

Grazie! Libro

Grazie! Quaderno

Guida per l'insegnante

Jolanda Caon

Rita Gelmi

Grazie! Guida per l'insegnante

Il progetto didattico **Grazie!**

Grazie! Si rivolge a bambini del primo ciclo della scuola elementare ed è composto da:

- ✓ **Grazie! Libro** (72 pagine a colori + **Grazie! Canzoni** in omaggio)
- ✓ **Grazie! Canzoni** (cd con 13 canzoni originali e 15 basi musicali)
- ✓ **Grazie! Quaderno di lavoro** (108 pagine a colori)
- ✓ **Grazie! abc del faro** (alfabetiere della lingua italiana)
- ✓ **Grazie! Leuchtturm abc** (alfabetiere della lingua tedesca)
- ✓ **Grazie! Lighthouse abc** (alfabetiere della lingua inglese)
- ✓ **Grazie! Carte multiuso** (618 carte a colori per imparare il lessico, giocando a Memory, Bingo, Chiama la carta e a tanti altri giochi di fantasia)
- ✓ **Grazie! Tris** (39 carte a colori per imparare l'alfabeto, i digrammi e i trigrammi della lingua italiana)
- ✓ **Grazie! Domino** (39 carte a colori per imparare l'alfabeto, i digrammi e i trigrammi della lingua italiana)
- ✓ **Grazie! Guida per l'insegnante** (88 pagine, inclusi i copioni didattici delle storie)
- ✓ **Grazie! Materiale didattico** (cd-rom in dotazione con la guida per l'insegnante, comprendente svariati materiali didattici da stampare, in formato pdf)

Premessa:

- ✓ Le attività ludiche che verranno proposte nei vari percorsi sono da intendersi come suggerimenti basati sulle esperienze maturate nel corso della sperimentazione didattica del **Progetto Grazie!**.
- ✓ Di volta in volta si fa riferimento ai materiali didattici pubblicati:
 - ❖ **Grazie! Carte multiuso, Grazie! Tris, Grazie! Domino,**o da realizzare, utilizzando i documenti in formato pdf messi a disposizione gratuitamente:
 - 📄 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**
- ✓ Gli insegnanti sceglieranno quando e come proporre ai bambini le attività ludiche, utilizzando i materiali didattici sopra indicati e/o quelli creati da loro stessi.
- ✓ Nelle attività ludiche si consiglia di aggiungere di volta in volta le carte gioco delle unità precedenti.

Pag. L = Pagina Grazie! Libro

Pag. Q = Pagina Grazie! Quaderno

Copertina del libro

Obiettivi


Esplicitate gli obiettivi ai bambini

- Indovinare chi sono i personaggi sulla copertina del libro
 - Fare ipotesi sui loro compiti e sui loro nomi
 - Conoscere i compiti e i nomi dei due personaggi
1. Mostrate ai bambini la prima pagina del libro e chiedete loro che cosa vedono. Possono esprimersi in L2 o in L1. Prendete appunti su tutte le ipotesi e lodate i bambini.
 2. Svelate ai bambini l'identità dei personaggi: dite loro che sono un folletto e una fatina. Chiedete ai bambini se sanno chi sono i folletti e le fatine e quali compiti hanno. I bambini lavorano in coppia e formulano ipotesi. Prendete appunti sulle ipotesi espresse in plenaria. Dite che il nome del folletto incomincia con la lettera F e quello della fatina con la lettera M.
 3. I bambini lavorano in coppia: ogni coppia si accorda su un nome per il folletto e su un nome per la fatina. Prendete appunti sulle loro ipotesi. Se i bambini confondono le lettere, ripetete quello che hanno detto. Alla fine della raccolta di informazioni, invitate nuovamente tutti i bambini a riformulare ipotesi sui nomi e ripetete chiaramente la lettera F e la lettera M.
 4. Alla fine svelate il nome dei due personaggi e dite che saranno i loro amici per tutto l'anno e che sanno fare tante magie.

Pag. L2

Obiettivi

- Imparare la canzone di Fli
- Imparare le parole dei colori bianco, rosso e verde
- Imparare a dire chi si è

 **Stampare il cartellino in formato A4 con la figura del folletto Fli (Grazie! Materiale didattico – cd rom).**

Dite ai bambini che ascolteranno la canzone di Fli e che dovranno contare quante volte sentono il nome Fli. Dite loro di confrontarsi con il compagno e di dire in plenaria il numero delle volte. Se non sanno contare mostrano le dita.


Per verificare l'esattezza dei loro conti fateli ascoltare e contate voi con le dita. Rimandate i bambini a pag. 2 del libro e chiedete di contare quante volte vedono scritta la parola Fli in tutta la pagina.

(Attenzione: è scritta una volta in più rispetto alla canzone). Verificate assieme ai bambini.

Chiedete ai bambini di mettersi in cerchio, tenete in mano il cartellino di Fli e dite facendo un saltino: “Eccomi qui, io sono Fli! (Indicate con il dito il bambino vicino) E tu chi sei?” Il bambino risponde: “Io sono.....” . A questo punto passategli il cartellino di Fli. Coralmente tutti i bambini dicono facendo un saltino: “Eccomi qui, io sono Fli!” Poi il bambino che ha il cartellino, indica il vicino, e chiede: “E tu chi sei?” Il bambino risponde : “Io sono....” E riceve il cartellino con Fli e si ripete l’operazione fino a quando tutti i bambini si sono presentati.

Fate ascoltare e mimare la canzone di Fli.

❖ **Utilizzate le carte gioco dei colori (Grazie! Carte multiuso)**

 **Stampate i cartoncini dei colori e quelli delle parole dei colori in formato DIN A5 (Grazie! Materiale didattico – cd rom).**

Pag. Q2

Utilizzate le carte gioco dei colori (Grazie! Carte multiuso), oppure mettete alla lavagna i tre cartoncini DIN A5 con il colore bianco, rosso e verde e quelli con i nomi dei rispettivi colori.


Chiedete ai bambini di abbinarli e leggete insieme i nomi dei colori.

Dite ai bambini di indicare nel libