restare in casa?

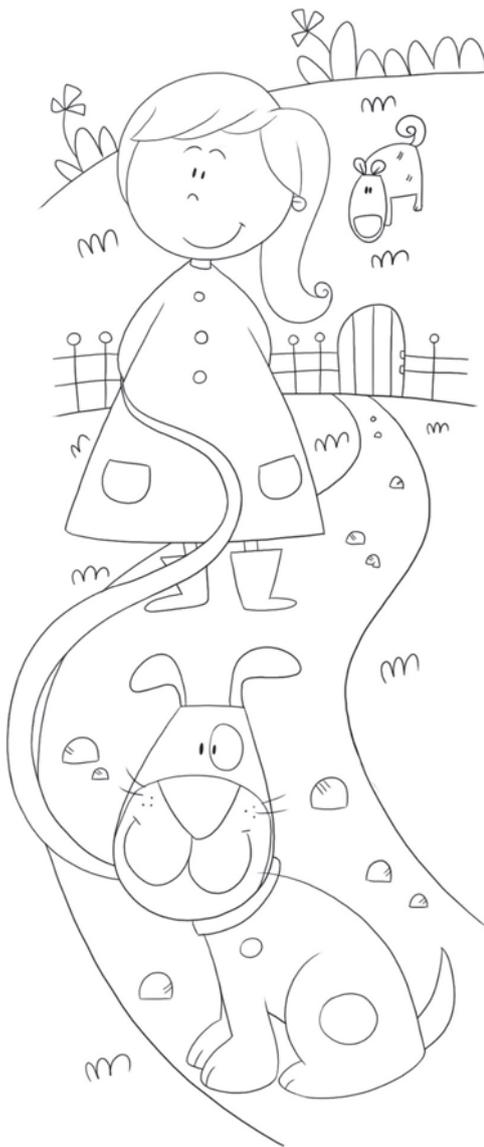
Io \_\_\_\_\_ una bicicletta nuova tutta rossa.

Non so se mangiare un panino con la marmellata  
\_\_\_\_\_ con il prosciutto.

Vai al mare \_\_\_\_\_ in montagna?

\_\_\_\_\_ con me le figurine di calcio. Vuoi giocare?

Io \_\_\_\_\_ una tuta rossa e blu.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## IL PUNTO



◆ Leggi ciò che dicono questi bambini e, alla fine di ogni frase, inserisci il punto adatto.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## LA VIRGOLA

IO SONO LA **VIRGOLA**  
E INDICO UNA PAUSA  
BREVE NELLA FRASE.



◆ Inserisci la virgola dove occorre, come nell'esempio.

Nello zaino di Beatrice ci sono i quaderni, il libro, l'astuccio e la merenda.

Per la festa di compleanno la mamma ha preparato una torta   
la macedonia di frutta  i pasticcini  le pizzette.

Nel prato sono spuntate margherite  primule e viole.

Al salumiere ho chiesto del prosciutto   
del formaggio e del salame.

Al parco giochi Mattia si dondola sull'altalena,  
sale sullo scivolo, si arrampica sul castello e gioca a palla.

Durante l'intervallo Simone mangia il panino  beve il succo  
di frutta e gioca con i suoi amici.

Prima di andare a letto Giacomo si lava i denti  si mette  
il pigiama  legge una storia e poi si addormenta.

Per fare i compiti Sara va in cameretta  chiude la porta   
prende i libri e si concentra.

Mentre camminavo, guardavo le vetrine dei negozi piene di giochi.

Quando la mamma torna a casa  noi le andiamo incontro.

In classe l'insegnante spiega  ma noi siamo distratti.

Se vieni a trovarmi  vedremo un nuovo film.

Quando l'istruttore di nuoto fischia  tutti ci buttiamo in acqua.



## PAROLE FACILI E DIFFICILI

1 Scrivi le parole corrispondenti ai disegni.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2 Risolvi gli indovinelli.

Ci scrive il dettato l'alunno.

Quella del primo arrivato è d'oro.

Le trovi dentro al riccio.

Scende sul fondo del mare in tuta.

Prepara pranzi squisiti.

Si mette al collo quando fa freddo.

La testa dello scheletro.

Piccolo mare da salotto.

Il risultato di 15 meno 10.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

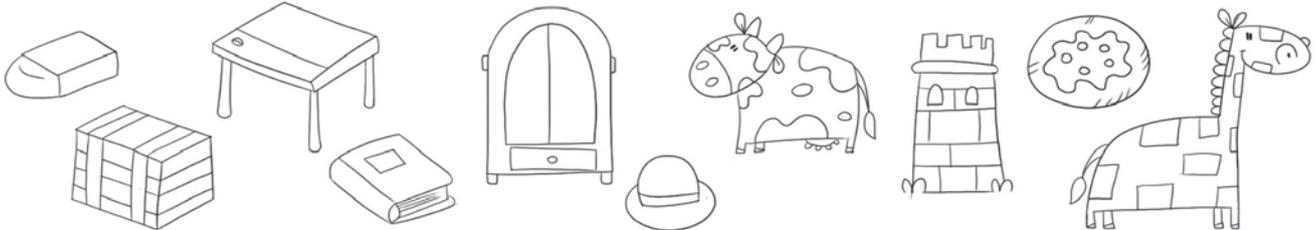
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3 Scrivi solo i nomi dei disegni che contengono lettere doppie, poi colorali.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### COM'È ANDATA?

Queste attività sono state:

facili



abbastanza  
facili



difficili



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## SILLABE, APOSTROFI, ACCENTI

**1** Dividi le parole in sillabe e inseriscile negli schemi.

casa


palla

matita

torrone

tulipano

treno

ponte

pacco

cavallo

polenta


**2** Riscrivi le frasi mettendo l'apostrofo dove occorre.

La insalata è buona con lo olio e con lo aceto.

La edera si arrampica sul tronco dello albero.

Una anatra fa il bagno nella acqua dello stagno.

La isola è bagnata dalla onda del mare.

Il papà mi aspetta sempre alla uscita della scuola.

Lo elefante dello zoo mangia una arancia.

**3** Completa le frasi con **c'è**, **ci sono**.

Nella mia libreria \_\_\_\_\_ tanti libri.

Al mare \_\_\_\_\_ il bagnino che controlla chi va in acqua.

Nel bosco \_\_\_\_\_ gli animali.

Nello zaino \_\_\_\_\_ libri e quaderni.

Sul tavolo in sala \_\_\_\_\_ un vaso con dei fiori freschi.

Stamani è piovuto, ma adesso \_\_\_\_\_ il sole.

### COM'È ANDATA?

Queste attività sono state: facili



abbastanza  
facili



difficili



OBIETTIVO	SÌ (da 8 a 10)	IN PARTE (da 6 a 7)	NO (da 4 a 5)
Riconoscere le lettere dell'alfabeto.			
Discriminare i suoni simili.			
Riconoscere e scrivere i suoni CA, CO, CU / CE, CI.			
Riconoscere e scrivere i suoni CHE, CHI / CIA, CIO, CIU.			
Riconoscere e scrivere i suoni GA, GO, GU / GE, GI.			
Riconoscere e scrivere i suoni GHE, GHI / GIA, GIO, GIU.			
Usare correttamente MB, MP.			
Riconoscere e scrivere il digramma GN.			
Riconoscere e scrivere il trigramma GLI.			
Riconoscere e scrivere i gruppi SCA, SCO, SCU / SCE, SCI / SCHE, SCHI.			
Riconoscere e scrivere parole con i suoni CU e QU.			
Riconoscere e scrivere parole con il gruppo CQU.			
Riconoscere e scrivere parole con le lettere doppie.			
Dividere le parole in sillabe.			
Usare correttamente l'apostrofo.			
Usare correttamente C'È, CI SONO.			
Riconoscere e usare le forme verbali di AVERE.			
Utilizzare correttamente la punteggiatura.			

Nome alunno: \_\_\_\_\_

Classe: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

SCHEDA	OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITÀ
<b>NINNA NANNE</b>		
<b>1-2-3</b>	Leggere e comprendere una ninna nanna. Giocare con le parole per completare una ninna nanna.	Lettura e analisi di ninne nanne; ricerca e associazione di parole in rima.
<b>4</b>	Leggere e comprendere una ninna nanna. Cogliere a livello percettivo il ritmo e la rima della composizione.	Lettura, analisi e ripetizione orale di ninne nanne.
<b>CONTE</b>		
<b>5</b>	Leggere e ripetere conte popolari. Ricordare e scrivere conte utilizzate dai bambini nei giochi.	Lettura di conte ed evocazione di esperienze personali relative ai giochi e alle conte.
<b>6</b>	Leggere e ripetere conte popolari. Rielaborare in modo personale conte conosciute o lette.	Lettura di conte e manipolazione di testi con l'uso delle rime.
<b>7</b>	Leggere e ripetere conte popolari. Giocare con le parole per scoprire le rime.	Lettura di conte, ricerca e associazione di parole in rima.
<b>8</b>	Leggere e ripetere conte popolari. Capire la funzione delle conte.	Lettura di conte e conversazione guidata con riflessione su quando e perché si dicono le conte.
<b>FILASTROCCHHE</b>		
<b>9-10</b>	Riconoscere e rappresentare la filastrocca ciclica.	Ripetizione della filastrocca e strutturazione del diagramma.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# NINNA NANNA

Ninna nanna ninna o  
 questo bimbo a chi lo do  
 lo darò all'omino di bronzo  
 che tutto il giorno lo porta a zozzo  
 lo darò alla Befana  
 che lo tiene una settimana  
 lo darò all'uomo nero  
 che lo tiene un anno intero  
 lo darò alla sua mamma  
 che gli canta la ninna nanna.

La **ninna nanna** è un componimento popolare utilizzato per far dormire i bambini più piccoli. È cantata e ha un ritmo lento e ripetitivo, simile al dondolio della culla, che induce al sonno.

◆ Quali personaggi sono presenti nella ninna nanna? Colorali.



◆ A chi daresti ancora questo bambino? Completa.

Lo darò alla fatina  
 che lo tiene da sera a \_\_\_\_\_



Lo darò \_\_\_\_\_  
 che lo tiene \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

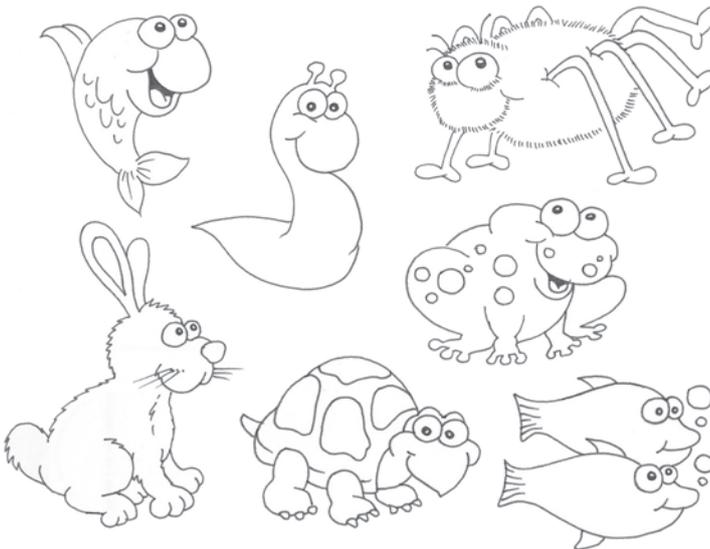
## TUTTI DORMONO



Dorme il leprotto nella sua tana  
 e il pesciolino nella fontana.  
 Dorme tranquillo l'elefantino  
 e la scimmietta col suo piccino.  
 Sogna la rana là nello stagno  
 e dentro un buco riposa un ragno.  
 Fanno la nanna pure gli struzzi  
 in fondo al mare tutti i merluzzi.  
 La luna guarda le chioccioline  
 tutte rinchiuse nelle casine.  
 Sotto la pianta di una lattuga  
 dorme profondo la tartaruga.  
 Dorme ogni bimbo di questo mondo,  
 sogna di fare un bel girotondo.



### Collega ogni animale alla sua "casa".



fondo del mare  
 lattuga  
 tana del leprotto  
 guscio della chiocciola  
 fontana  
 buco del muro  
 stagno

### Cambia il finale della ninna nanna.

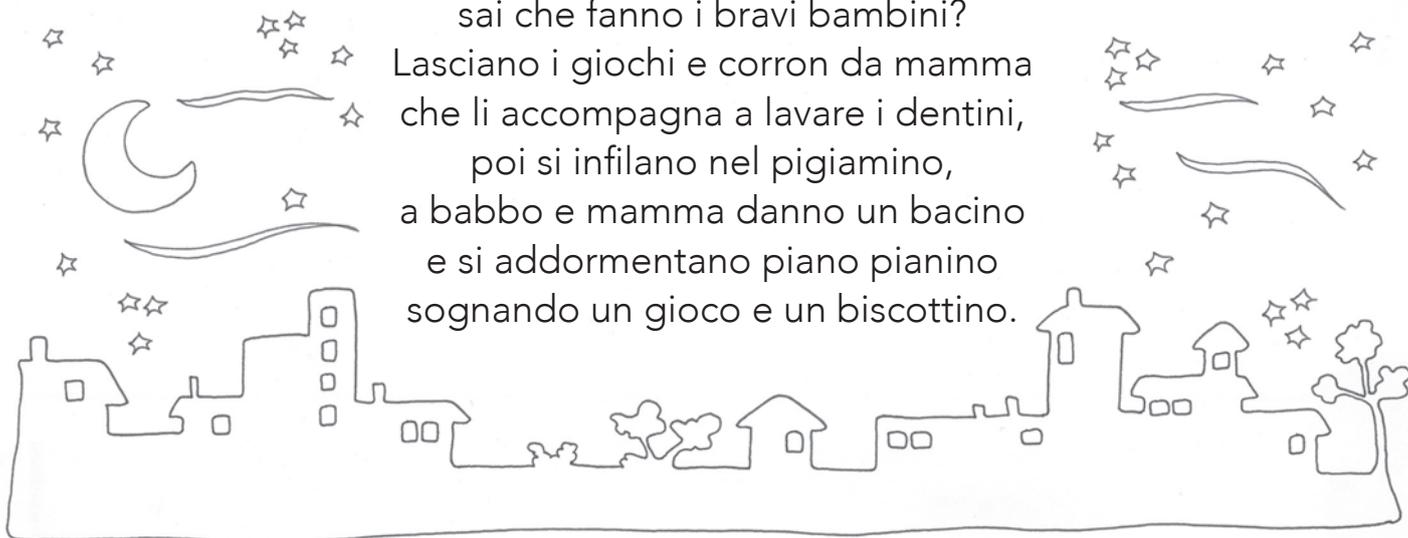
Dorme ogni bimbo nel suo lettino  
 sogna di fare \_\_\_\_\_

Dorme ogni bimbo sopra il divano  
 sogna di \_\_\_\_\_

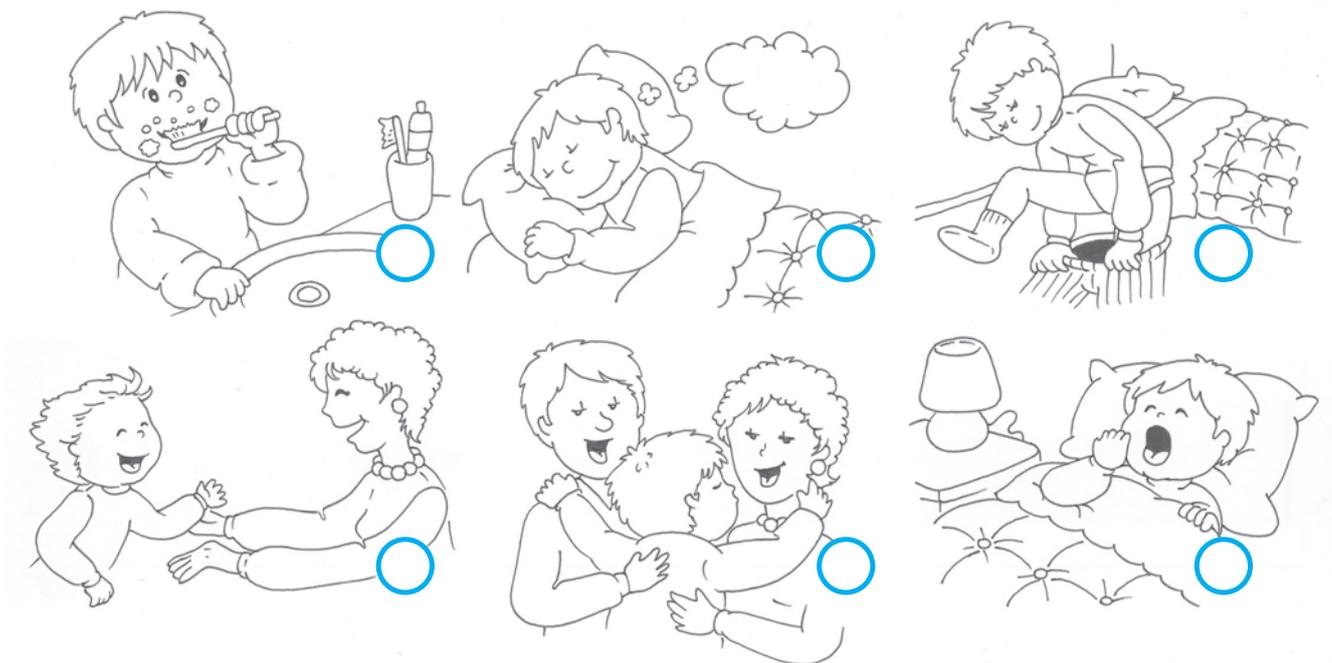
Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## L'ORA DI FARE LA NANNA

Quando è ora di fare la nanna  
 sai che fanno i bravi bambini?  
 Lasciano i giochi e corrono da mamma  
 che li accompagna a lavare i dentini,  
 poi si infilano nel pigiama,  
 a babbo e mamma danno un bacio  
 e si addormentano piano pianino  
 sognando un gioco e un biscottino.



Metti in successione le azioni compiute dai bambini, numerandole da 1 a 6.



Cambia il finale della ninna nanna.

E si addormentano in fretta in fretta  
 sognando \_\_\_\_\_

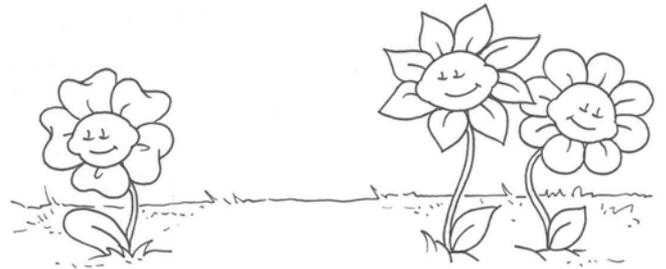
E si addormentano sopra il cuscino  
 sognando \_\_\_\_\_



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# NINNA NANNA DEL SOLE

Ninna nanna del sole che scende presto o tardi il sonno ti prende. Chiudono i funghi i teneri ombrelli il muschio e l'erba fan sogni belli. Nelle tane le lepri e i conigli dormono stretti tra foglie e figli. Ninna nanna del sole che cala dormono il grillo e la cicala. Dorme la quercia, dorme il castagno, sotto la foglia dormicchia il ragno. Dormono i fiori, dormono i frutti, dormono in tanti, dormono tutti. Ninna nanna del sol che sparisce e lentamente il giorno finisce. Viene la notte con gli occhi neri a sparger sonno per i sentieri. Canta la luna come una mamma a tutto il bosco la ninna nanna.



A. Lavatelli-A. Petrosino, *Le avventure di Luca e i suoi amici*, Piemme

Quali animali e quali vegetali sono presenti in questa ninna nanna? Completa la tabella.

Animali	Vegetali
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

O.A.: leggere e comprendere una ninna nanna; cogliere a livello percettivo il ritmo e la rima della composizione.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## 7, 14, 21, 28

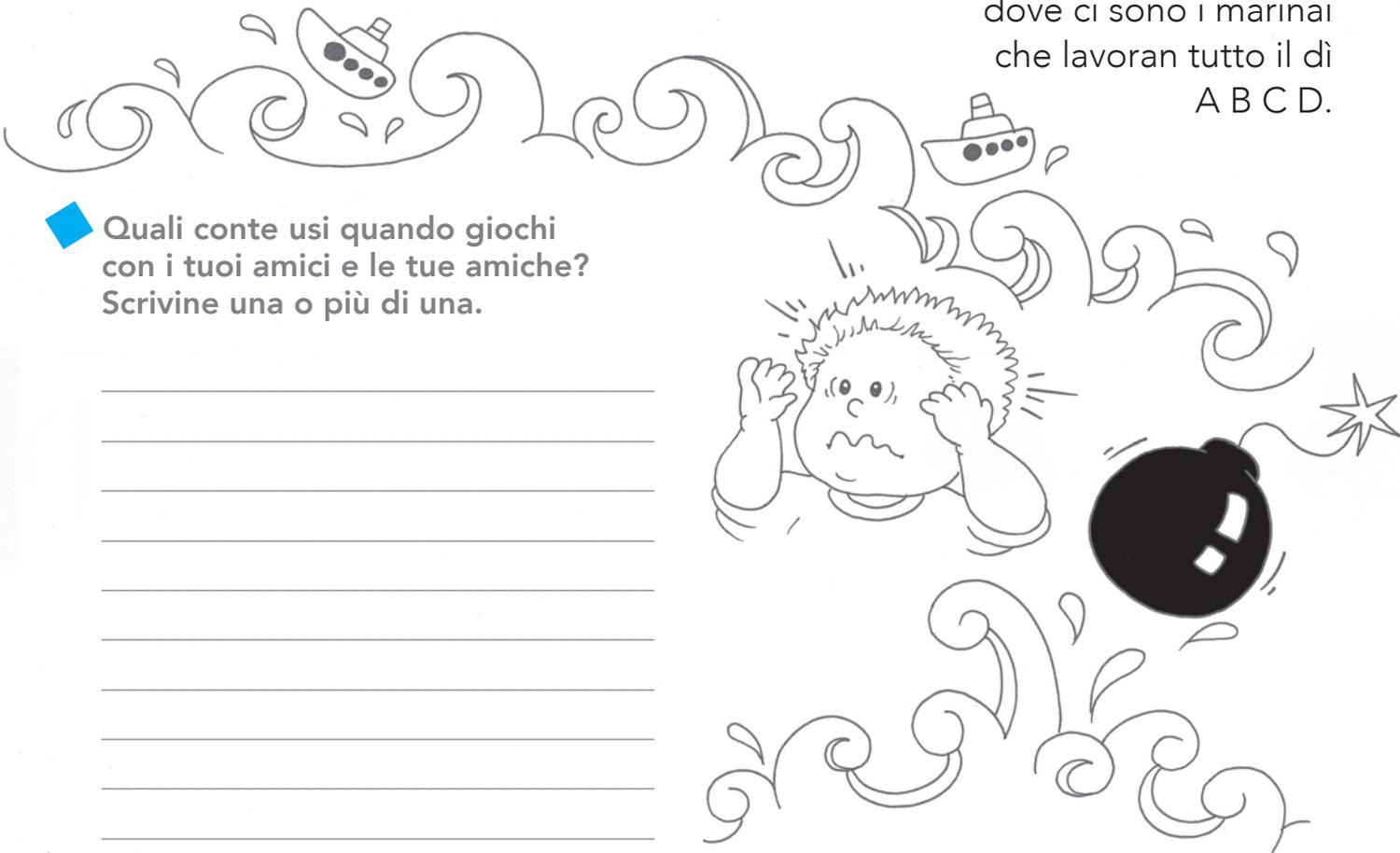
Sette quattordici ventuno ventotto  
 questo è il gioco di Paperotto.  
 Paperotto è in medicina  
 fuori tu che sei regina  
 la regina è andata a Roma  
 a comprare la corona  
 la corona è già venduta  
 la regina è svenuta  
 è svenuto pure il re  
 a star fuori tocca a te.

Le **conte** sono filastrocche utilizzate per fare una selezione all'inizio di un gioco, quando si deve decidere chi sta fuori o sotto.



Ai bambini piacciono le conte perché il ritmo e la rima le rendono facili da ricordare e da ripetere.

Cade la bomba in mezzo al mare  
 mamma mia mi sento male  
 mi sento male in agonia  
 prendo la barca e fuggo via  
 fuggo via di là dal mare  
 dove ci sono i marinai  
 che lavoran tutto il dì  
 A B C D.



Quali conte usi quando giochi con i tuoi amici e le tue amiche? Scrivine una o più di una.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

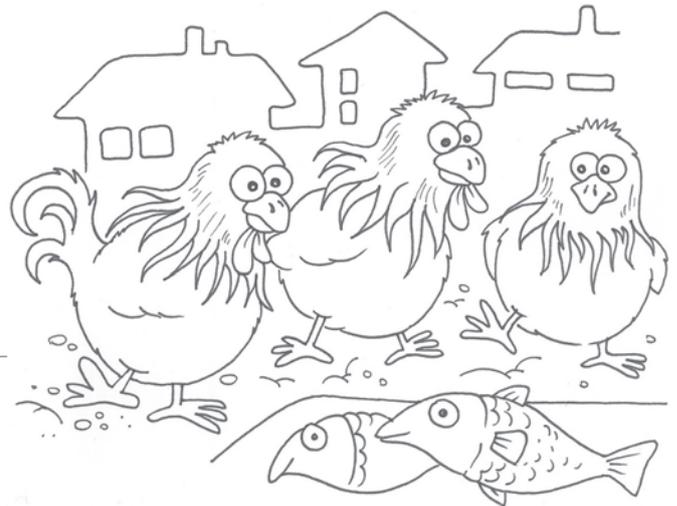
# AN GHIN GÒ

An ghin gò  
tre galline e tre cappò  
dove andavano non so  
forse andavano al mercato  
a comprare pan pepato  
forse andavano nell'orto  
a beccare un verme morto  
forse andavano in città  
a comprare il baccalà  
an ghin gò.



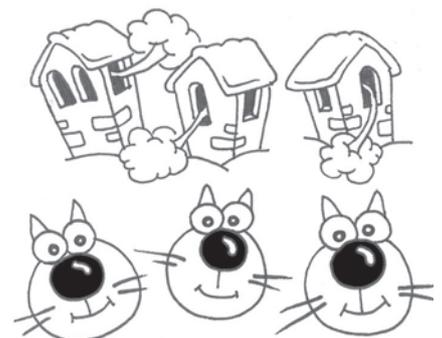
◆ Prova a trasformare la conta che hai appena letto.

An ghin ghe  
tre brioches e tre \_\_\_\_\_  
dove andavano non so  
forse andavano al mulino  
a cercare \_\_\_\_\_  
forse andavano dal nonno  
perché morivano dal \_\_\_\_\_  
forse andavano in montagna  
a cercare una \_\_\_\_\_  
an ghin ghe.



◆ Trasforma questa conta come piace a te.

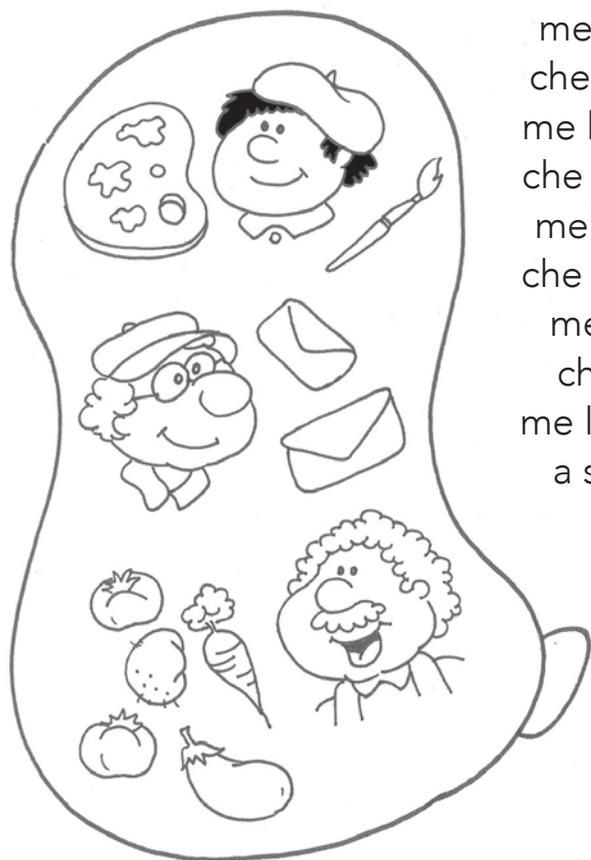
Tre gattini tre gattini \_\_\_\_\_  
Se ne van per i camini \_\_\_\_\_  
I gattini sono tre \_\_\_\_\_  
A star sotto tocca a te. \_\_\_\_\_



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## LA SPILLA REGALATA

Ho una spilla regalata  
 ma non so chi me l'ha data  
 me l'ha data mia sorella  
 che si chiama mortadella  
 me l'ha data mio cognato  
 che si chiama pan pepato  
 me l'ha data mio cugino  
 che si chiama formaggino  
 me l'ha data mio papà  
 che si chiama baccalà  
 me l'ha data il figlio del re  
 a star sotto tocca a te.



■ Cancella nella conta le modifiche che, secondo te, non vanno bene.

Ho una spilla regalata  
 ma non so chi me l'ha data  
 me l'ha data *la bidella/la zia*  
 che si chiama *Antonella/Filomena*  
 me l'ha data *l'ingegnere/il pittore*  
 che si chiama *Salvatore/Francesco*  
 me l'ha data *il postino/il maestro*  
 che si chiama *Roberto/Luigino*  
 me l'ha data *il farmacista/l'ortolano*  
 che si chiama *Gaetano/Vincenzo*  
 me l'ha data il figlio del re  
 a star sotto tocca a te.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

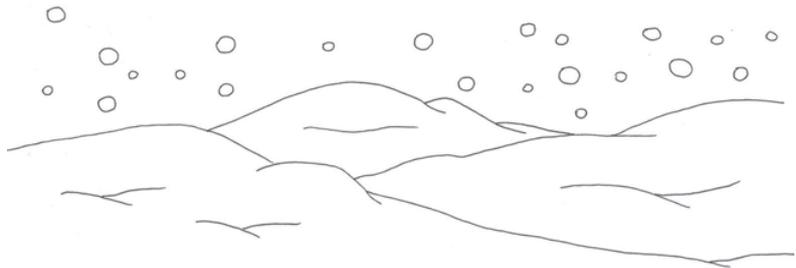
# MI LAVO LE MANI

Mi lavo le mani  
per fare il pane  
per uno per due  
per tre per quattro  
per cinque per sei  
per sette per otto  
biscotto!

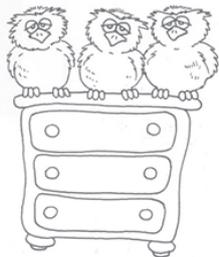


Nelle conte le parole sono accostate per ottenere rima e musicalità, senza alcuna relazione logica:  
*per sette per otto  
biscotto*  
*biscotto* non ha alcuna relazione con il verso che precede: fa solo rima.

La neve la bianca  
vale cento cinquanta  
vale uno vale due  
vale tre vale quattro  
vale cinque vale sei  
vale sette vale otto  
biscotto!



Lava lava le scodelle  
per mangiar le tagliatelle  
lava bene lava male  
butta l'acqua nel canale  
tulilem blem blem  
tulilem blem blum.



In alcune conte le parole non vogliono dire niente, perché la cosa più importante non è il significato, ma sono il suono e il ritmo.

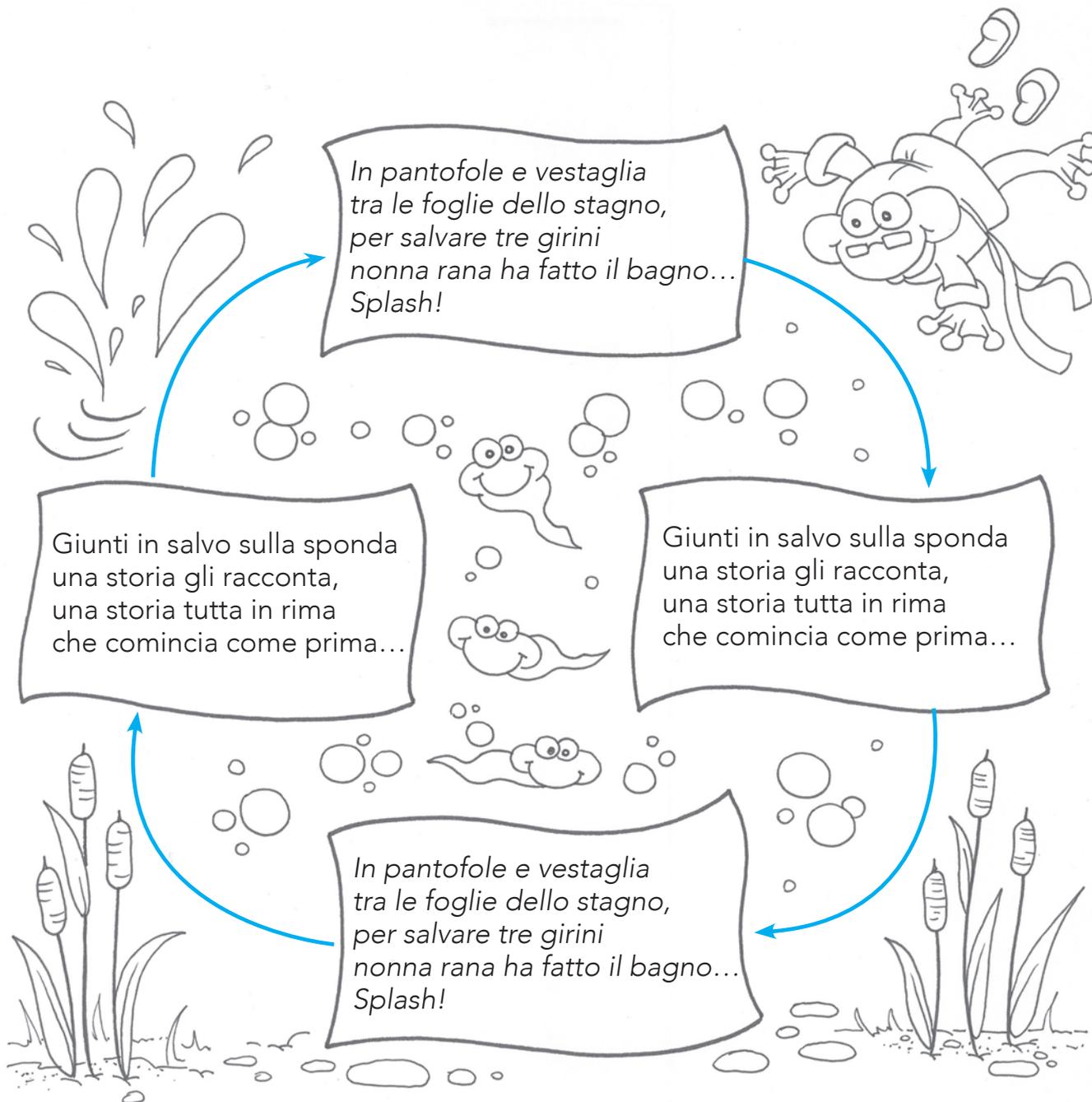
Ambarabà cici cocò  
tre civette sul comò  
che facevano l'amore  
con la figlia del dottore  
il dottore si ammalò  
Ambarabà cici cocò.

◆ **Completa segnando con una X.**

Le conte servono per:  far dormire  giocare  informare

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# LA STORIA DI NONNA RANA



### Ipotesi di lavoro per l'insegnante

Un'altra filastrocca della tradizione popolare è quella "ciclica", filastrocca senza fine che diverte molto i bambini. Può essere rappresentata con un diagramma che serve a metterne in evidenza la struttura.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

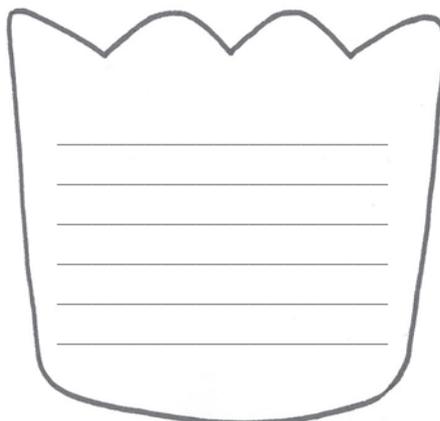
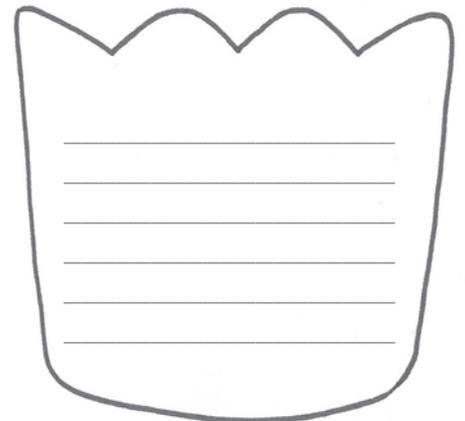
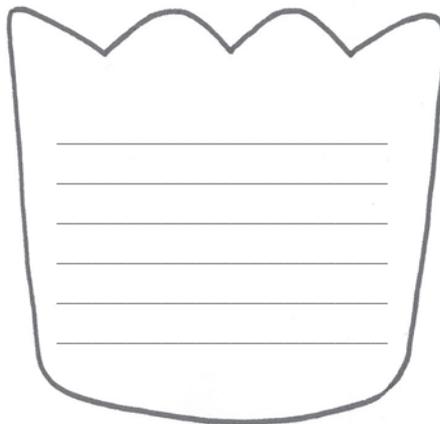
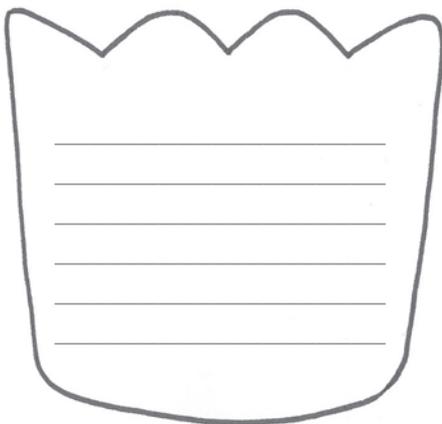
# PIPPO

Pippo cammina dritto  
 se no ti metto sul giornoletto  
 dove sta scritto:  
 Pippo cammina dritto...



◆ Rappresenta secondo una struttura ciclica la filastrocca che segue.

C'era una volta un re seduto su un sofà  
 che disse al suo giullare:  
 – Raccontami una storia.  
 Il giullare incominciò:  
 – C'era una volta un re  
 seduto su...



OBIETTIVO	SÌ (da 8 a 10)	IN PARTE (da 6 a 7)	NO (da 4 a 5)
Leggere e comprendere ninne nanne.			
Leggere e comprendere conte.			
Leggere e comprendere filastrocche.			
Cogliere a livello percettivo la rima.			
Giocare con le parole per inventare le rime.			
Riconoscere la struttura di alcune filastrocche.			

Nome alunno: \_\_\_\_\_

Classe: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

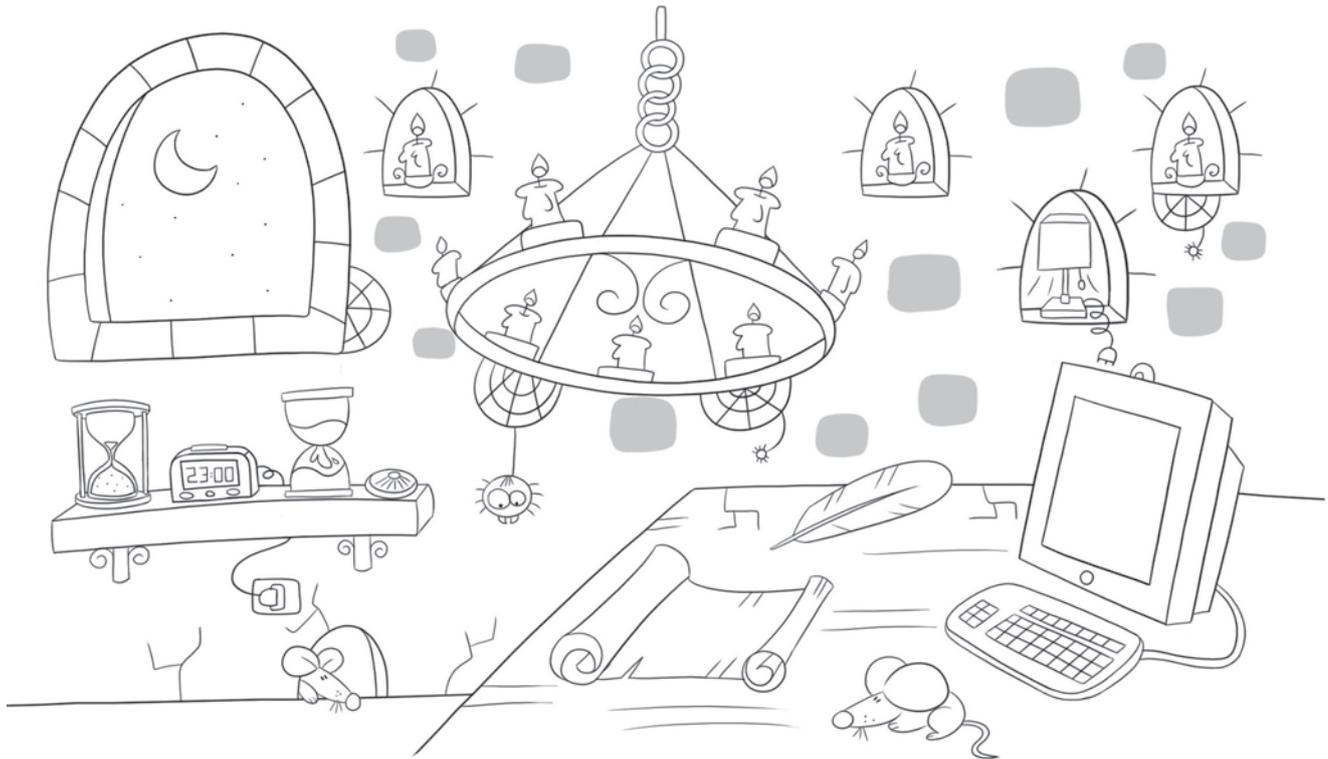
SCHEDA	OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITÀ
1	Cogliere gli elementi anacronistici in un testo iconografico.	Individuazione di elementi in un'immagine.
2-3	Cogliere gli elementi incongrui in un testo iconografico.	Individuazione di elementi in un'immagine.
4	Osservare con attenzione per comprendere i cambiamenti e le relazioni.	Individuazione di relazioni tra elementi.
5	Riconoscere gli elementi di una sequenza.	Riconoscimento di sequenze di elementi in un'immagine.
6-7-8	Osservare con attenzione per comprendere i cambiamenti e le relazioni.	Individuazione di elementi in un'immagine.
9	Riconoscere le vocali mancanti.	Riconoscimento e scrittura di lettere.
10	Riordinare le lettere per formare una parola.	Individuazione di parole.
11	Utilizzare lettere e sillabe per formare nuove parole.	Completamento di parole.
12	Riconoscere parole che contengono la stessa sillaba.	Completamento di parole.
13	Ricostruire parole suddivise in sillabe.	Completamento di parole.
14	Riflettere sulla struttura delle parole.	Compilazione di un cruciverba.
15	Riconoscere il valore dei simboli.	Decodificazione di simboli attraverso una legenda.
16	Riflettere sulla struttura delle parole.	Cambiamento di lettere per formare altre parole.
17	Riconoscere la giusta successione cronologica.	Ordinamento delle sequenze in una storia.
18	Riordinare sequenze in modo logico e cronologico.	Ordinamento delle sequenze in una storia.
19	Riconoscere la sequenza mancante.	Riconoscimento della sequenza mancante in una storia.
20-21	Riconoscere sequenze incongrue.	Riconoscimento della sequenza incongrua in una storia.
22	Inventare un finale logicamente adatto.	Invenzione del finale di una storia.
23-24	Inventare le sequenze mancanti logicamente adatte.	Invenzione di una sequenza in una storia.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## IL PIPISTRELLO TITO



Il pipistrello Tito ormai è diventato grande. Ha lasciato mamma e papà e ha deciso di andare a vivere da solo. Ha messo tutte le sue cose in valigia ed è partito. Volando, ha scorto una vecchia torre. È entrato da una feritoia e ora perlustra le stanze. Tito, con una rapida occhiata, si accorge che la torre non è disabitata: glielo indicano alcuni oggetti troppo moderni!



Tito disegna sul suo taccuino gli oggetti che indicano la presenza di qualcuno.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## NON DEVE STARE QUI

La torre è fantastica, ma Tito è preoccupato.  
 Dove andrà a dormire, dove cucinerà i suoi pranzetti?  
 Qui no: ci sono troppe ragnatele!  
 Qui neppure: mancano le pentole.  
 Quando ormai ha perso ogni speranza,  
 Tito trova finalmente una camera da letto  
 e una cucina, ma... ohibò! Che strano!  
 In camera c'è un oggetto che non c'entra  
 e in cucina gli intrusi sono addirittura due.



Tito scrive sul taccuino il nome degli intrusi.

CAMERA:  
 \_\_\_\_\_

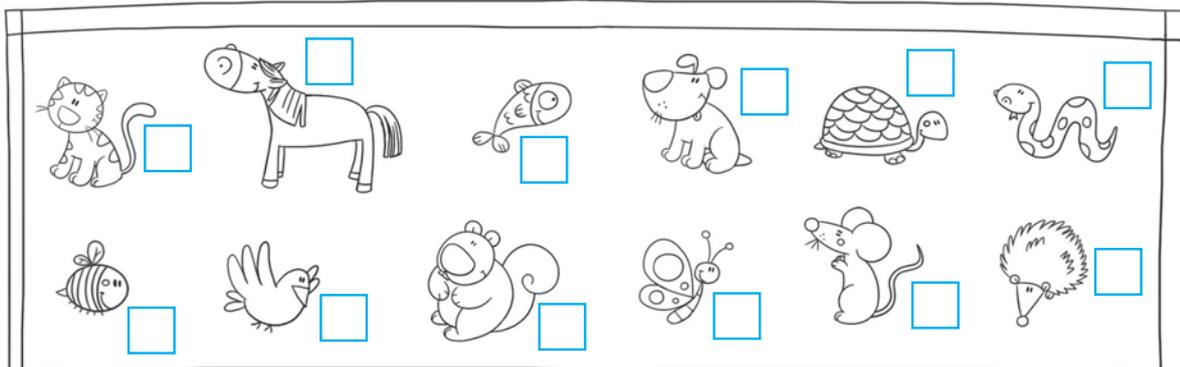
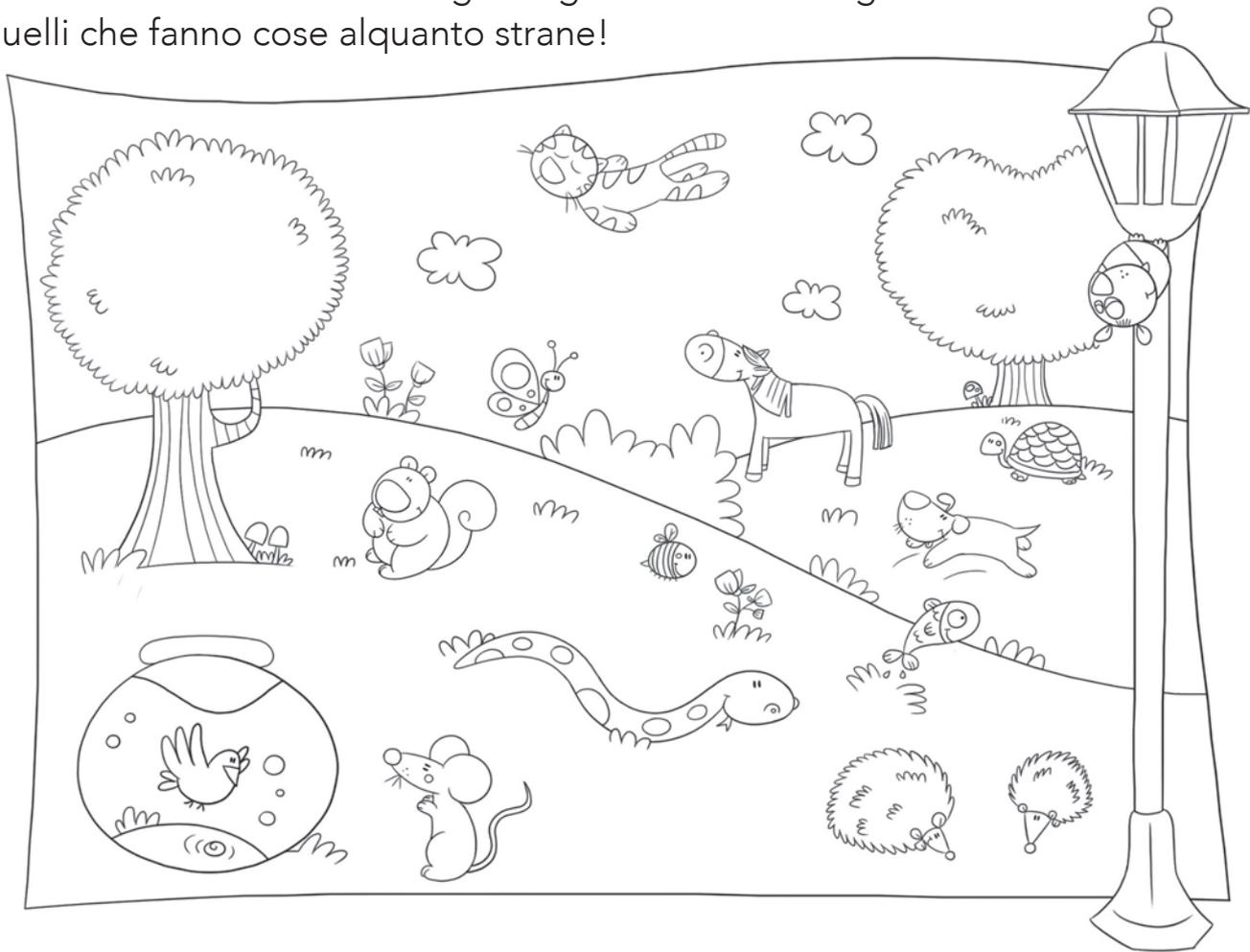
CUCINA:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

### ANIMALI ECCEZIONALI

Questo castello è veramente incredibile: ha pure un grande giardino. Tito svola di qua e di là. Per riposarsi si mette a testa in giù aggrappandosi a un vecchio lampione e ha un'altra sorpresa. Questo castello è magico! Ci sono tre animali che hanno doti eccezionali!

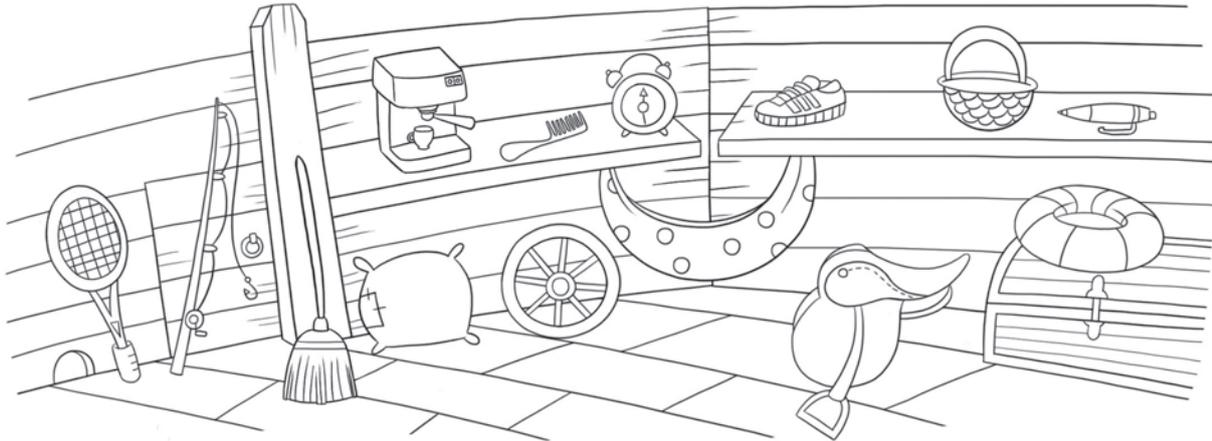
Sul suo taccuino Tito ha disegnato gli animali. Ora segna con una X quelli che fanno cose alquanto strane!



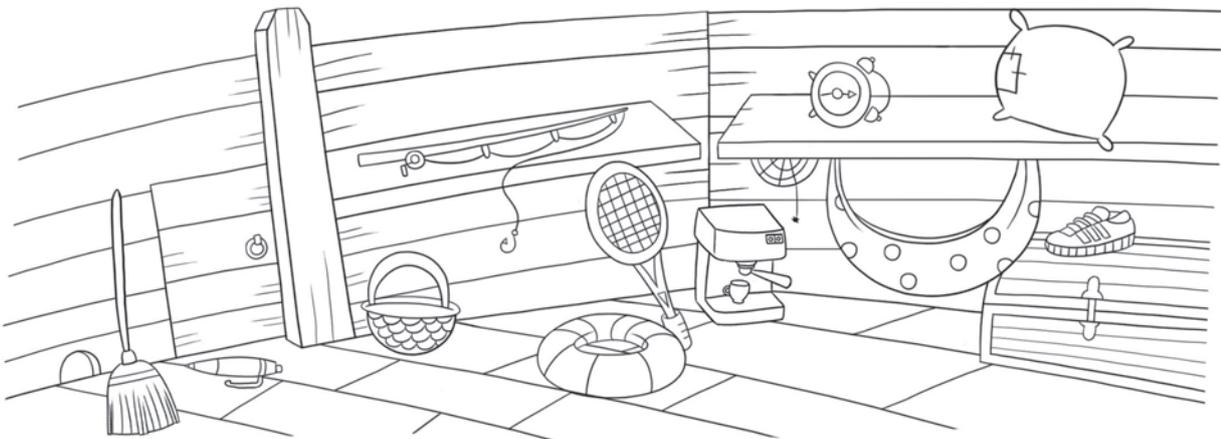
Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## UN REGALO PER GLI AMICI

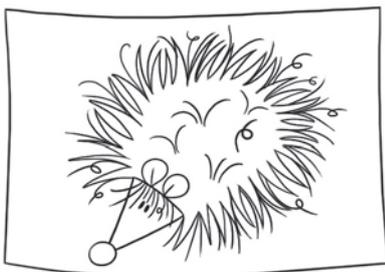
Durante il giro nelle varie stanze del castello Tito giunge in un grande salone con tante, tantissime cose. Che idea! Prenderà alcuni oggetti da regalare agli amici che ha visto nel giardino: il riccio, lo scoiattolo e il cavallo.



Tito oggi è fortunato: ha trovato proprio quello che stava cercando!



Chissà che cosa avrà regalato Tito ai suoi amici?





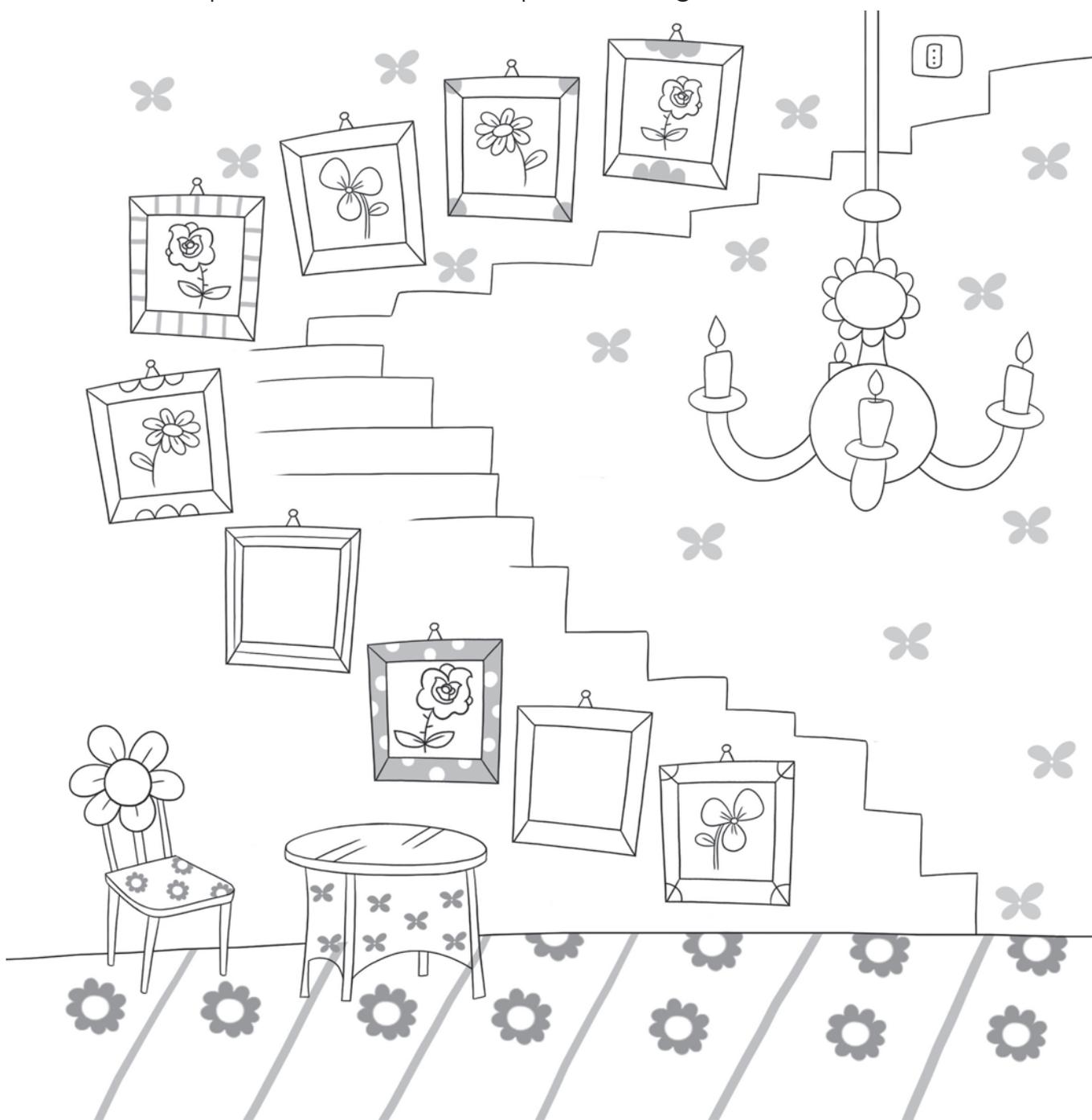


Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## FIORI CHE PASSIONE!

Tito entra in una sala che ha le finestre a forma di trifoglio.  
L'interno sembra un giardino: fiori dappertutto! Sedie a forma di fiore,  
candele che sembrano fiori. Alle pareti quadri che riproducono fiori... ma...  
che cosa è successo? Qualcuno ha portato via dei quadri!

Tito vuole completare la collezione e perciò disegna i fiori che mancano.



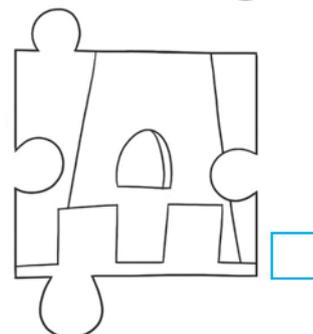
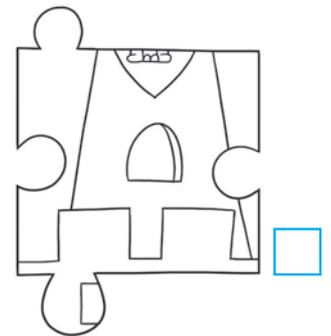
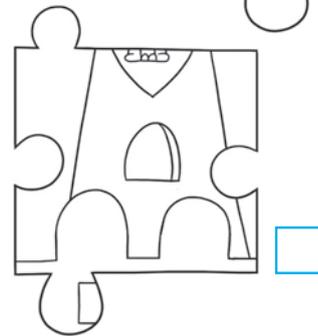
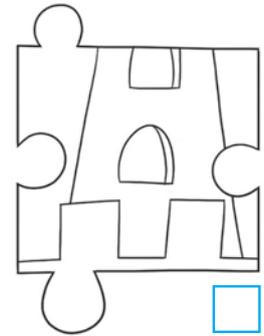
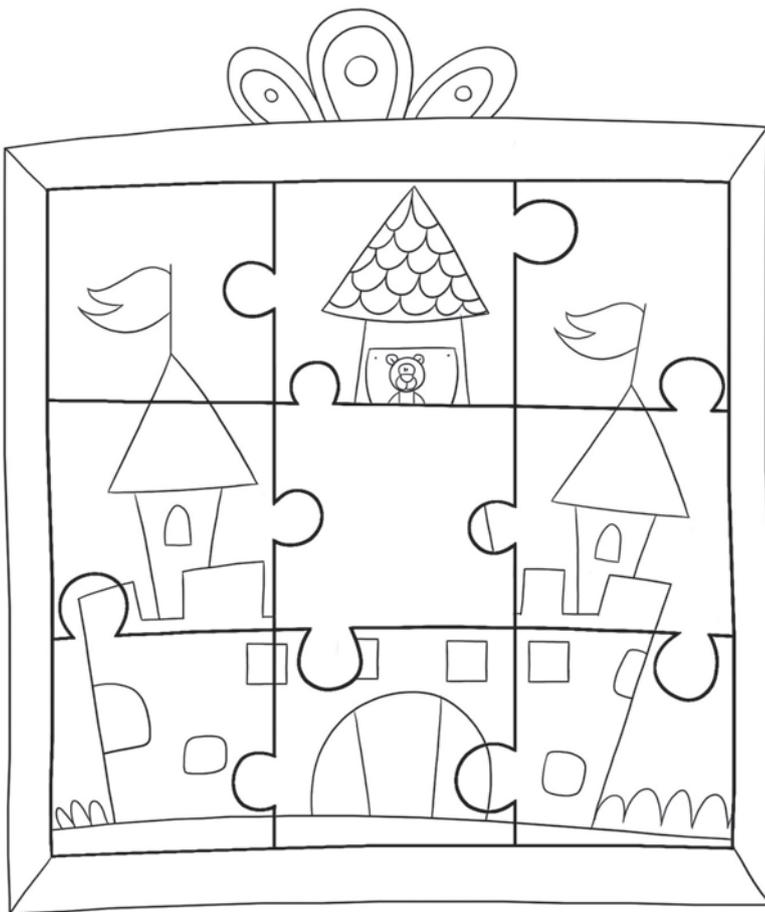
Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## IL CASTELLO DIPINTO

In una sala del castello sulla parete c'è il dipinto che riproduce il castello come era quando è stato costruito. Tito pensa che era proprio bello...!  
A un tratto sbatte le ali: si è accorto che il disegno è incompleto e manca un pezzo.



Allora Tito decide di fare un rompicapo per i prossimi visitatori: disegna quattro pezzi da incastrare nella parte rovinata, ma solo un pezzo è quello giusto. Quale?

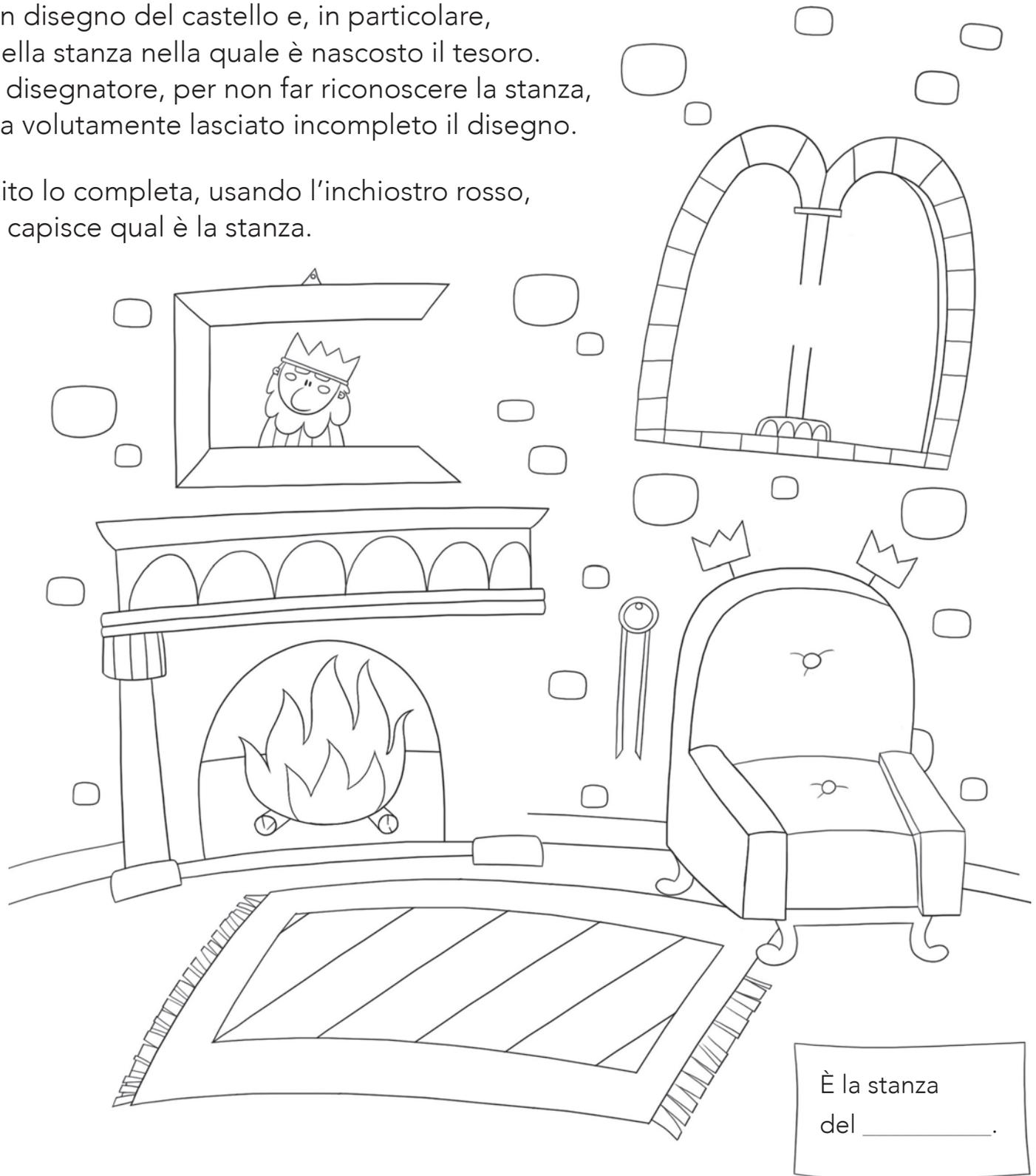


Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## LA STANZA MISTERIOSA

Le sorprese non finiscono... Tito trova in un baule un disegno del castello e, in particolare, della stanza nella quale è nascosto il tesoro. Il disegnatore, per non far riconoscere la stanza, ha volutamente lasciato incompleto il disegno.

Tito lo completa, usando l'inchiostro rosso, e capisce qual è la stanza.



È la stanza  
del \_\_\_\_\_.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

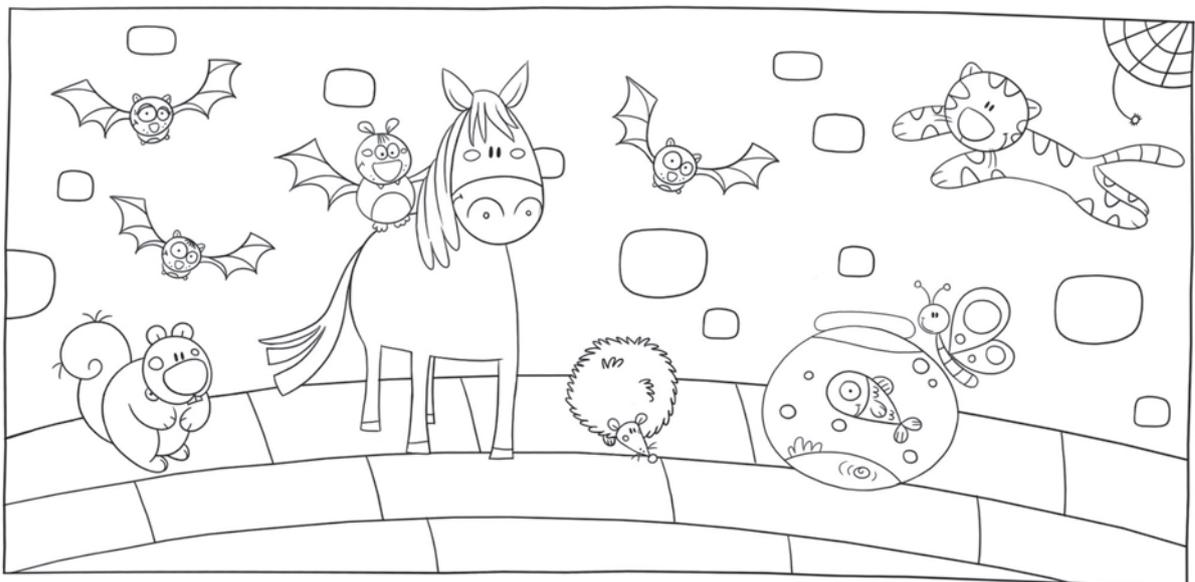
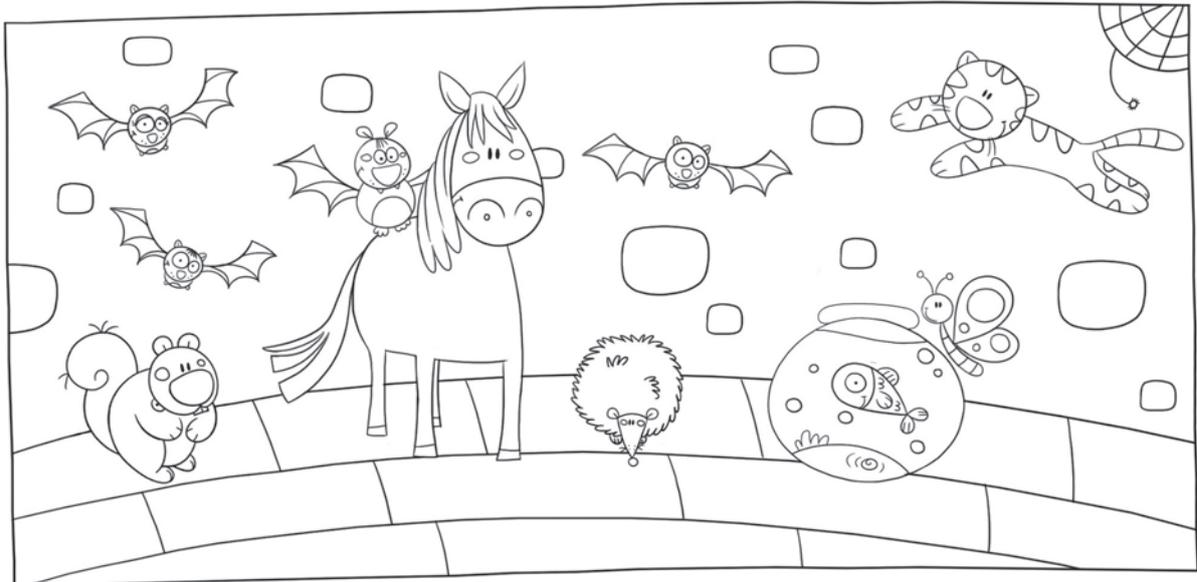
## LA FOTO RICORDO



Tito riceve un messaggio da un amico che lo invita ad andarlo a trovare. Non è una cattiva idea prendersi un po' di riposo... Un castello è un luogo impegnativo!

Tito raduna i suoi amici per salutarli; decide di fare una foto con l'autoscatto per portarla con sé e mostrare quanti amici ha trovato al castello. Tutti si mettono in posa.

Però quando Tito guarda la foto si accorge che qualcuno si è mosso. Chi? Poi li colora.

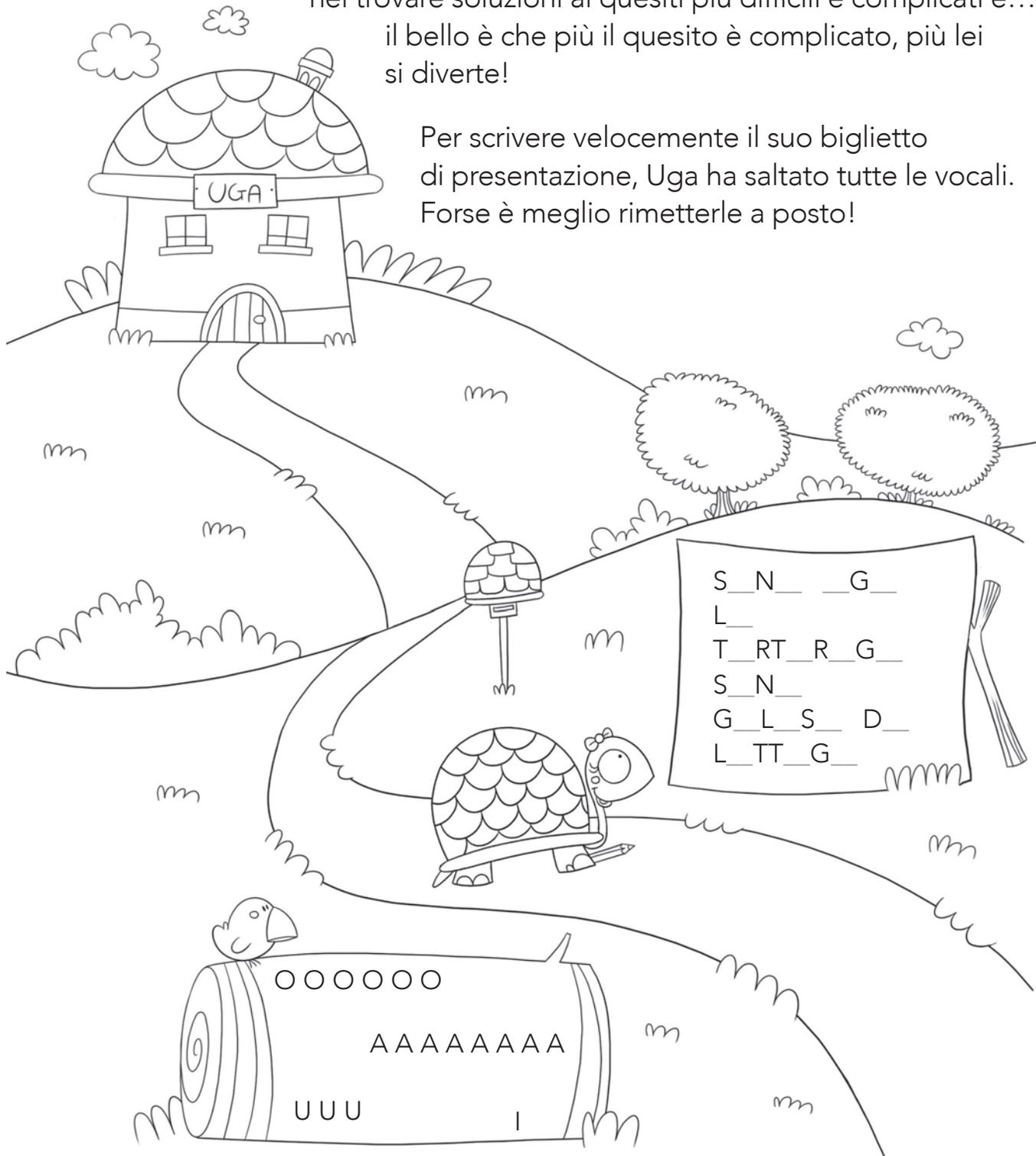


Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# LA TARTARUGA UGA

Nel prato di Poggi Ridenti vive una tartaruga.  
 È un tipo un po' particolare! Chi dice che le tartarughe sono lente non conosce Uga. È lenta di zampe, ma veloce di cervello! È rapidissima nel trovare soluzioni ai quesiti più difficili e complicati e... il bello è che più il quesito è complicato, più lei si diverte!

Per scrivere velocemente il suo biglietto di presentazione, Uga ha saltato tutte le vocali. Forse è meglio rimetterle a posto!

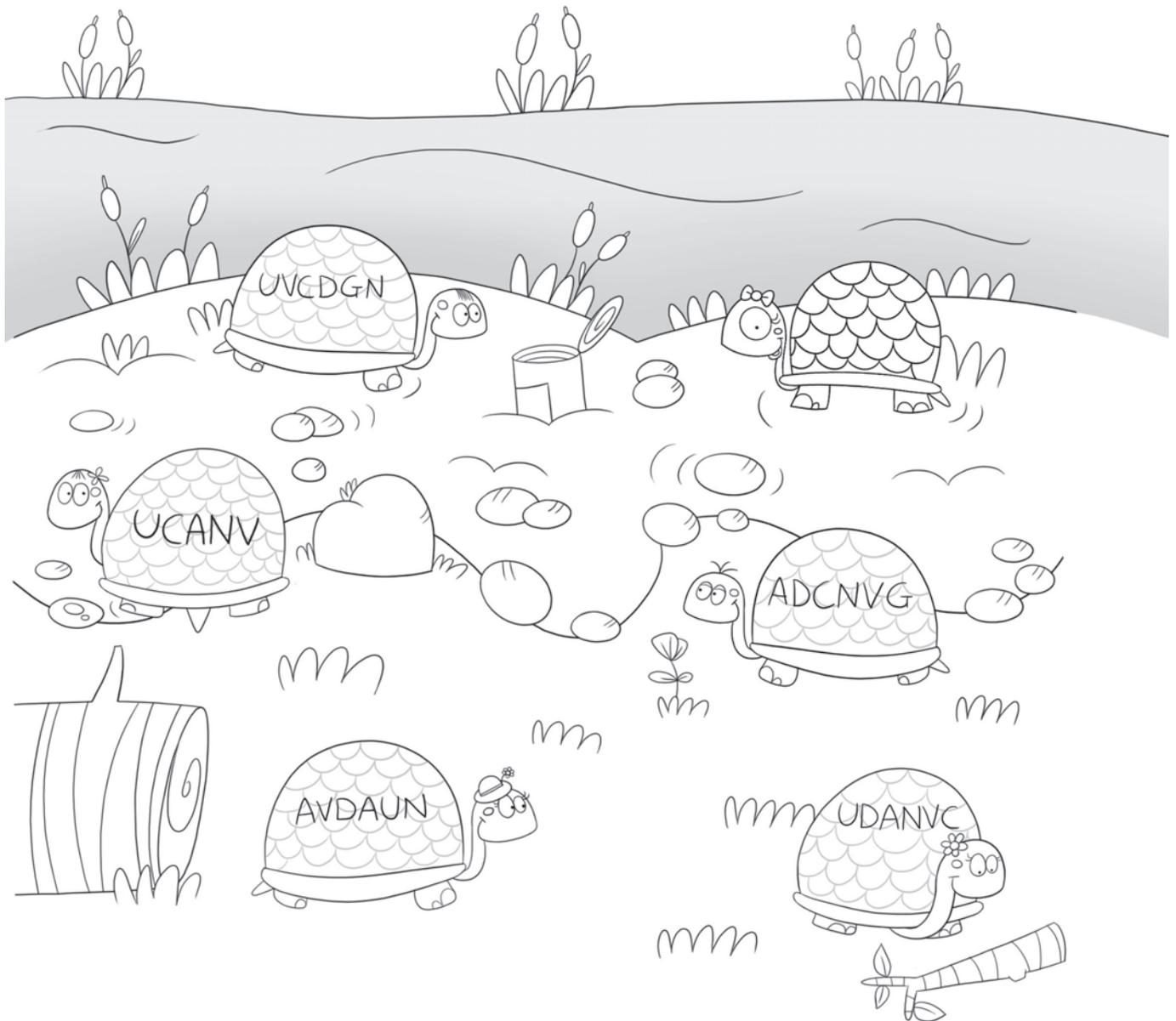


Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## IL MIO NOME È...

Uga ha un'amica: Ada. Si conoscono da quando erano piccole. Oggi si sono date appuntamento sulla riva del fiume per la caccia alle libellule giganti, ma... si è sparsa la voce e... quante tartarughe sono arrivate!

Dov'è Ada? È semplice: ha scritto il nome sul guscio!  
Attenta Uga! Il nome è camuffato: ci sono delle lettere in più!



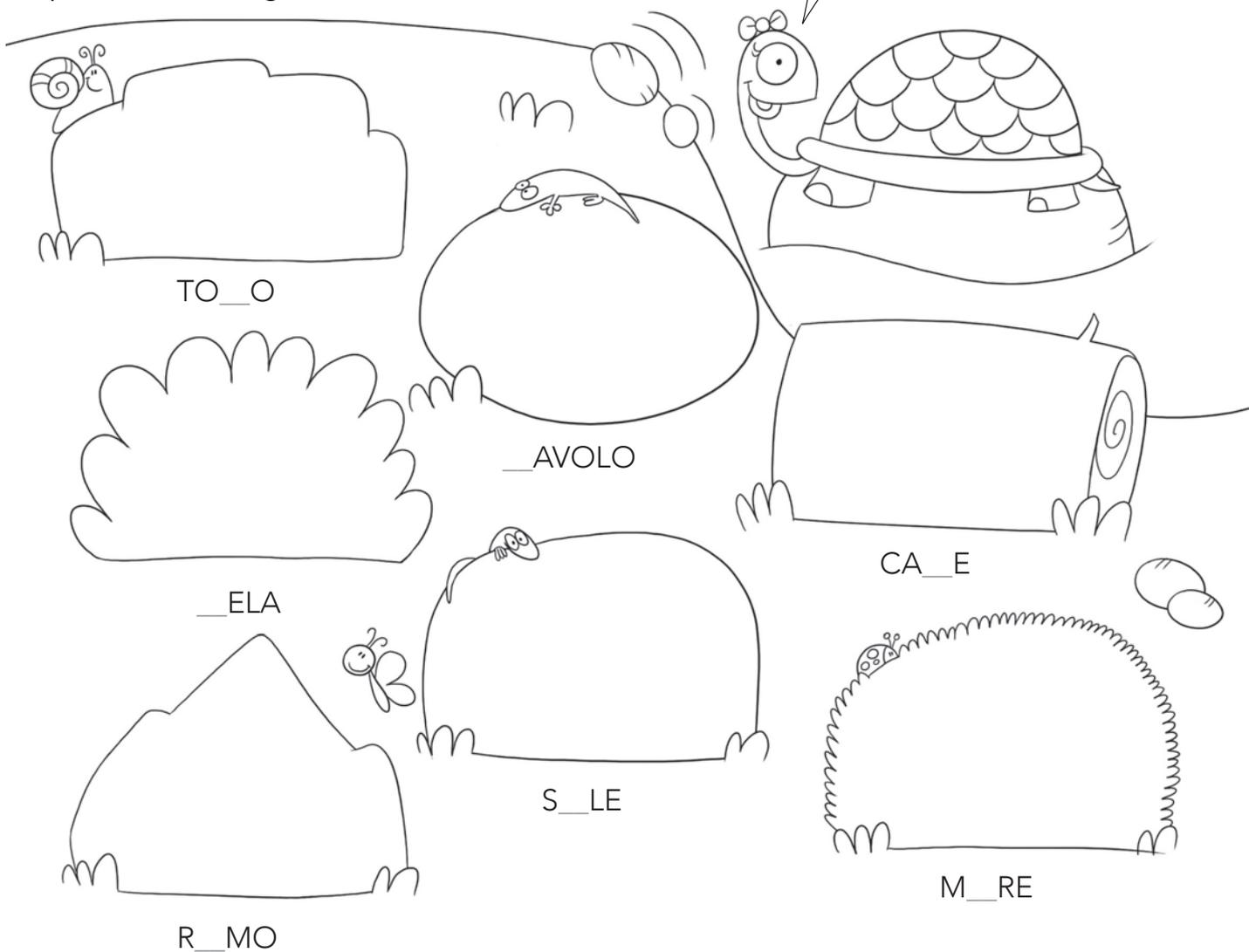
Ecco: Ada è vicino al \_\_\_\_\_.  
Colorala.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

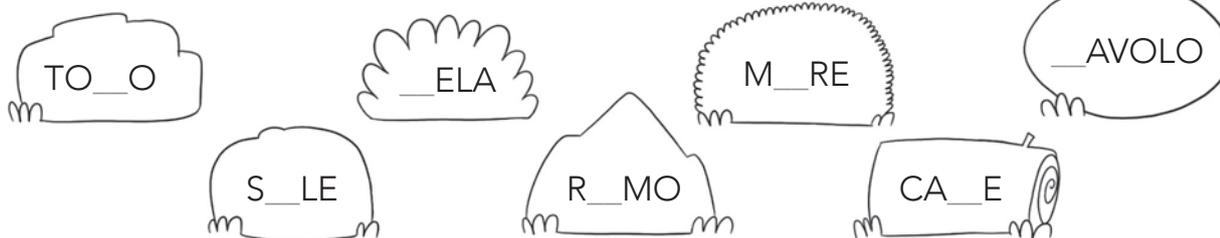
### LA GARA DELLE PAROLE

Uga e Ada si sfidano alla "Gara delle parole".  
Eccole al lavoro sulla spiaggia in riva al fiume.  
Ciascuna ha fatto una bella scorta di lettere.

Ora devono sistemare quelle che mancano  
e poi fare il disegno.



Ada ha inserito altre lettere e ha formato parole diverse.

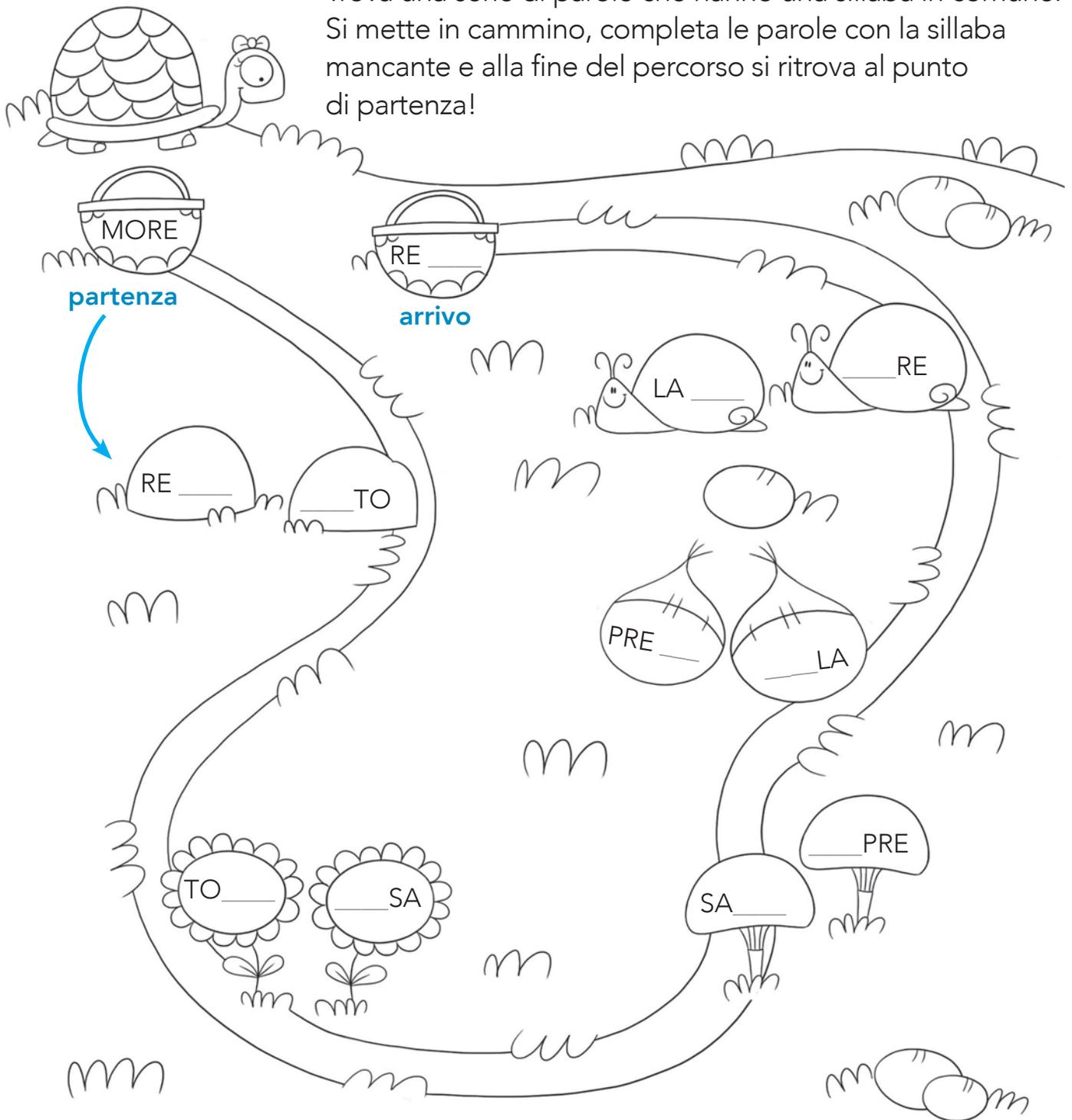


Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## PARTENZA E ARRIVO

È una bella giornata di sole. Uga ha raccolto tante more da un cespuglio. Ora vuole portarle a casa. Si avvia lungo il sentiero e si accorge che ha una splendida occasione per divertirsi.

Trova una serie di parole che hanno una sillaba in comune. Si mette in cammino, completa le parole con la sillaba mancante e alla fine del percorso si ritrova al punto di partenza!

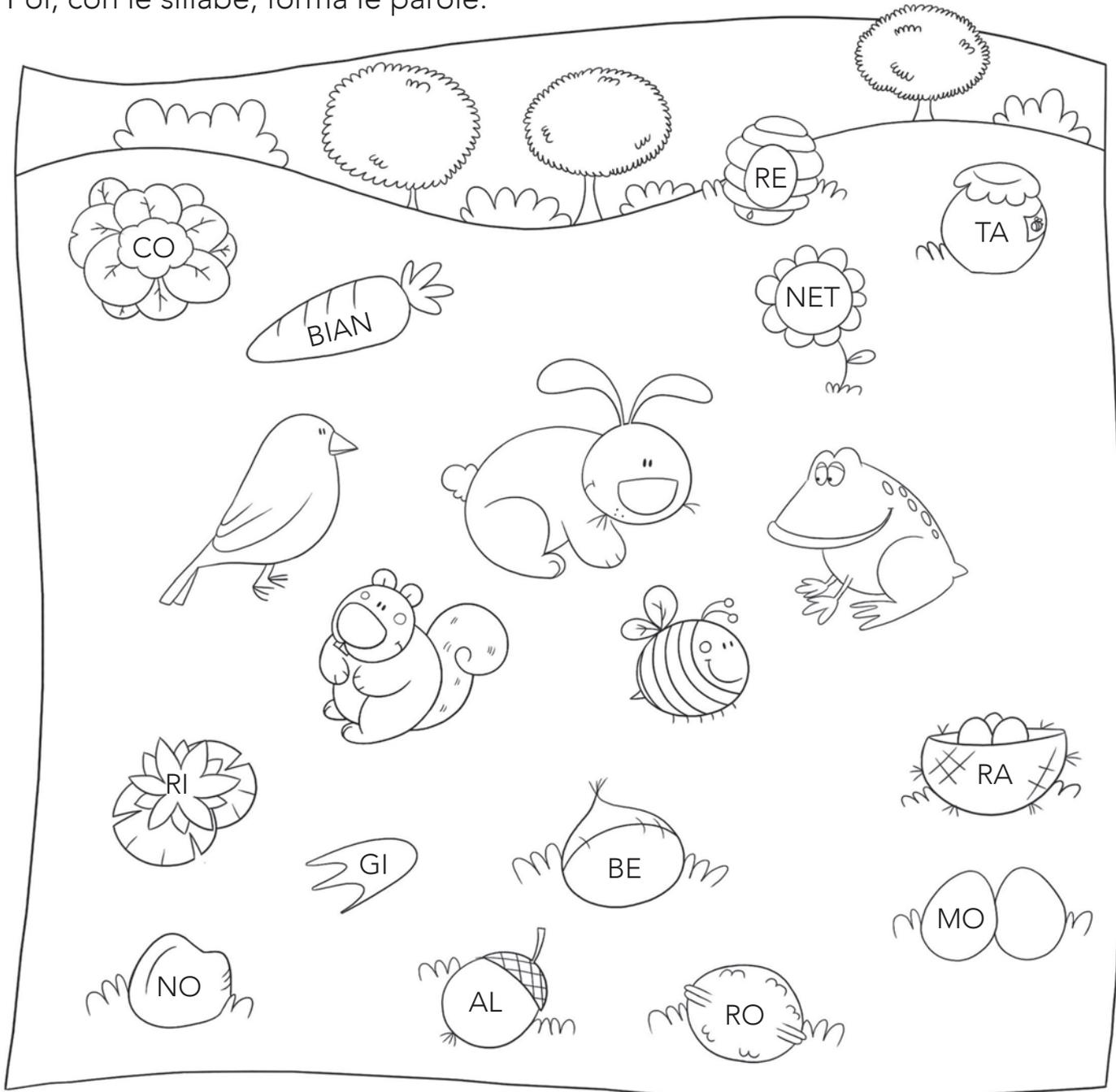


Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## A CIASCUNO IL SUO

Uga ha preparato un quesito per la sua amica Ada:

- Ci sono cinque animaletti del bosco che vogliono raggiungere alcuni oggetti. Collega ogni animaletto al gruppo di oggetti che pensi lo riguardi. Poi, con le sillabe, forma le parole.



Ada riesce a rispondere al quesito e scrive queste parole:

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## VINCI UN WEEKEND



Nel bosco di Poggi Ridenti c'è persino un'agenzia viaggi! In vetrina ci sono proposte per vacanze in ogni parte del mondo.

Uga è attratta da un originale manifesto: "Chi risolverà per primo questo gioco vincerà un weekend per due persone nella più famosa delle città italiane".

Uga capisce che deve inserire le parole dell'elenco nelle caselle facendo attenzione alla loro lunghezza. Nelle caselle azzurre sono contenute le lettere che formano il nome della città.

Attenta Uga: queste lettere non sono in ordine! Scrivile, poi forma il nome della città.

LA  
AMO  
TOPO  
MAMMA  
AMACA  
OLIERA  
BAMBINO

Uga e Ada hanno vinto un weekend a \_\_\_\_\_.

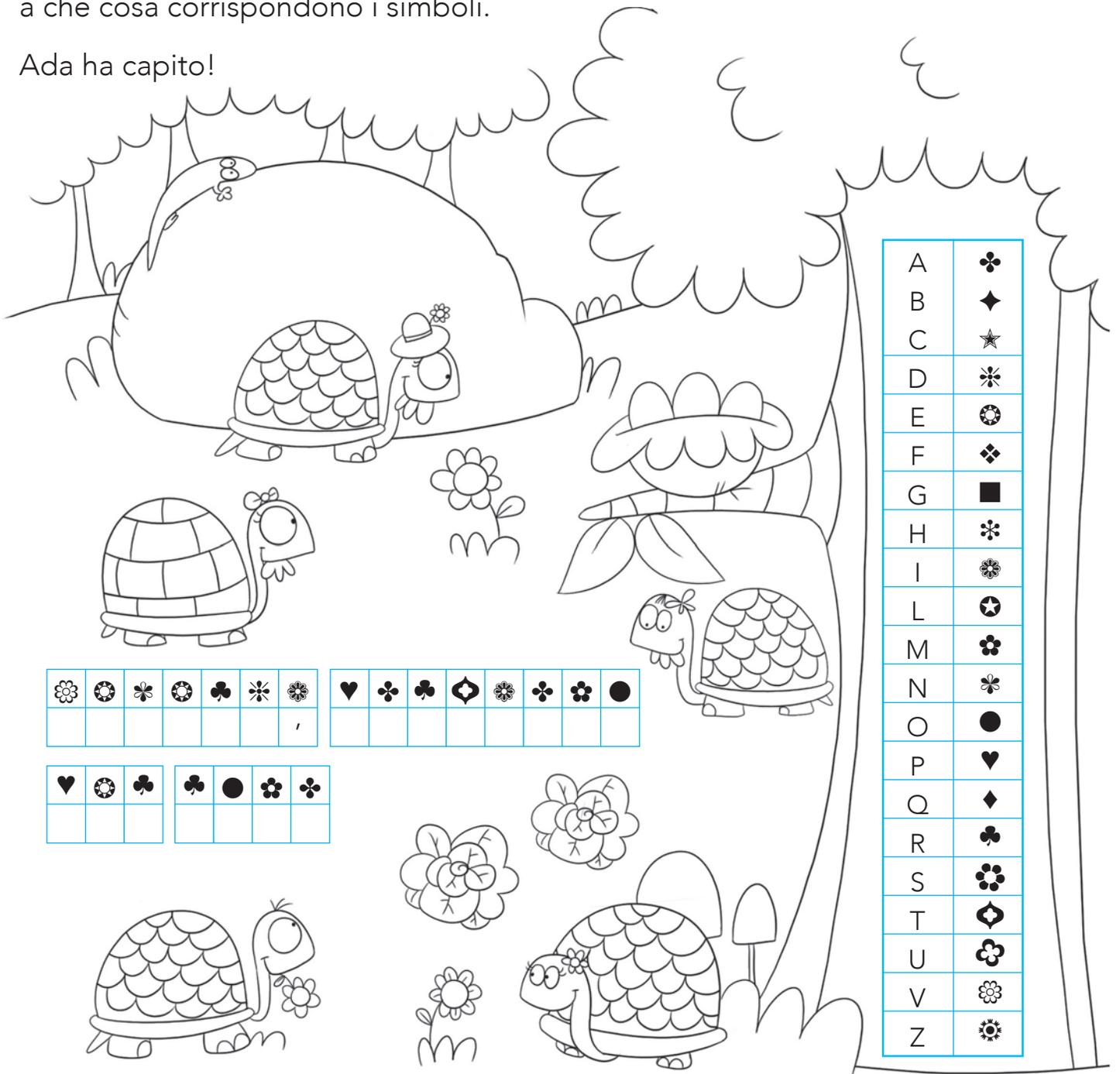
Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# UN MESSAGGIO PER GLI AMICI

Uga e Ada invitano gli amici per una merenda sul prato. Vogliono comunicare loro la splendida notizia della vincita. Uga pensa a un modo originale per annunciare il giorno della partenza e la meta del loro viaggio.

Prepara un bel cartellone, ma... il messaggio è cifrato. Per capire che cosa c'è scritto occorre l'aiuto della "legenda", cioè di qualcosa che spieghi a che cosa corrispondono i simboli.

Ada ha capito!



A	♣
B	♦
C	★
D	✱
E	⊗
F	◆
G	■
H	✱
I	⊗
L	⊗
M	♣
N	✱
O	●
P	♥
Q	◆
R	♣
S	⊗
T	⊗
U	⊗
V	✱
Z	⊗

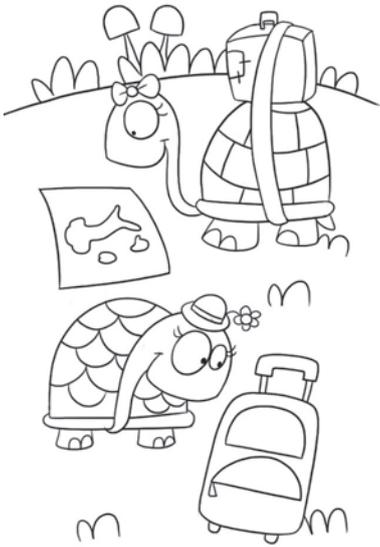
✱	⊗	♣	⊗	♣	✱	✱

♥	♣	♣	◆	✱	♣	♣	●

♥	⊗	♣	♣	●	♣	♣

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## IN PARTENZA

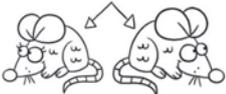


Uga e Ada sono pronte per partire.

Le aspetta un albergo di lusso, naturalmente con piscina! Faranno un bagnetto nel Tevere, il fiume che attraversa la città, visiteranno monumenti antichissimi...

Gli amici del bosco le accompagnano alla stazione.

Per sapere che cosa c'è scritto sul cartello, le due amiche devono cambiare una lettera a ciascuna parola per formarne un'altra corrispondente a ogni disegno e scrivere la lettera che hanno cambiato. Tutte le lettere formeranno un saluto.

BOLLA		COLLA	<input checked="" type="radio"/>
_____		INDICI	<input type="radio"/>
_____		SALE	<input type="radio"/>
_____		TOPO	<input type="radio"/>
_____		CORO	<input type="checkbox"/>
_____		NIDO	<input type="checkbox"/>
_____		PANI	<input type="checkbox"/>
_____		COSA	<input type="checkbox"/>

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

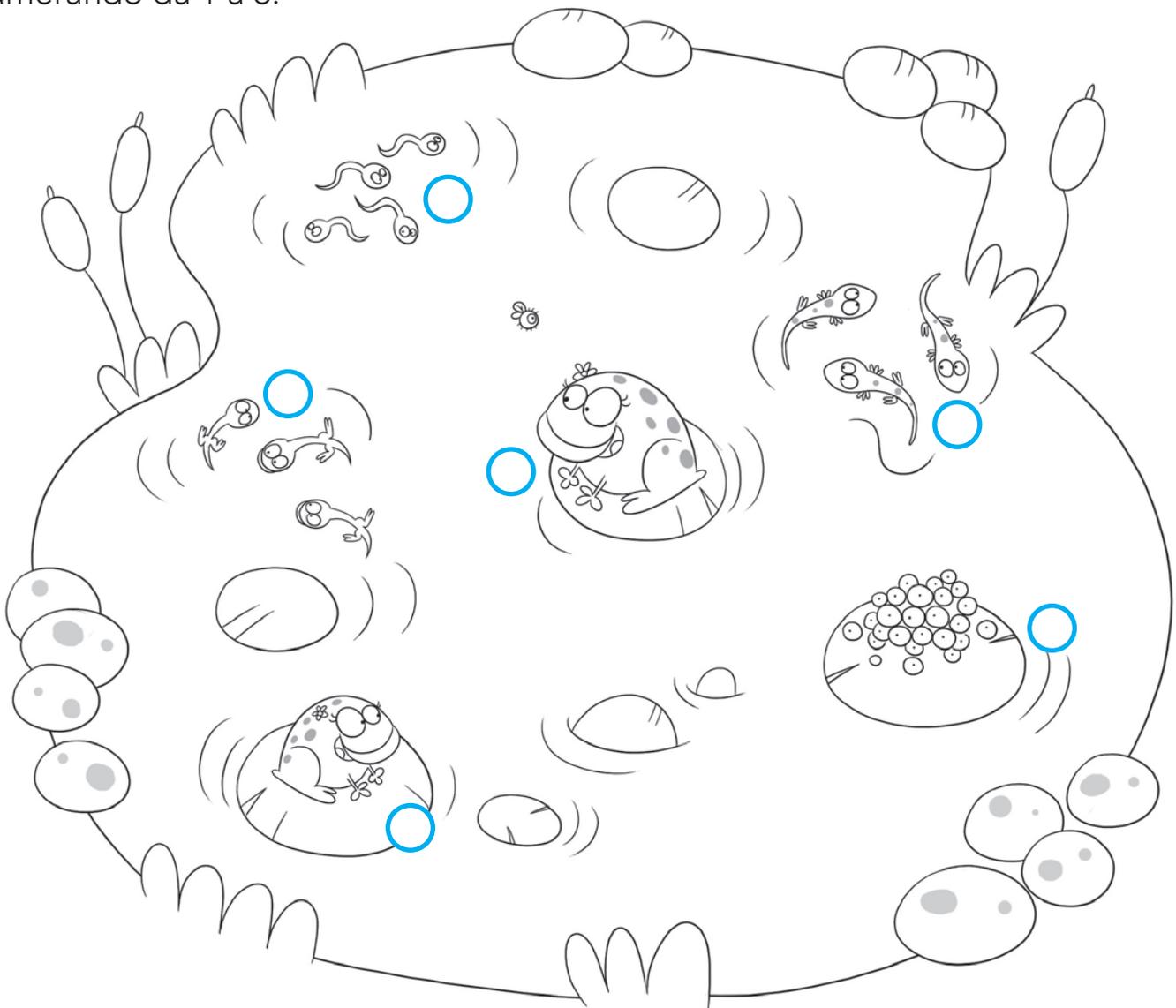
## LA RANA GRETA

Nello stagno del vecchio castello hanno trovato la loro tranquilla casetta alcune ranocchie.

Ce n'è una particolarmente vivace: Greta. Greta è anche curiosa e fa domande a tutti. Oggi è andata dalla nonna e ha cominciato a farle domande su come è nata, come era da piccola, se era già allora così speciale... La nonna, a un certo punto, le ha mostrato una foto dello stagno dicendo: – Ecco, osservando questa foto, puoi ricostruire la tua storia!



Greta guarda la foto ed esclama: – OK, nonna, ora ricostruisco la mia storia numerando da 1 a 6.



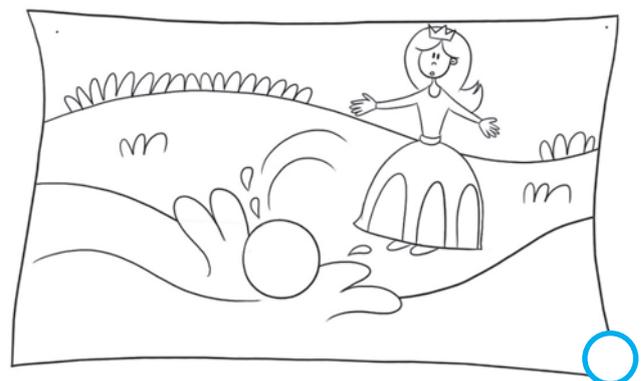
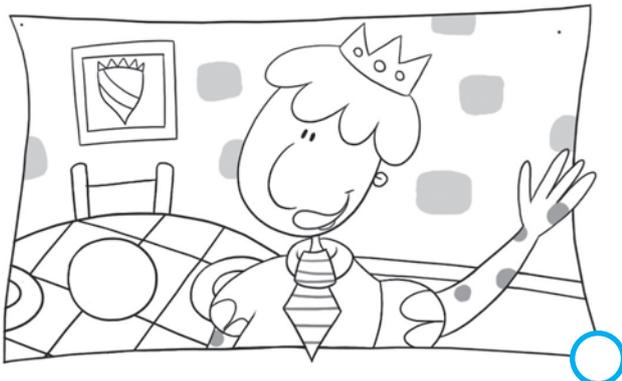
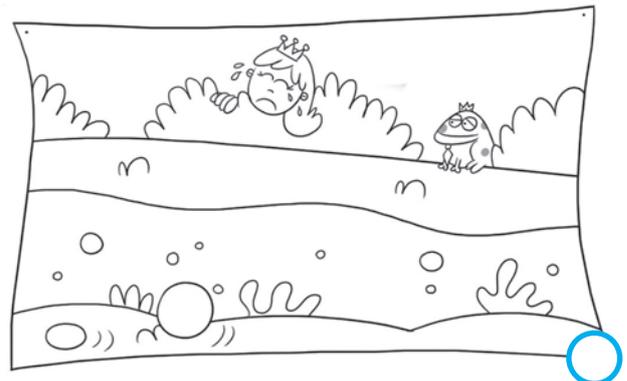
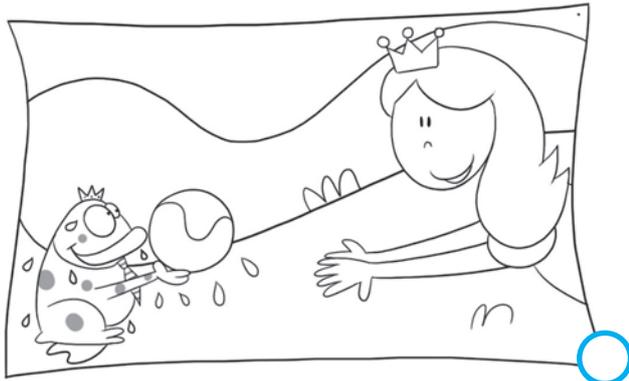
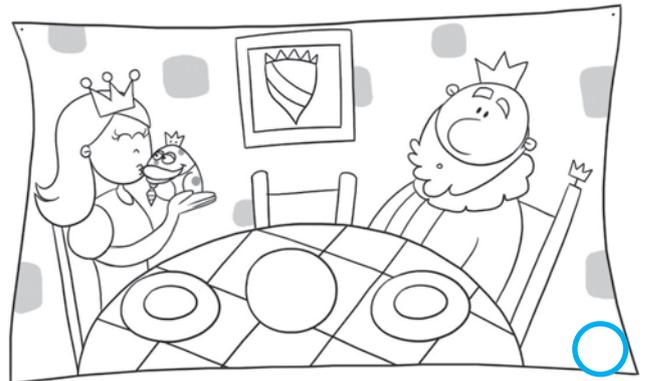
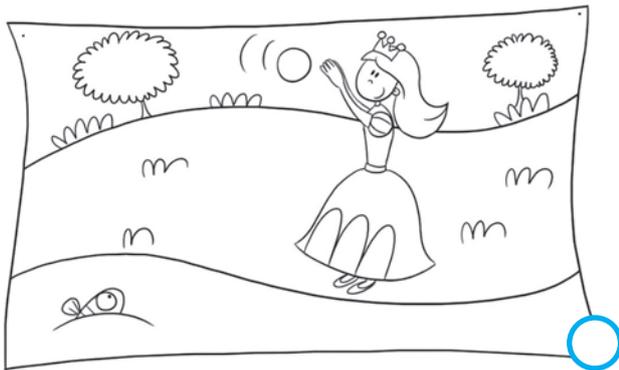
Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## L'ANTENATO PRINCIPE

Greta chiede alla nonna di raccontarle una storia prima di addormentarsi. La nonna mostra alla nipotina il libro "Storie della nostra famiglia". Si tratta di un grosso volume in cui ci sono racconti che hanno per protagonisti gli antenati della loro gloriosa famiglia. Alcune pagine sono fuori posto: occorre riordinarle.



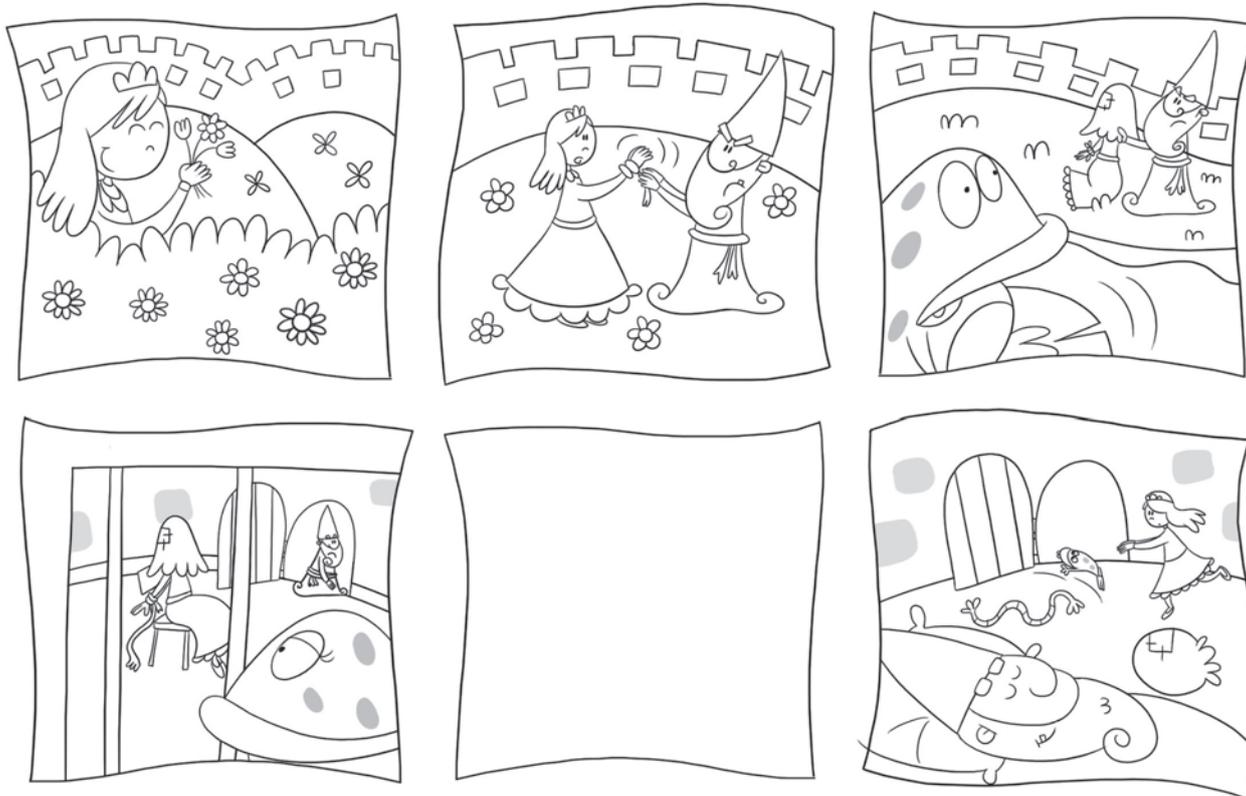
La nonna comincia con l'antenato più famoso: il ranocchio che si è trasformato in principe.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

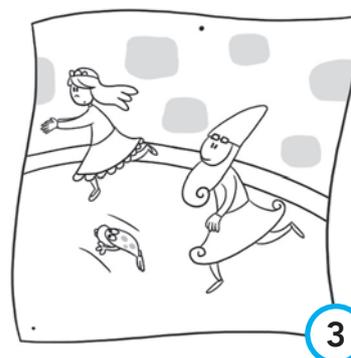
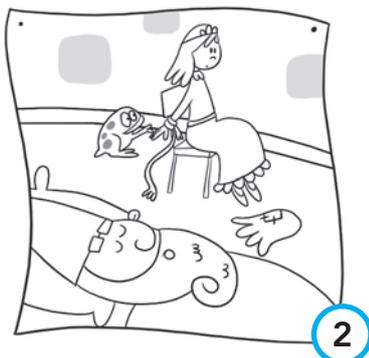
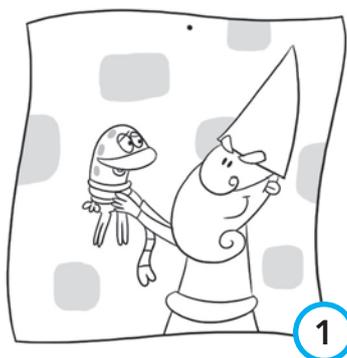
## IL RAPIMENTO DELLA PRINCIPESSA

Certo non è così facile capire le storie degli antenati di Greta: il libro che le riporta è un po' malconcio e incompleto in alcune parti. Per esempio, nella storia intitolata "Il rapimento della Principessa", manca una sequenza. In fondo alla pagina ci sono tre disegni e la nonna chiede alla nipotina di scegliere quello che si adatta allo svolgimento della storia.



Greta osserva con attenzione i tre disegni ed esclama:

– Il disegno mancante è il numero \_\_\_\_\_.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# DRUSILLA E LA TRIBÙ DELLE RANE NANE

La nonna di Greta ha raccontato spesso alla nipotina la storia di Drusilla, la loro antenata che, in seguito a una brutta avventura, è stata accolta dalla tribù delle rane nane. Drusilla si è presa un grande spavento, ma poi tutto è finito bene e ha trovato nuove amiche che l'hanno accolta e rificollata.



Greta, osservando le immagini che raccontano la disavventura di Drusilla, si accorge che c'è un disegno completamente sbagliato.



La sequenza sbagliata è la numero \_\_\_\_\_.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## DRUSILLA DIVENTA REGINA

Drusilla, l'antenata di Greta, è diventata regina delle rane nane.

Ecco come!

Il tutto è accaduto quando, a causa della mancanza di pioggia, lo stagno si era prosciugato.

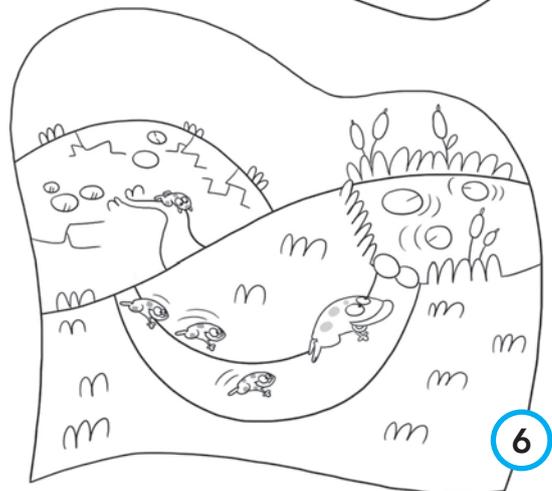
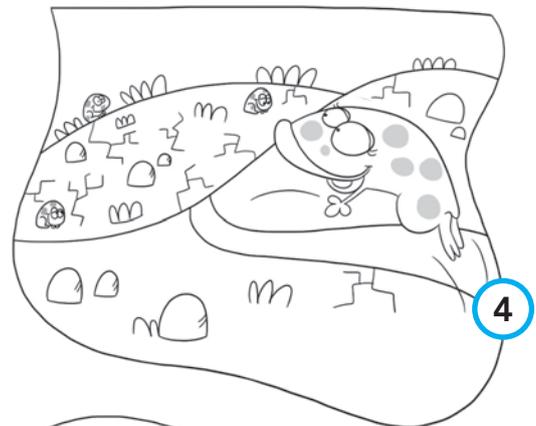
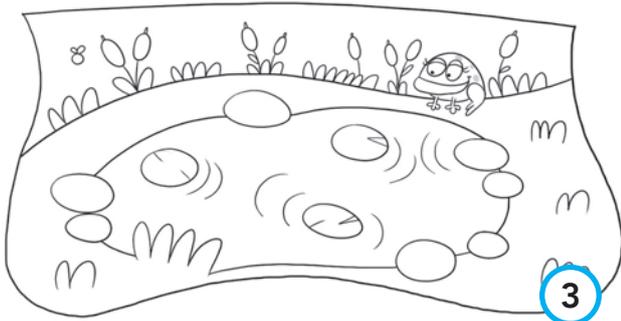
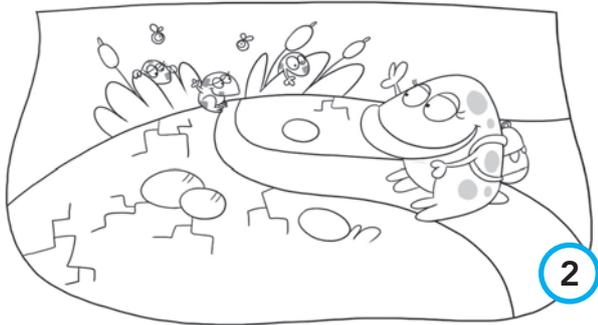
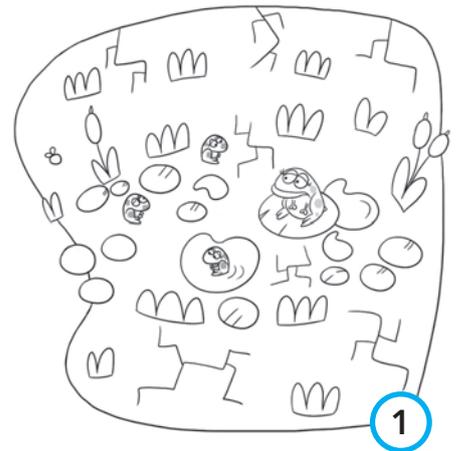
Drusilla se ne andò con lo zaino sulle spalle.

Trovò una bella pozza piena di acqua.

Tornò dalle sue amiche e le avvertì.

Insieme andarono verso la nuova pozza. Le rane, contente, incoronarono Drusilla regina della rane nane.

Ancora una volta, però, nelle immagini del libro c'è un errore: due sequenze sono state scambiate.



Le due sequenze scambiate sono la numero \_\_\_\_\_ e la numero \_\_\_\_\_.

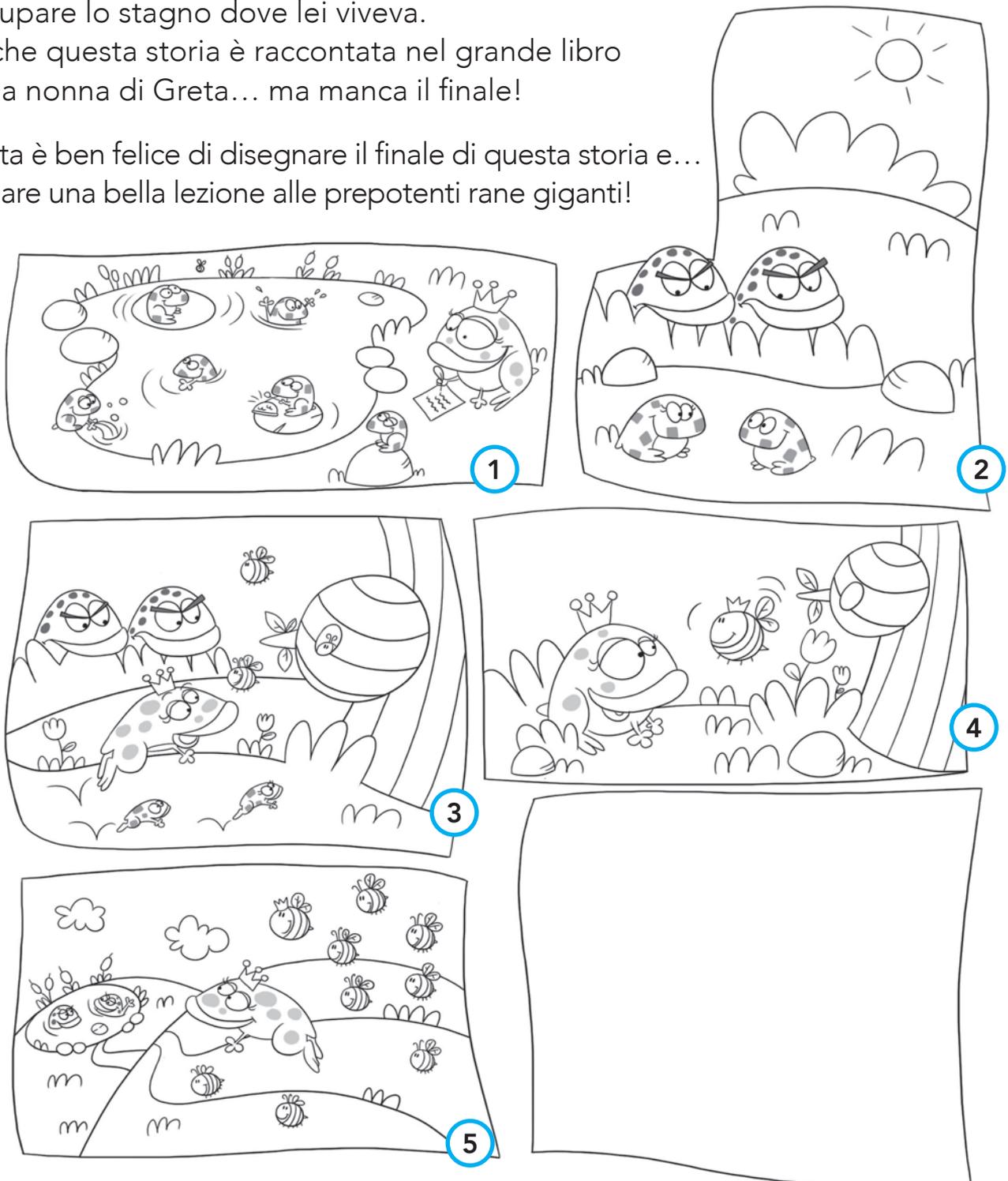
Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# DRUSILLA E LE RANE GIGANTI

La rana Drusilla era proprio in gamba, non si spaventava davanti a nulla! Come quella volta che un gruppo di rane giganti voleva occupare lo stagno dove lei viveva.

Anche questa storia è raccontata nel grande libro della nonna di Greta... ma manca il finale!

Greta è ben felice di disegnare il finale di questa storia e... di dare una bella lezione alle prepotenti rane giganti!



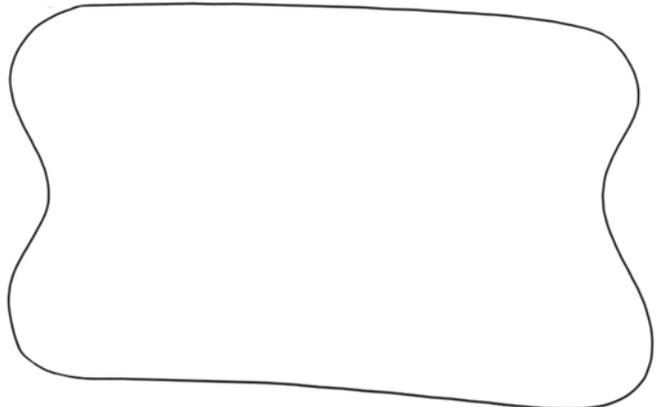
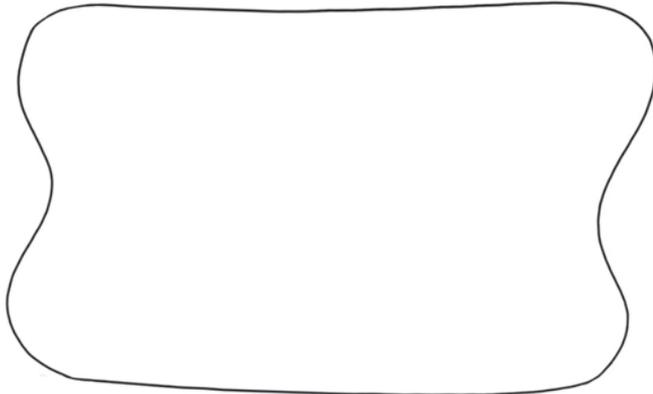
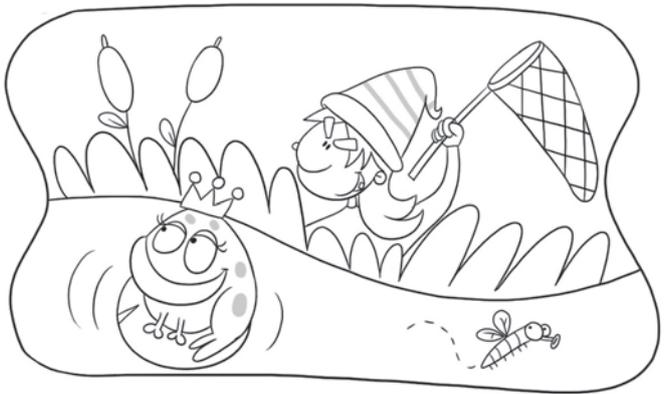
O.A.: inventare un finale logicamente adatto.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## DRUSILLA E LA STREGA

Greta continua a sfogliare il libro delle storie di famiglia.  
Ancora una volta è Drusilla la protagonista della storia. Come si sa,  
tra gli ingredienti che le streghe usano per preparare i loro intrugli ci sono  
anche le rane. Un giorno una strega si aggirava...  
Anche in questa pagina del libro mancano delle sequenze.

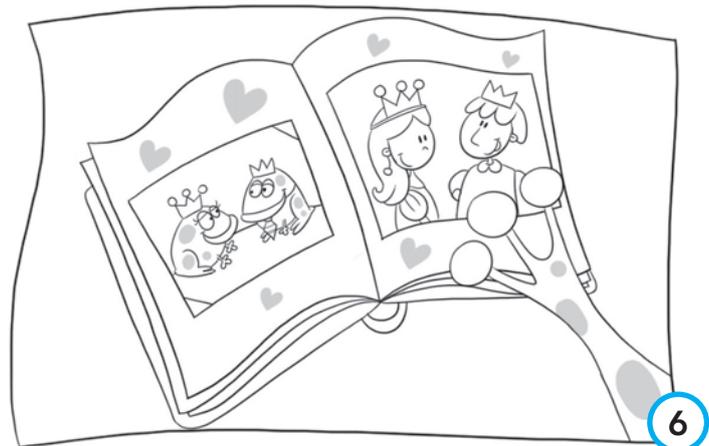
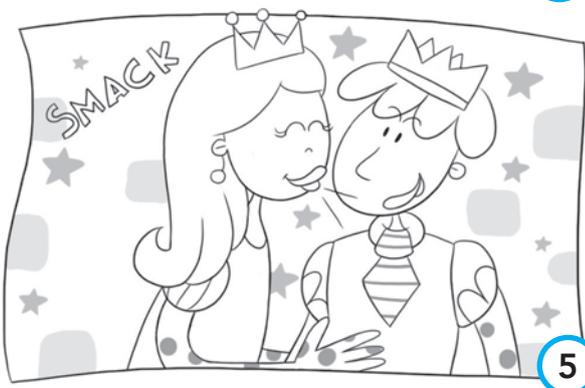
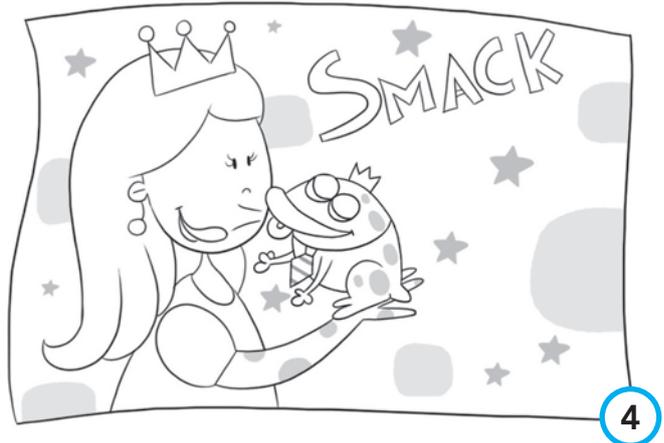
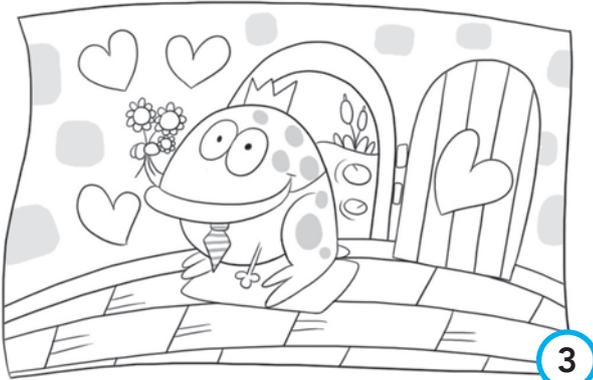
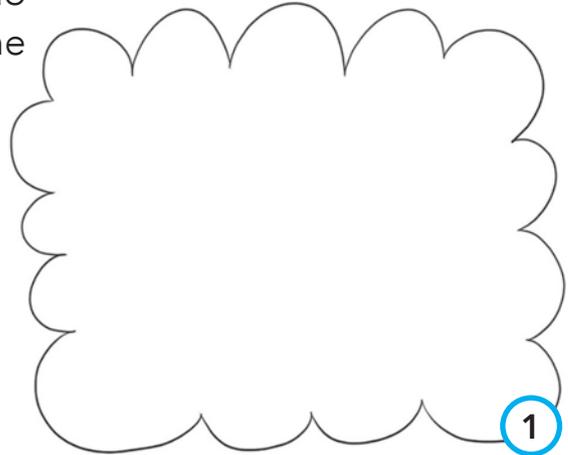
Greta ha perfettamente capito che cosa è successo e disegna le due sequenze  
mancanti perché la storia sia completa.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## UN PRINCIPE PER GRETA

Le storie di famiglia sono terminate e si può mettere a posto il grande libro in attesa che nuovi racconti possano essere raccontati. Greta sogna di essere lei la protagonista di una nuova avventura. Non si sa mai quello che può capitare!



Quella mattina Greta non si aspettava un avvenimento così importante! Che cosa stava facendo Greta prima che si sentisse bussare alla porta?

# SOLUZIONI DEGLI ESERCIZI

## Pagina 52

computer • orologio digitale • lampada elettrica

## Pagina 53

rastrello (camera) • elmo e sella (cucina)

## Pagina 54

gatto (vola) • uccellino (sott'acqua) • pesce (nel prato)

## Pagina 55

pettine (riccio spettinato) • ruota (scoiattolo) • sella (cavallo)

## Pagina 56

Nei due riquadri vanno disegnati, partendo dall'alto:  , poi .

## Pagina 57

Il riquadro mancante è il terzo, partendo dall'alto.

## Pagina 58

È la stanza del trono. Da completare: quadro, caminetto, finestra.

## Pagina 59

Riccio e pipistrello al centro della scena.

## Pagina 60

Sono Uga la tartaruga. Sono golosa di lattuga.

## Pagina 61

Ada è vicino al tronco.

## Pagina 62

Le parole possono essere inserite in entrambi i gruppi.

topo – toro • tavolo – cavolo • mela – tela • cane – case • ramo – remo • sale – sole • mare – more

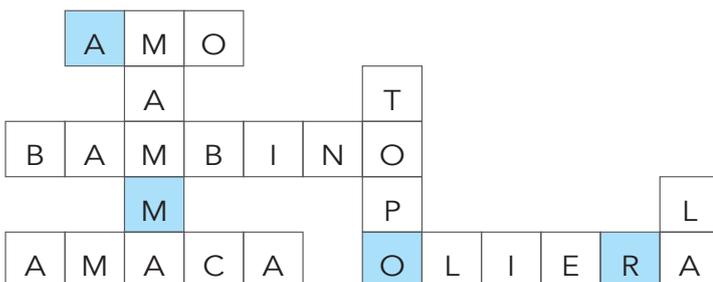
## Pagina 63

more • remo-moto • toro-rosa • sale-lepre • prete-tela (oppure presa-sala) • lama-mare • rete (oppure remo)

## Pagina 64

uccellino (nido e uova) ramo • coniglio (carota e lattuga) bianco • rana (impronta, ninfea e sasso) girino • ape (fiore, vasetto di miele e favo) nettare

## Pagina 65



Le lettere sono A – M – O – R. La città è Roma.

# SOLUZIONI DEGLI ESERCIZI

## Pagina 66

Venerdì partiamo per Roma.

## Pagina 67

Parole da scrivere: undici • sole • topi • toro • nodo • pini • casa.

Le lettere formano il saluto CIAO CIAO.

## Pagina 68



## Pagina 69

prima riga 1 – 5 • seconda riga 4 – 3 • terza riga 6 – 2

## Pagina 70

Il disegno mancante è il numero 2.

## Pagina 71

La sequenza sbagliata è la numero 3 (perché la storia non si svolge nel deserto).

## Pagina 72

Le due sequenze scambiate sono la numero 5 e la numero 6.

## Pagina 73

Disegno che mostri Drusilla che fa fuggire (o sconfigge) le rane giganti.

## Pagina 74

Terza sequenza: la strega cattura Drusilla.

Ultima sequenza: disegno che mostri Drusilla che si salva.

## Pagina 75

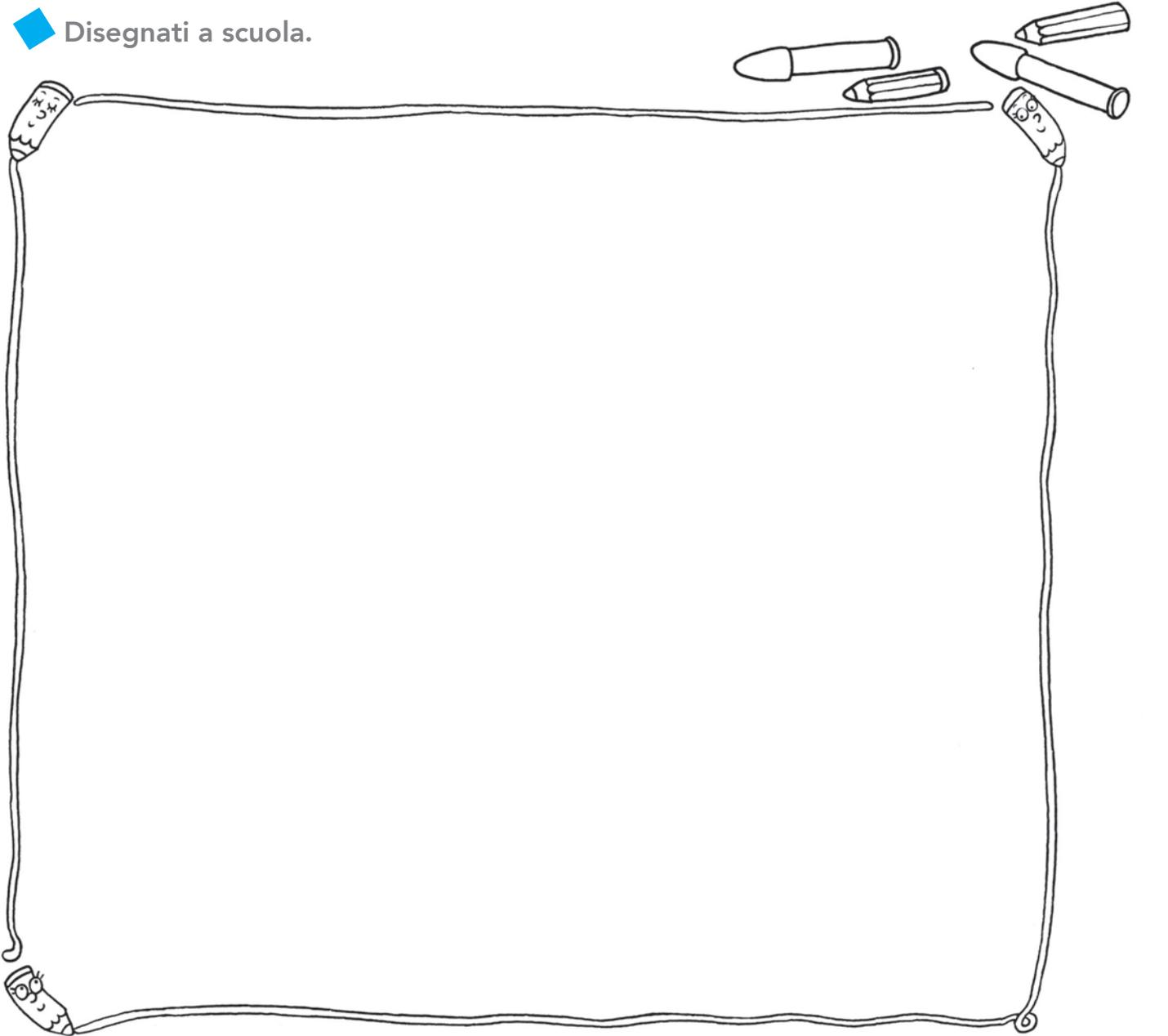
Disegno di Greta che sta sognando.

SCHEDA	OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITÀ
<b>1</b>	Prendere coscienza di situazioni vissute.	Rappresentazione grafica di sé e verbalizzazione del proprio vissuto.
<b>2</b>	Prendere coscienza di se stessi.	Rappresentazione grafica di sé, analisi delle proprie capacità e dei propri interessi.
<b>3</b>	Prendere coscienza di momenti di vita in comune.	Rappresentazione grafica degli amici con cui si opera nell'ambiente scuola.
<b>4</b>	Sviluppare la consapevolezza della presenza di regole nei momenti di gioco.	Realizzazione di un gioco con riflessione sulle regole da rispettare.
<b>5</b>	Sviluppare il senso delle regole.	Conversazione sui comportamenti da tenere nell'ambiente scuola e formulazione delle prime regole da rispettare.
<b>6</b>	Riflettere sui comportamenti corretti e scorretti.	Conversazione per distinguere comportamenti corretti e scorretti nell'ambiente scuola.
<b>7</b>	Sviluppare il senso delle regole.	Conversazione sui comportamenti da tenere nell'ambiente scuola e formulazione delle prime regole da rispettare.
<b>8</b>	Riflettere sui comportamenti corretti e scorretti.	Conversazione per distinguere comportamenti corretti e scorretti nell'ambiente scuola.
<b>9</b>	Riflettere sulle situazioni vissute.	Lettura e analisi di una filastrocca.
<b>10</b>	Conoscere le persone che operano nella scuola.	Rappresentazione grafica degli adulti che si incontrano a scuola.
<b>11-12</b>	Riflettere sulle relazioni interfamiliari.	Conversazione sulle persone che vivono insieme ai bambini e individuazione delle relazioni parentali.
<b>13-14-15</b>	Riflettere sulle situazioni di pericolo in casa.	Osservazione di immagini e individuazione di possibili situazioni di pericolo.
<b>16</b>	Attivare comportamenti corretti nell'ambito familiare.	Conversazione per distinguere comportamenti corretti e scorretti nell'ambiente familiare.
<b>17-18-19</b>	Stabilire relazioni significative attraverso il gioco.	Realizzazione di un gioco e conversazione sulle preferenze personali.
<b>20</b>	Partecipare a un gioco rispettandone le regole.	Realizzazione di un gioco di gruppo.
<b>21</b>	Comprendere le regole di un gioco.	Spiegazione di un gioco e analisi delle regole per la sua realizzazione.
<b>22-23</b>	Riflettere su situazioni di gioco.	Lettura di un brano, osservazione di immagini e riflessione sulle situazioni presentate.
<b>24</b>	Organizzare il materiale per realizzare un gioco.	Costruzione pratica di un gioco.
<b>25</b>	Conoscere giochi di altri Paesi.	Lettura di un brano che presenta un gioco; comprensione e sua realizzazione.
<b>26</b>	Partecipare a un gioco rispettandone le regole.	Realizzazione di un gioco di gruppo.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

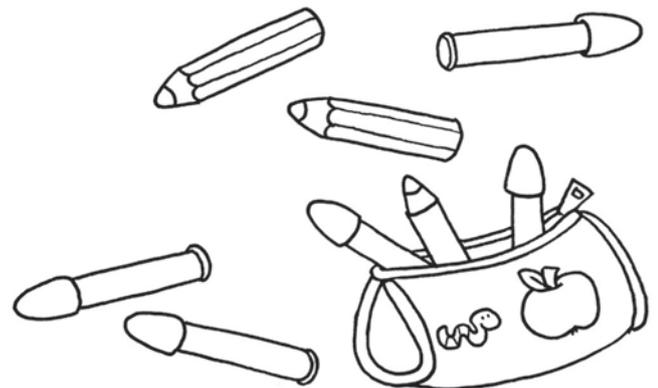
# IO A SCUOLA

◆ Disegnati a scuola.



◆ Racconta.

- In quale ambiente ti sei disegnato?
- Che cosa stai facendo?
- Chi c'è insieme a te?
- Che cosa c'è intorno a te?
- Quali sensazioni hai provato in quel momento?



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## MI PRESENTO

◆ Disegnati, poi completa.

MI CHIAMO \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_.

HO \_\_\_\_\_ ANNI.

SONO ALTO \_\_\_\_\_ cm.

I MIEI OCCHI SONO \_\_\_\_\_.

I MIEI CAPELLI SONO \_\_\_\_\_.

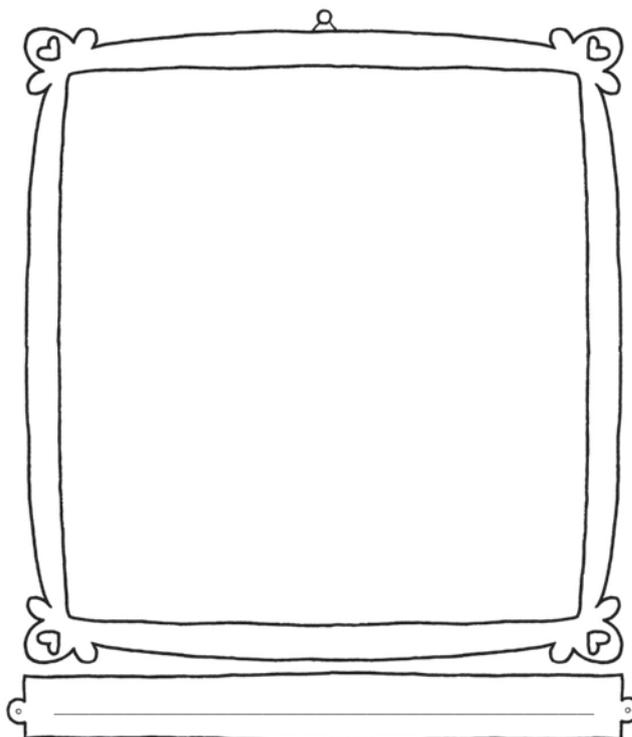
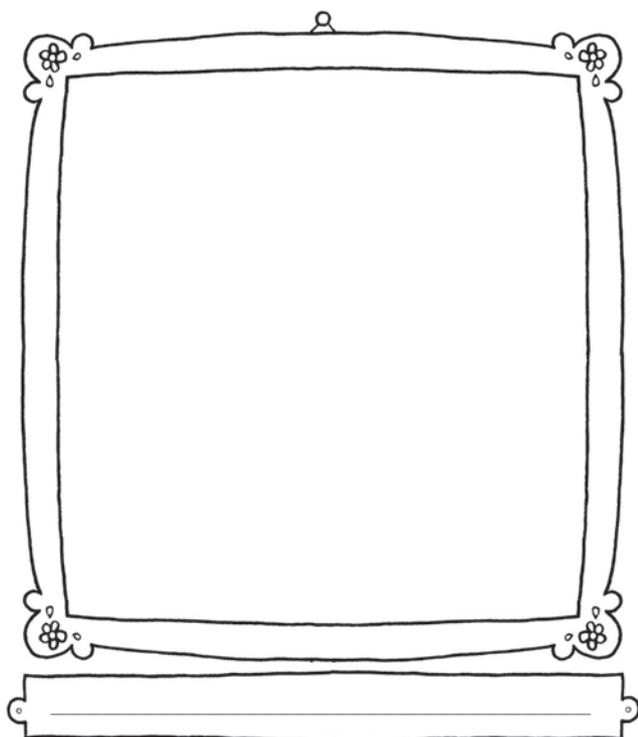
◆ Io so fare. Disegna tre cose che sai fare.

◆ A me piace. Disegna tre cose che ti piacciono.

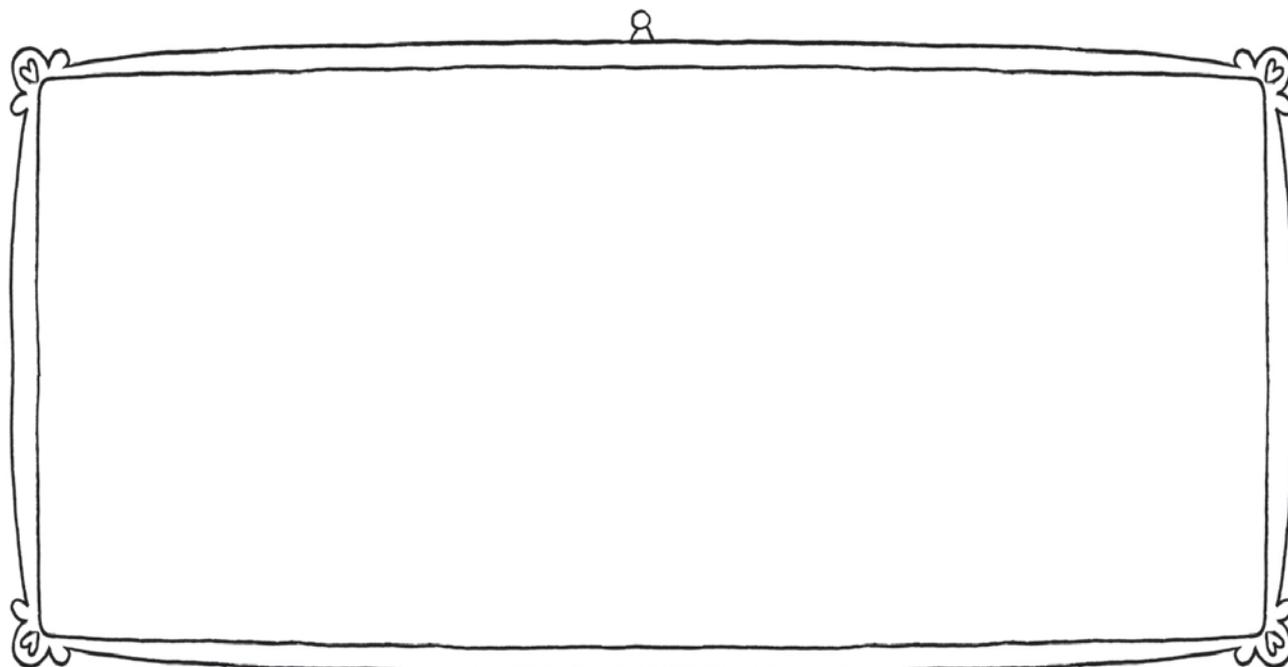
Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# A SCUOLA CON GLI AMICI

◆ Disegna due compagni della tua classe e scrivi il loro nome.



◆ Disegna te e i tuoi amici in una situazione di gioco, poi completa.

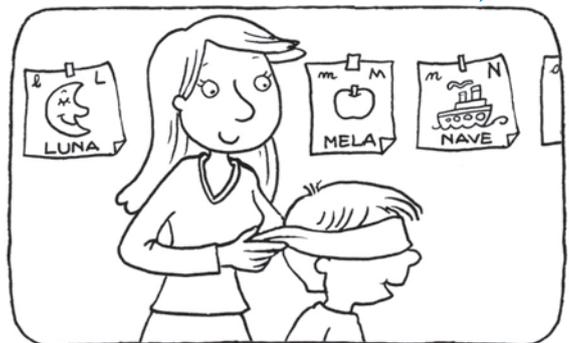


Io e i miei amici giochiamo a \_\_\_\_\_.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## L'OGGETTO NASCOSTO

- 
**Osserva i disegni e spiega quello che vedi. Scopri le regole del gioco, parlane con i compagni e l'insegnante, poi organizzate in classe lo stesso gioco.**



## Vivere insieme

La classe, inserita in un contesto più complesso, fatto di spazi e persone che vi lavorano, si presta per un'attività di riflessione e di codificazione dei comportamenti corretti fondamentali in un luogo in cui si vive in tanti.

Nel primo periodo di scuola i bambini vengono inevitabilmente a contatto con le persone che vi lavorano, pur con mansioni diverse. Comprendono, giorno dopo giorno, quali sono i loro ruoli fondamentali e tutte queste conoscenze empiriche possiamo cercare di esprimerle attraverso una conversazione di gruppo, durante la quale faremo in modo di far emergere anche curiosità inespresse finora.

– *Ma i bidelli a che ora iniziano a lavorare? Io li trovo già qua.*

– *Ma chi sono i collaboratori scolastici, allora?*

– *Chi apre la scuola al mattino? Chi la chiude la sera?*

– *Ma chi comanda nella scuola?*

Queste e altre domande potrebbero trovare risposte più significative se i bambini le rivolgersero alle persone interessate. Proponiamo quindi ai bambini di preparare insieme le domande adatte ad ogni persona e, una volta correttamente formulate, i bambini stessi, divisi in piccoli gruppi, intervisteranno il personale scolastico, docente e non. Ogni bambino porrà una domanda, in modo che possa facilmente ricordare la risposta ricevuta e riportarla correttamente all'interno del gruppo.

Toccherà a noi, poi, registrare le risposte, che saranno quindi inserite su un cartellone che i bambini contribuiranno a realizzare disegnando le persone intervistate e scrivendo i loro compiti, come nell'immagine che funge da esempio.

Conclusa questa prima fase del lavoro, una successiva conversazione guidata farà capire ai bambini che la scuola funziona grazie al lavoro di molti, ognuno dei quali ha dei compiti ben precisi, diversi ma tutti indispensabili:

– *Se la bidella non apre la scuola, non possiamo entrare!*

– *Se la segretaria non ordina il materiale per la pittura, noi non possiamo realizzare il corso di arte!*

Da queste osservazioni sarà facile portare i bambini a dedurre che per vivere bene insieme ognuno deve svolgere al meglio il proprio lavoro e che tutti i lavori hanno la stessa dignità e vanno rispettati.

– *Che cosa è necessario perché tutto funzioni al meglio?*

– *Dove sta scritto, secondo voi, quello che ognuno deve fare?*

A queste domande i bambini cercheranno di dare delle risposte e non sarà difficile far loro pronunciare la parola che ci interessa: regolamento o regole.

Il passaggio successivo è quello di trasferire la imprescindibilità delle regole dalla scuola come struttura alla scuola come ambiente di vita, di cui l'aula fa parte.

– *Anche nella nostra aula pensate ci siano regole da rispettare e compiti da svolgere? Quali?*

Le risposte dei bambini ci permetteranno di costruire un decalogo della classe, da scrivere su un cartellone e mettere in evidenza su una parete, dopo averne discusso a lungo finché diventi un punto di riferimento forte per tutti.

Per quanto riguarda i compiti di ognuno da svolgere all'interno della classe, sarà utile che affidiamo ai bambini, a turno, semplici incarichi per sviluppare il senso di responsabilità verso se stessi e verso gli altri: consegnare le schede, scrivere la data alla lavagna, registrare le assenze, compilare il prospetto giornaliero delle presenze in mensa...



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## LE REGOLE A SCUOLA



Marta arriva a scuola accompagnata dalla mamma.

davanti all'edificio ci sono già altri bambini con i loro cari.

Al suono della campanella, la mamma dà un bacio a Marta e le dice:



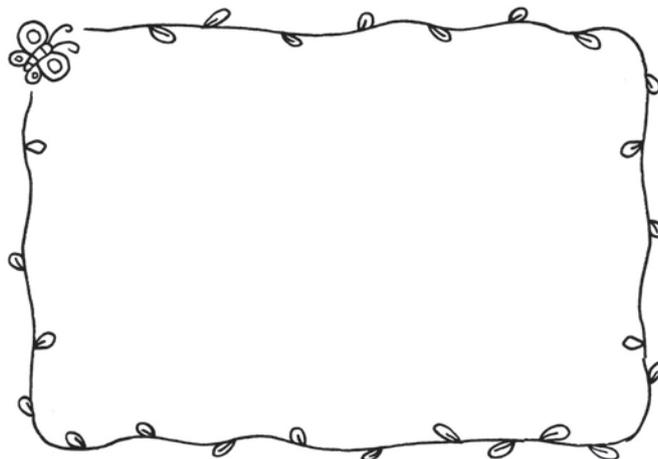
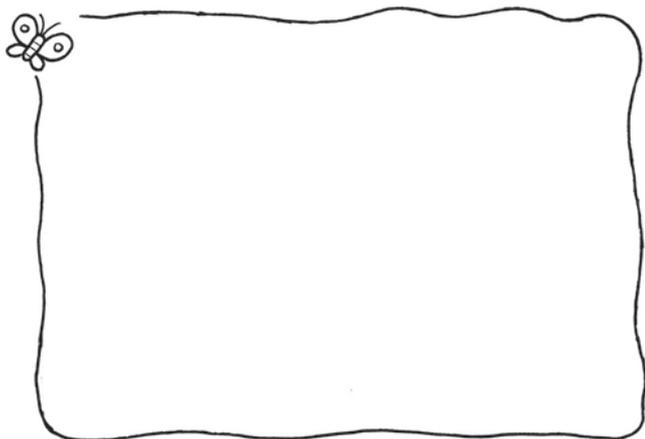
MARTA,  
MI RACCOMANDO,  
COMPORTATI  
BENE!

Secondo te, che cosa vuol dire la frase che la mamma dice a Marta?

Parlane con i compagni e con l'insegnante, poi disegna:

UN BAMBINO CHE  
SI COMPORTA BENE

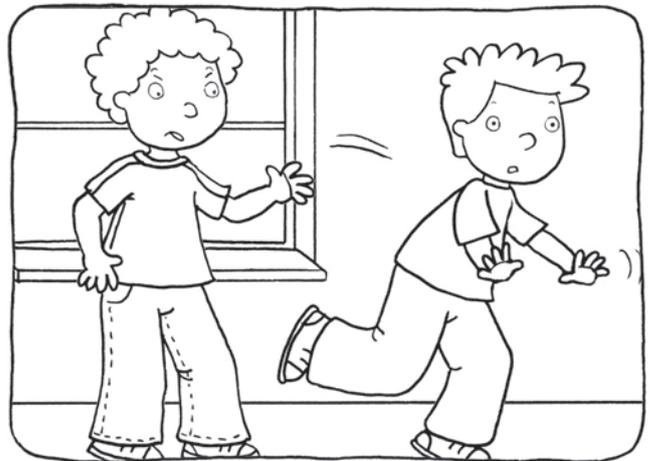
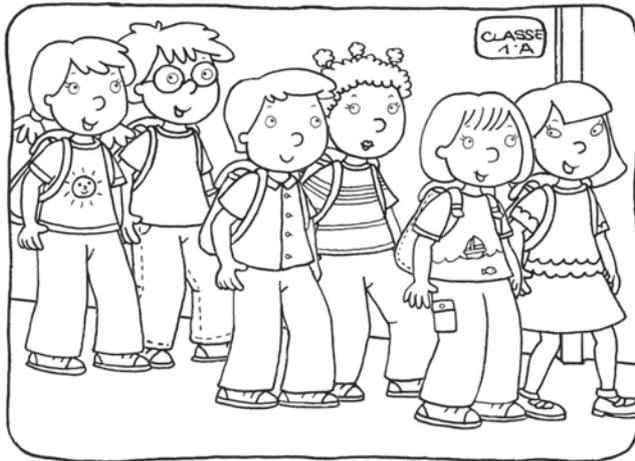
UN BAMBINO CHE  
NON SI COMPORTA BENE



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# TANTE REGOLE PER STARE INSIEME

Colora solo i disegni che mostrano bambini che si comportano secondo le regole.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## LE REGOLE DELLA TUA CLASSE

■ Sicuramente anche nella tua classe sono state stabilite delle regole. Quali sono? Scrivile, poi illustrane qualcuna.

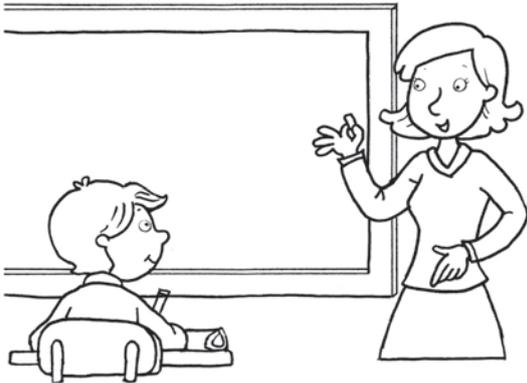


1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# IO IN CLASSE..

◆ Come ti comporti in classe? Completa le situazioni con i disegni e con le frasi.

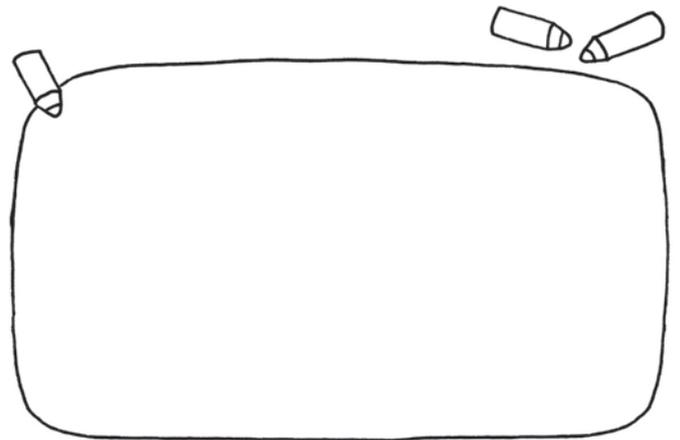


Quando la maestra spiega io \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Quando ho bisogno di uscire dall'aula, io \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

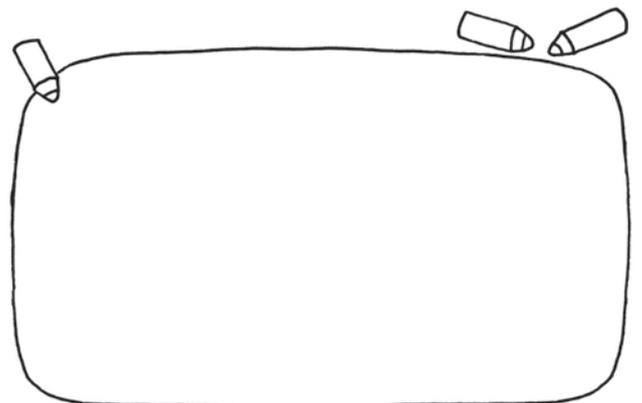


Dopo aver mangiato la merenda, io pulisco e \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Quando un compagno parla, io \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# FILASTROCCA DELLA SCUOLA

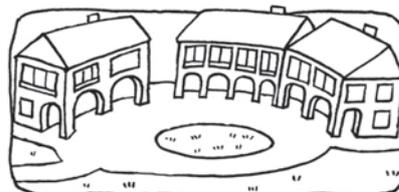
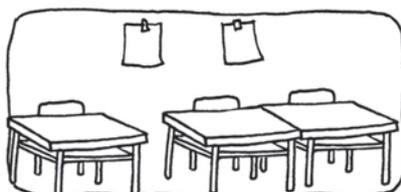
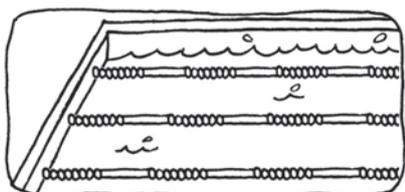


Tra i banchi di scuola  
non sono mai sola  
son sempre tra amici  
allegri e felici.  
Disegno e coloro  
scrivo parole  
gioco con loro  
quando c'è il sole.  
Serena mi sento.  
Più grande divento.



◆ Rispondi colorando il disegno.

- Dove si trova la bambina della filastrocca?



- Che cosa fa la bambina a scuola?



- Come si sente la bambina a scuola?



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# ADULTI A SCUOLA

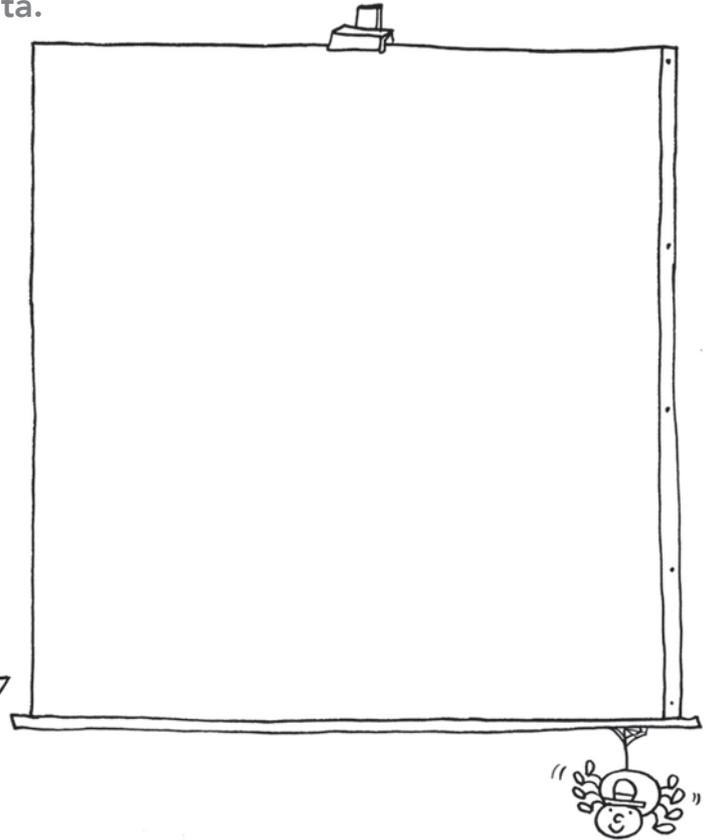
◆ Disegna un tuo insegnante, poi completa.

L'insegnante si chiama

\_\_\_\_\_

Con lei/lui io imparo a:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



◆ Nella tua scuola lavorano sicuramente altre persone adulte. Disegnale e scrivi il loro nome.

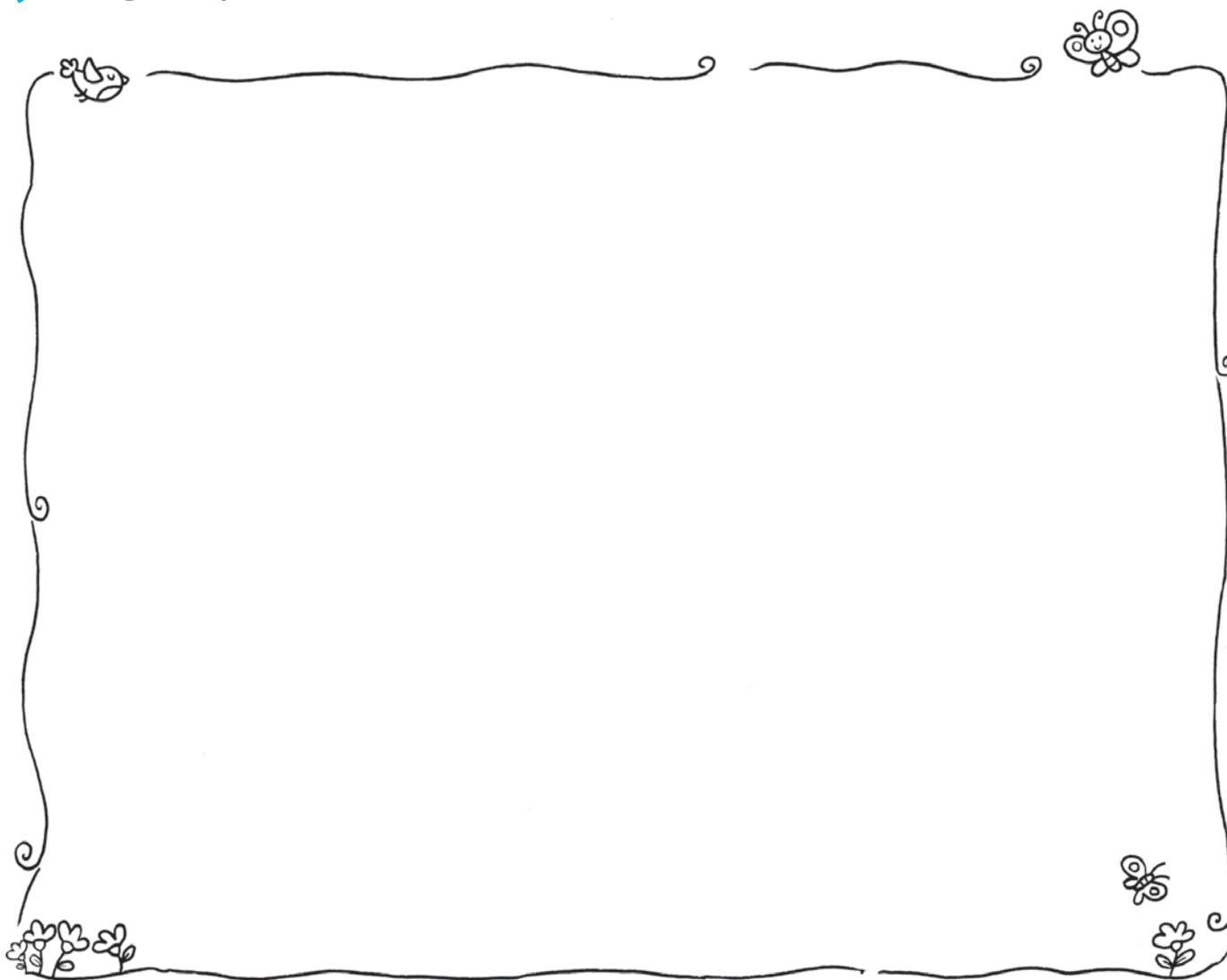


\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# CON ME NELLA MIA CASA

◆ Disegna le persone che vivono insieme a te.



◆ Completa.

Insieme a me vivono:

\_\_\_\_\_, che si chiama \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## LA CASA DI LORENZO

La casa di Lorenzo è rosa, con le finestre bianche e il tetto marrone.  
Intorno c'è un bel giardino con un albero di mele e tanti cespugli fioriti.  
Sotto l'albero c'è un dondolo azzurro, sul quale Lorenzo si siede con la nonna  
Ada quando gli racconta le storie.  
Anche Filù, il suo gatto rossiccio, si sdraia lì vicino e ascolta attento.

◆ Completa il disegno e colora.

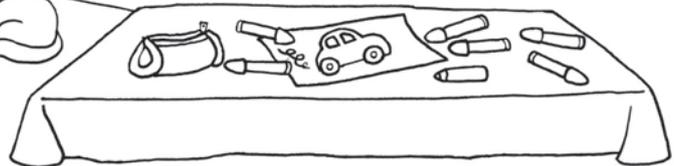


Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## IN CASA SICURI



Simone è da solo in cucina e colora. Sul fornello acceso c'è una pentola e si sente un profumino invitante. Simone si alza e va verso il fornello: vuole vedere che cosa sta preparando di così buono la sua mamma. Avvicina una sedia al fornello, vi sale e... in quel momento arriva la mamma, che subito lo sgrida, prendendolo in braccio e allontanandolo dalla pentola bollente.



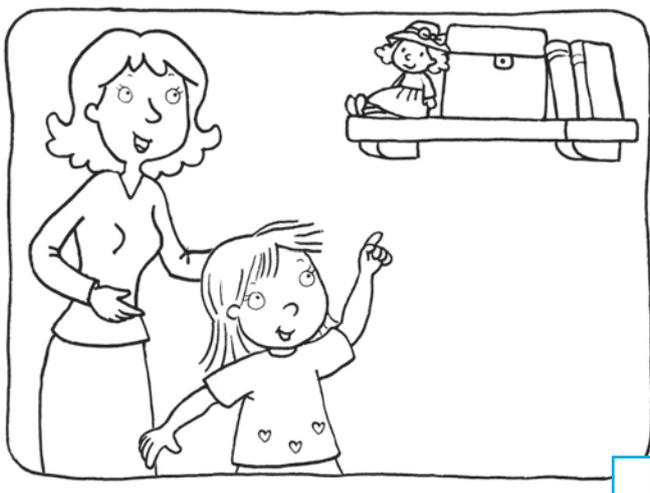
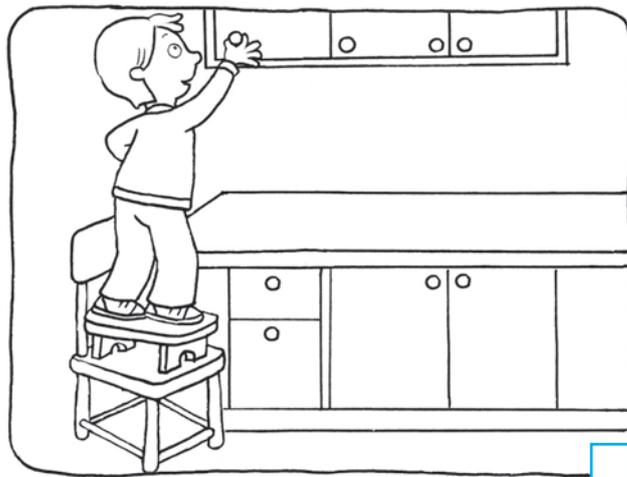
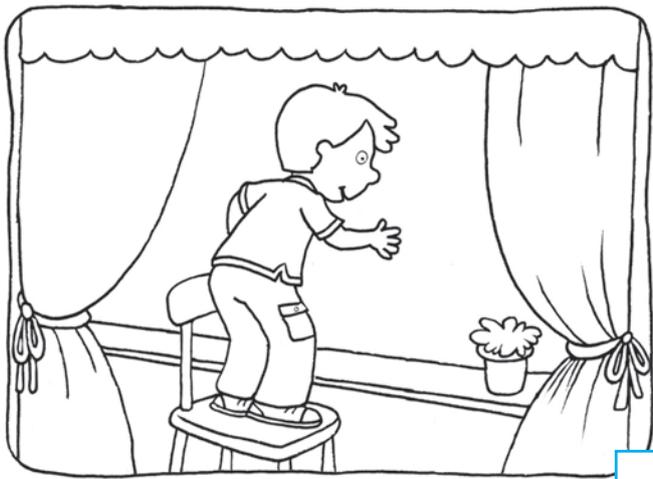
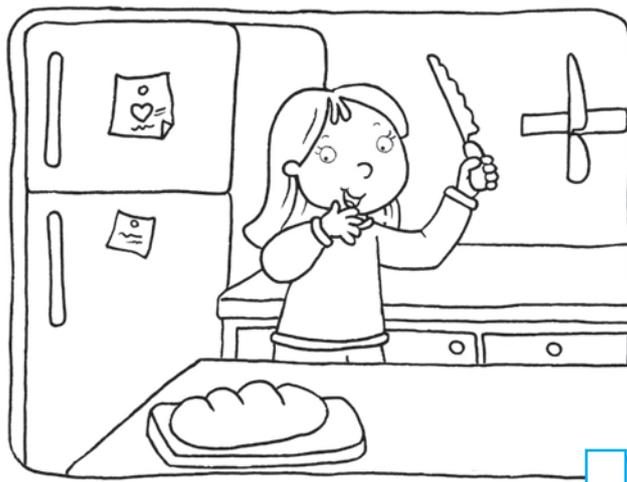
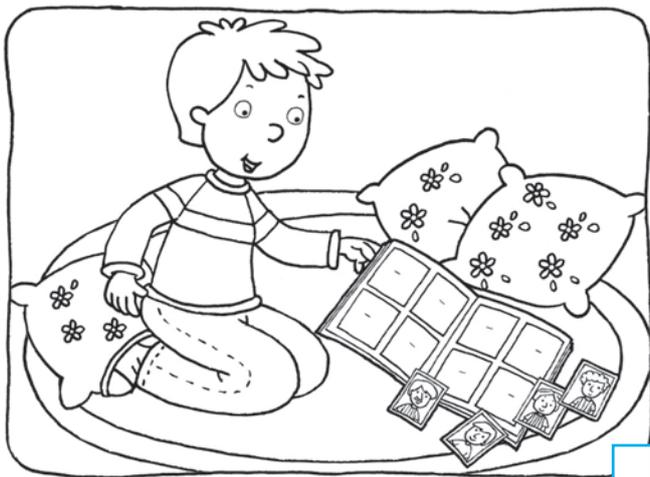
### Rispondi.

- Perché la mamma sgrida Simone? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Che cosa poteva succedere a Simone? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- A te è mai successo qualcosa di simile? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Quando? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Dove? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Come è finita? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# PERICOLI IN CASA

■ Osserva i disegni e segna con una X rossa solo le situazioni in cui un bambino corre dei pericoli.

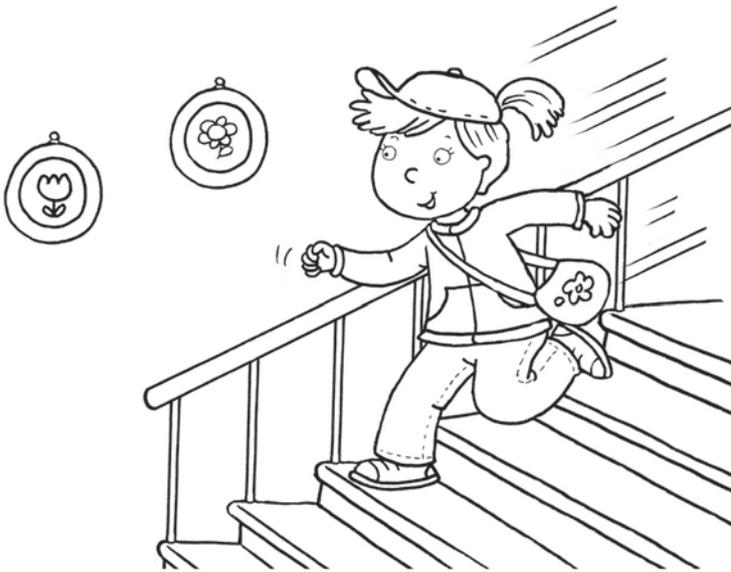


Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## COMPORAMENTI PERICOLOSI

La casa non è un ambiente in cui si può fare di tutto.  
Alcuni comportamenti possono creare situazioni di pericolo.

◆ Osserva il disegno e scrivi che cosa potrebbe succedere.




---

---

---

---

---

---

---

---

◆ Disegna e racconta brevemente una situazione di pericolo in casa.



---

---

---

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# REGOLE DI CASA

◆ Collega ogni disegno alla regola che rappresenta.



GIOCARE SENZA  
FARSI DISPETTI.

RIORDINARE DOPO  
AVER GIOCATO.



USARE PAROLE  
GENTILI: SCUSA,  
PER FAVORE, GRAZIE...

OBBEDIRE  
AI GENITORI.



## Giocare insieme

Il gioco, per la sua valenza educativa e relazionale, si presta per una riflessione sul rispetto degli altri e sulla necessità delle regole per poterlo svolgere e vivere con gioia e in sicurezza.

Gli ambienti in cui far giocare i bambini sono sia la palestra sia il cortile sia l'aula, anche se quest'ultima richiede una particolare attenzione sulla scelta del gioco stesso.

Al gioco possiamo far ricorso sia per raggiungere obiettivi legati alla socializzazione sia per raggiungere quelli più prettamente disciplinari.

In palestra, per esempio, a inizio di anno scolastico, possiamo proporre giochi che favoriscano la socializzazione e la conoscenza dei compagni. Uno di questi giochi potrebbe essere "il cambio di casa", che si svolge come segue.

Tutti i bambini si dispongono in circolo, ognuno dentro un cerchio appoggiato per terra, che rappresenta la casa. A turno, i giocatori chiamano a voce alta un compagno con il quale vogliono cambiare casa. Entrambi i giocatori coinvolti escono dalle proprie case per andare ad occupare una casa dell'altro. Quando si incontrano, si devono salutare dicendo: – *Ciao, Matteo!* E l'altro: – *Ciao, Antonella!*

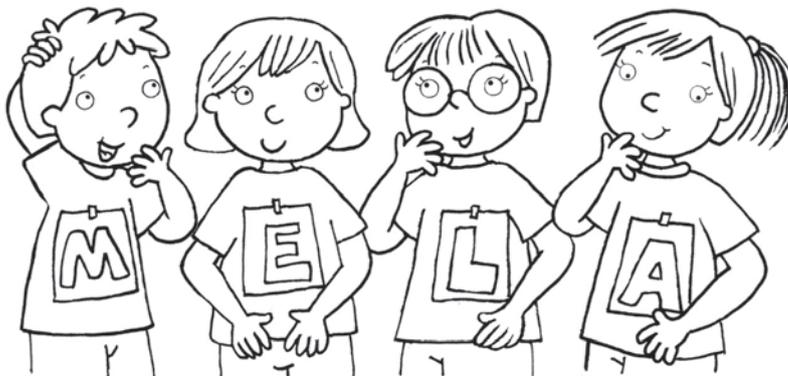
Il gioco si può rendere più divertente inserendo delle variabili a piacere: al momento dell'incontro, un inchino, una stretta di mano...

Per obiettivi più propriamente didattici possiamo proporre giochi come "l'alfabeto" e "gli scrittori".

Sempre in palestra, i bambini si dispongono in circolo e uno di loro ha in mano la palla. Il bambino deve lanciare la palla a un compagno pronunciando una lettera dell'alfabeto. Il bambino che riceve la palla deve prendere la palla e rispondere con una parola che inizi con la lettera chiamata. Poi sarà il secondo bambino a lanciare la palla dicendo un'altra lettera.



Per un obiettivo linguistico un po' più complesso, possiamo proporre un gioco in cui i bambini devono comporre delle parole. Ogni bambino deve avere agganciato sul petto un foglietto con scritta una lettera dell'alfabeto. Noi pronunciamo una parola. I giocatori devono valutare se la loro lettera è compatibile con la parola scelta, poi si devono organizzare per formare la parola e mostrarcela per il controllo.

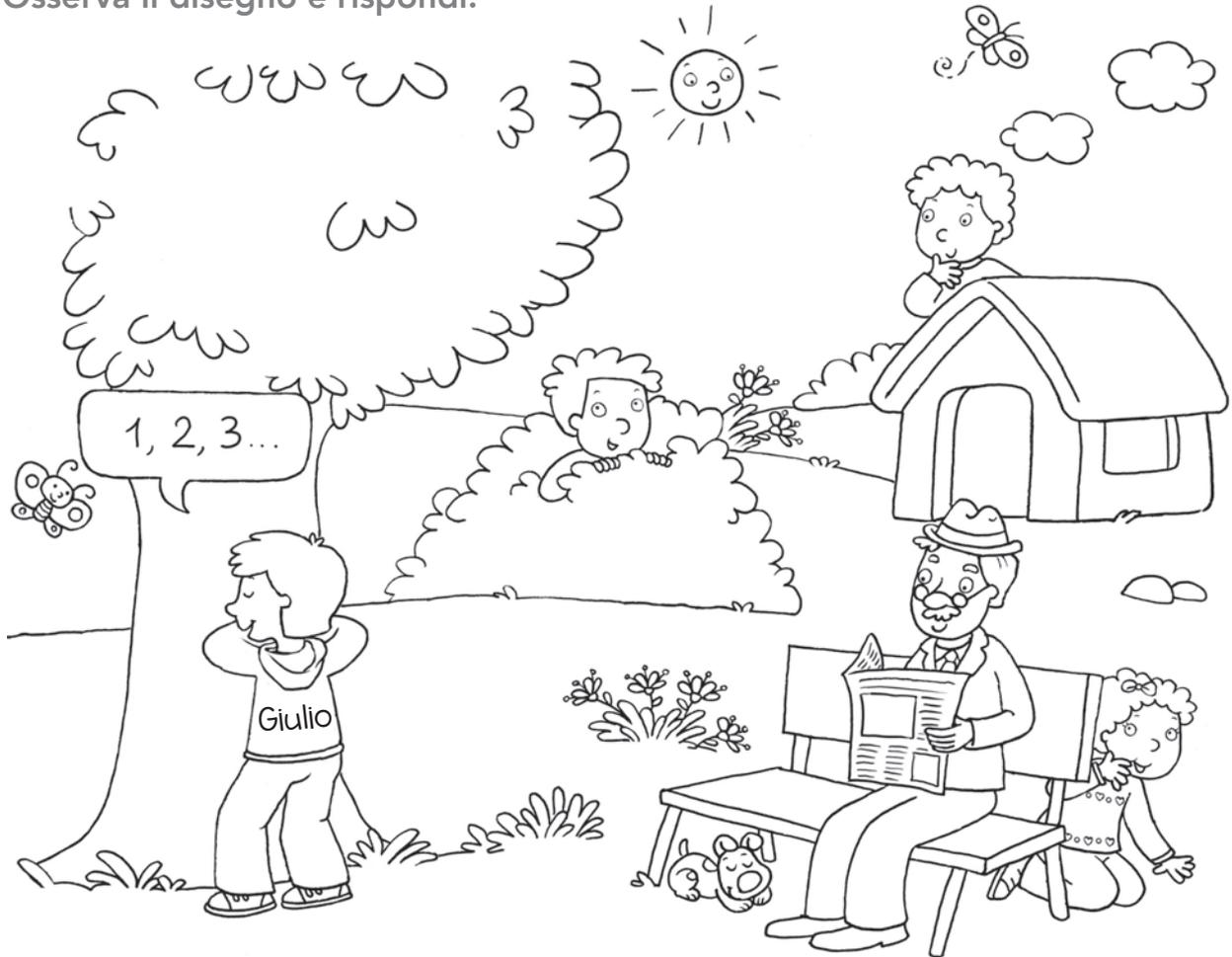


Una fase più complessa del gioco prevede che siano i bambini, in gruppi di 6-8, a formare delle parole di senso compiuto con le lettere che hanno a disposizione. Una volta composte due o tre parole, cambieremo i gruppi per dare la possibilità ai bambini di "scrivere" altre parole con i nuovi gruppi di lettere.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# IL GIOCO

◆ Osserva il disegno e rispondi.

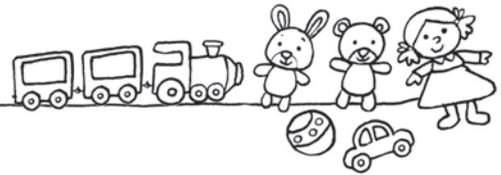


- A che cosa gioca Giulio con i suoi amici? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Dove giocano? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Quale punto hanno scelto come "tana"? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Chi c'è "sotto"? \_\_\_\_\_
- Dove si sono nascosti i suoi amici? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Tu giochi qualche volta a nascondino? \_\_\_\_\_  
Con chi? \_\_\_\_\_  
Dove? \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# TU GIOCHI?

Disegnati mentre svolgi il tuo gioco preferito, poi rispondi.



- Qual è il tuo gioco preferito? \_\_\_\_\_
- Chi te lo ha insegnato? \_\_\_\_\_
- Con chi fai questo gioco? \_\_\_\_\_
- Dove giochi? \_\_\_\_\_
- Per questo gioco usi qualche oggetto? Quale?  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_
- Quali regole bisogna rispettare durante il gioco?  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## FILASTROCCA DEL GIOCO



Son felice quando gioco  
 anche quando dura poco  
 ma se dura tanto tempo  
 sono certo più contento.  
 Gioco a muro e a nascondino  
 con Valeria, Marco e Pino,  
 gioco a rialzo e a bandiera  
 con Luigi, Gianna e Piera,  
 a sparpiero son qualcuno  
 non mi prende mai nessuno.  
 Gioco con le macchinine  
 con le carte e a figurine,  
 con la corda e col pallone  
 sono proprio un gran campione!  
 Giocherei anche la notte  
 ma ho le ossa tutte rotte  
 vado a letto passo passo  
 e m'addormento come un sasso.



**Rispondi.**

- Con chi gioca a nascondino e a muro il bambino? \_\_\_\_\_
- Con chi a rialzo e a bandiera? \_\_\_\_\_
- In quale gioco non viene mai preso? \_\_\_\_\_
- In quali giochi è un campione? \_\_\_\_\_
- Come si sente la sera? \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

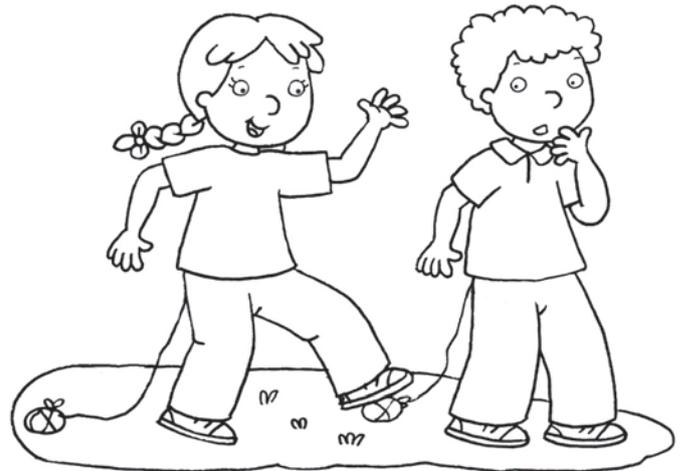
## FACCIAMO UN GIOCO: LA CODA SCHIACCIATA

Questo è un gioco da fare all'aperto in uno spazio non troppo limitato o in palestra.

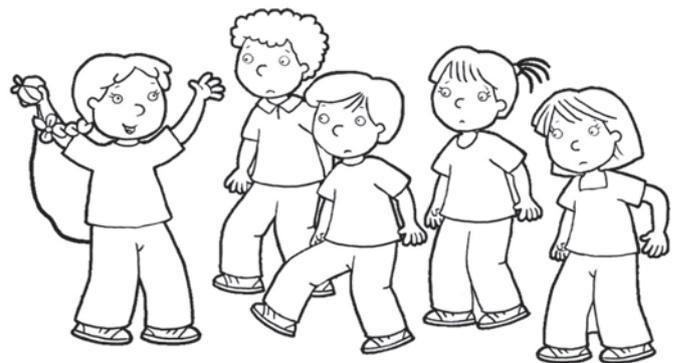
Ogni bambino deve avere attaccato dietro la schiena, con un pezzo di scotch, un filo che arriva fino a terra con legata una palla di carta: la coda.



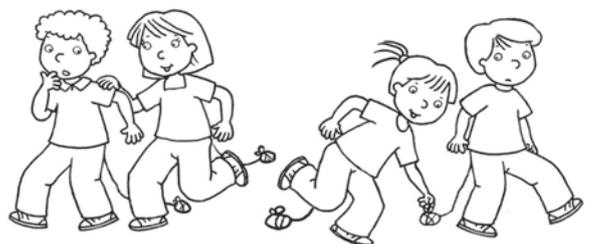
Ogni giocatore, al via, può muoversi liberamente cercando di calpestare con i piedi la coda dei compagni, staccandola, stando bene attento a non farsi calpestare e staccare la sua.



Vince il bambino che rimane per ultimo con la coda attaccata alla schiena.



Regola importante: durante il gioco è vietato toccare con le mani le code e i compagni, pena l'espulsione dal gioco.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# UN GIOCO, LE SUE REGOLE: ARIA, MARE, TERRA

◆ Osserva i disegni e completa le regole del gioco.



1. I bambini si mettono seduti in \_\_\_\_\_.
2. Un bambino, scelto con la conta, prende un fazzoletto, al quale è stato fatto un nodo, e lo lancia a un compagno dicendo o "aria" o "mare" o "terra".
3. Il bambino che prende il fazzoletto, se il compagno ha detto "aria", dirà il nome di un animale che vive nell'aria, per esempio aquila; se ha detto "acqua", dirà il nome di un animale che vive nell' \_\_\_\_\_, per esempio \_\_\_\_\_; se ha detto "terra", dirà il nome di un animale che vive sulla \_\_\_\_\_ per esempio \_\_\_\_\_.
4. Se risponde esattamente, rilancia il \_\_\_\_\_ a un altro giocatore e si continuerà in questo modo.
5. Chi sbaglia a rispondere o ci impiega più di 5 secondi viene \_\_\_\_\_.  
Vince il giocatore che resta per \_\_\_\_\_.

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# GIOCARE INSIEME NON È FACILE!

Quel pomeriggio, Matteo, Elena e Gaia andarono a casa di Giulio per giocare nel suo giardino a bowling con dei barattoli e delle palline da tennis.

Giulio li accolse festosamente e, fatte le squadre, iniziarono a giocare.

Ogni giocatore, lanciando la palla, doveva far cadere il maggior numero di barattoli. Vinceva la squadra che per prima totalizzava quindici punti, cioè quindici barattoli abbattuti.

Le prime due partite le vinsero Giulio e Gaia.

La terza Matteo e Elena. Durante la quarta partita, Matteo, quando vide che stava perdendo ancora, cominciò a protestare dicendo che Giulio si avvicinava troppo quando tirava e, a un certo punto, buttò la pallina per terra e se ne andò a casa sua.

Una volta solo, Matteo cominciò a sentirsi triste: non sapeva che cosa fare, ripensava ai suoi amici e avrebbe voluto essere ancora con loro.



**Rispondi.**

- Dove giocano i bambini? \_\_\_\_\_
- A che cosa giocano? \_\_\_\_\_
- Con che cosa giocano? \_\_\_\_\_
- Perché Matteo torna a casa? \_\_\_\_\_
- Che cosa prova quando è solo? \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

# DA SOLO O INSIEME?

◆ Rispondi.

• Tu preferisci giocare da solo o insieme ai tuoi amici? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

• Perché? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

◆ Confronta le tue risposte con quelle dei tuoi compagni, poi completa.

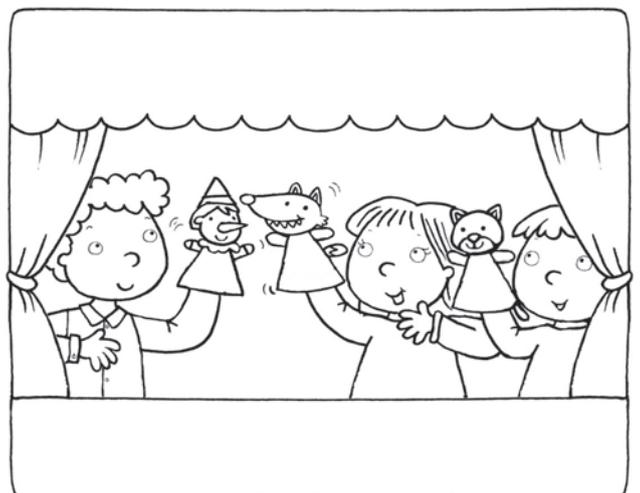


È bello giocare da solo perché:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

È bello giocare insieme agli amici perché:

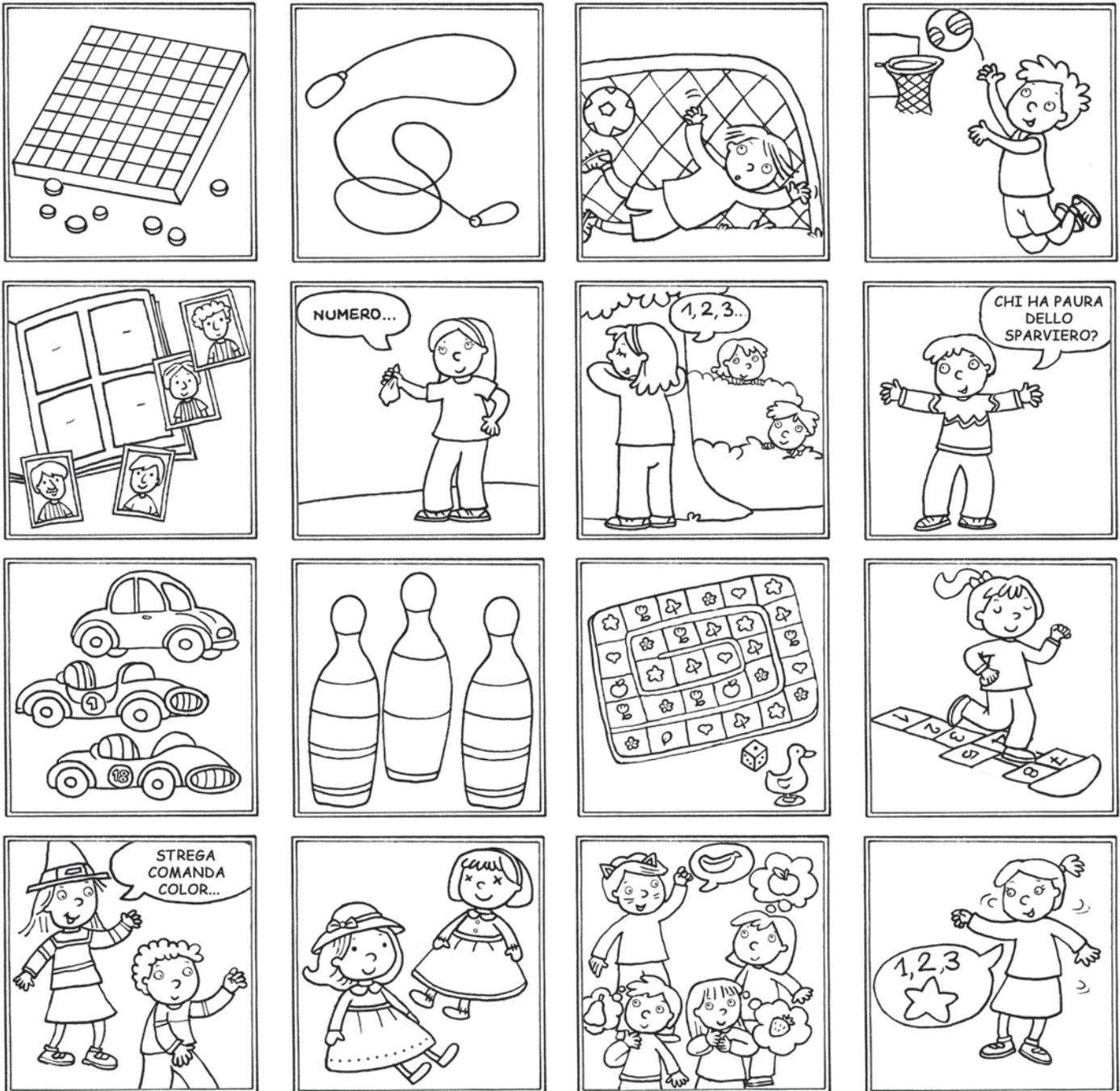
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

### IL MEMORY DEI GIOCHI

Ti piace giocare a memory? Eccone uno realizzato con carte che rappresentano i giochi più o meno conosciuti da tutti i bambini.



Fai una fotocopia della scheda e otterrai così le carte doppie per giocare con i tuoi amici. Buon divertimento!

Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

## UN GIOCO DALL'ARGENTINA: LA "CARRERA DE TORTUGAS"

La "corsa delle tartarughe" è un gioco che viene dalla lontana Argentina.

Si può giocare in tanti, all'aperto o in palestra.

Servono solo dei cuscini.

I bambini si dispongono sulla linea di partenza a quattro zampe.

Il conduttore mette sulla schiena di ognuno un cuscino.

Al via, i giocatori, camminando gattoni, vanno verso la linea del traguardo cercando di non far cadere il proprio cuscino.

Se un giocatore tocca il cuscino con le braccia o con le mani, sta fermo cinque secondi. Se un giocatore fa cadere il cuscino a terra, torna sulla linea di partenza e riparte da lì.

Vince chi raggiunge per primo il traguardo con il cuscino sulla schiena.



Colora solo i disegni che riguardano il gioco argentino.



Nome \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

### UN GIOCO DA VIAGGIO

Quando si viaggia, si sa, ci si può anche annoiare. Che cosa fare, allora? Giocare, ad esempio! Ecco un gioco adatto per quando si è in auto: è arrivato un bastimento carico carico di parole... Il conduttore, che potrebbe essere anche un adulto, pronuncia la frase di partenza: è arrivato un bastimento carico carico di parole che iniziano con la lettera... e sceglie la lettera che preferisce, per esempio la D.

I partecipanti al gioco, a turno, devono dire una parola che comincia con la lettera indicata. Viene eliminato dal gioco:

- chi impiega più di 5 secondi per rispondere;
- chi ripete parole già dette;
- chi dice parole con l'iniziale sbagliata.

Si va avanti fino a che resta un solo giocatore in gara, che sarà il vincitore e che diventerà il conduttore per il turno successivo.



◆ Completa con le parole che potrebbero dire i giocatori.



◆ Che cosa vuol dire l'espressione "parlare a turno"? Segna con una X.

- parlare tutti insieme       parlare uno dopo l'altro       parlare a voce alta

OBIETTIVO	SÌ (da 8 a 10)	IN PARTE (da 6 a 7)	NO (da 4 a 5)
Prendere coscienza di situazioni vissute.			
Prendere coscienza di se stessi.			
Sviluppare la consapevolezza della presenza di regole nei momenti di gioco.			
Sviluppare il senso delle regole.			
Riflettere sui comportamenti corretti e scorretti.			
Riflettere sulle relazioni interfamiliari.			
Riflettere su situazioni di pericolo in casa.			
Attivare comportamenti corretti nell'ambito familiare.			
Stabilire relazioni significative attraverso il gioco.			
Partecipare a un gioco rispettandone le regole.			
Comprendere le regole di un gioco.			
Organizzare il materiale per realizzare un gioco.			
Conoscere giochi di altri Paesi.			

Nome alunno: \_\_\_\_\_

Classe: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

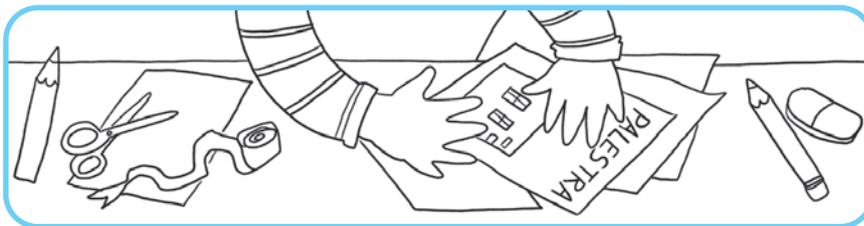


## BENVENUTI A SCUOLA!

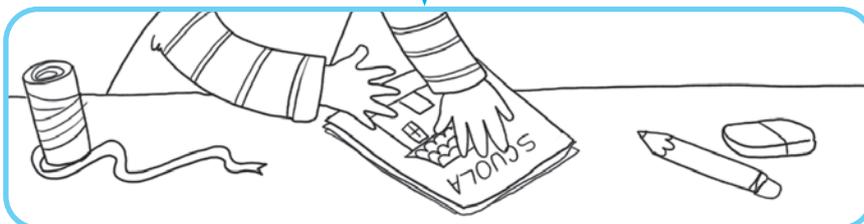
L'insegnante ha chiesto di preparare un libretto di presentazione della scuola da donare agli alunni che inizieranno la classe prima il prossimo anno.

**Che cosa serve:** fogli bianchi A4, cartoncino colorato A4, penne, matite colorate, pennarelli, macchina foratrice, nastro colorato.

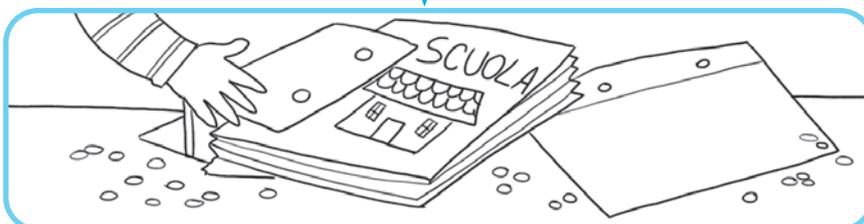
- 1 Dividetevi in gruppi, uno per ogni spazio della scuola da presentare: aule, palestra, mensa, cortile...
- 2 Ogni gruppo ha due fogli a disposizione: su uno disegna lo spazio scelto, sull'altro descrive le attività che vi si svolgono.
- 3 Tutti insieme progettate e realizzate su un cartoncino colorato la copertina del libretto.
- 4 Assemblate il libretto seguendo queste fasi.



→ Raggruppate uno sull'altro i disegni e le descrizioni di ogni gruppo;



→ aggiungete la copertina;



→ bucate tutti i fogli su un lato con la macchina foratrice;



→ inserite e annodate il nastro colorato nei fori.

- 5 Il vostro libretto è pronto!



## PRIMA PARTE

### GLI ELEFANTI

1 Tanto tempo fa i bambini non vivevano nelle case degli uomini,  
2 ma nelle foreste degli elefanti. E lì non avevano paura di nulla.  
3 Quando faceva caldo, gli elefanti muovevano forte le orecchie  
4 per fare il vento. Se scoppiava un temporale, si mettevano uno accanto  
5 all'altro e i bambini correvano tra le loro zampe come tra le colonne  
6 di un castello. Ma se arrivava un animale feroce, gli elefanti alzavano  
7 la zampa destra, pronti a mollare una pedata, perché, sia ben chiaro,  
8 i re della foresta siamo noi, dicevano a leoni e leopardi.  
9 Ma un giorno nella foresta passò un treno che andava in città. Capitò  
10 all'improvviso, una mattina di settembre. Trasportava vagoni pieni  
11 di quaderni, lettere, pentole, matite, termometri. Anche barattoli  
12 di marmellata.  
13 – In carrozza, ragazzi, in carrozza! – gridò il capotreno affacciandosi  
14 al finestrino con un megafono in mano.  
15 Allora i bambini dissero agli elefanti che dovevano partire.  
16 – Vado in città a fare il postino – disse uno.  
17 – Io vado a fare il maestro – disse un altro.  
18 – E io il cuoco – urlò un terzo e salì sul vagone delle marmellate.  
19 Ma un bambino più piccolo degli altri esclamò: – Io farò il veterinario  
20 e vi porto con me! – e cercò in ogni modo di far salire gli elefanti  
21 sul treno. Con le corde, con le scale, persino con una gru, che trovò  
22 sull'ultimo vagone. Ma gli elefanti, a ogni mossa, spaccavano qualcosa,  
23 e non parevano giganti garbati, ma asini in una cristalleria.  
24 Allora i bambini capirono che dovevano partire da soli e abbracciarono  
25 forte le zampe dei loro amici.

E. Nava, *Quando i babbuini andavano al cinema*, Feltrinelli

1 Dove vivevano i bambini tanto tempo fa?

- A. Nelle case degli uomini.
- B. Nelle foreste degli elefanti.
- C. Nelle stazioni dei treni.
- D. Nelle foreste delle scimmie.



2 Perché gli elefanti muovevano forte le orecchie?

- A. Per fare vento quando faceva caldo.
- B. Per spaventare gli animali feroci.
- C. Per allontanare i bambini.
- D. Per proteggere i bambini se arrivava un temporale.

3 Che cosa facevano i bambini se scoppiava un temporale?

- A. Correvano a prendere gli ombrelli.
- B. Si mettevano sotto alle orecchie degli elefanti.
- C. Correvano tra le zampe degli elefanti.
- D. Si mettevano sotto agli alberi.

4 Perché i bambini nella foresta non avevano paura di nulla?

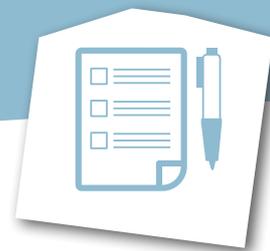
- A. Perché gli elefanti li proteggevano dai pericoli.
- B. Perché non c'erano animali feroci.
- C. Perché era facile scappare.
- D. Perché non c'era nulla di cui aver paura.

5 Alla riga 8 si legge "i re della foresta siamo noi". "Noi" è riferito:

- A. ai leoni.
- B. ai leopardi.
- C. agli elefanti.
- D. ai bambini.

6 Dove era diretto il treno?

- A. A scuola.
- B. In un'altra foresta.
- C. In città.
- D. Alla fiera.



7 Su quale vagone sali il bambino che voleva fare il cuoco?

- A. Sul vagone dei quaderni.
- B. Sul vagone dei termometri.
- C. Sul vagone delle pentole.
- D. Sul vagone delle marmellate.

8 Alla riga 23 si legge: "... e non parevano giganti garbati, ma asini in una cristalleria". Con quale parola puoi sostituire "garbati" senza cambiare il significato della frase?

- A. Imbranati.
- B. Gentili.
- C. Enormi.
- D. Pesanti.

## SECONDA PARTE

9 Per ogni parola, indica se è maschile o femminile. Metti una X per ogni riga.

	Maschile	Femminile
a) scuola		
b) lampione		
c) ramo		
d) città		

10 Quale di queste parole è scritta in modo sbagliato?

- A. Oliera.
- B. Trifolio.
- C. Coniglio.
- D. Maniglia.





# LE MONOGRAFIE SPIGA

Collana di risorse per il docente volta alla costruzione di un percorso formativo organico, approfondito e al contempo essenziale, che consenta di verificare le **conoscenze** dell'alunno e la sua graduale acquisizione di **competenze**.

Strumenti per la **programmazione** e per **integrare i contenuti** curricolari attraverso:

- numerosissime **schede fotocopiable**
- approfondimenti e spunti teorici
- verifiche
- compiti di realtà
- coding
- attività con metodologia Invalsi
- griglie degli obiettivi e delle attività
- griglie di rilevazione degli obiettivi finali

Per ogni anno, un volume con proposte operative graduali e diversificate di:

- **lingua italiana**: ortografia, poesia, logica linguistica, **cittadinanza attiva**
- **storia** e **cittadinanza attiva**
- **geografia** e **cittadinanza attiva**
- **matematica**: numeri e operazioni, spazio e figure, problemi, logica matematica
- **scienze** e **tecnologia**, con **esperimenti** e **cittadinanza attiva**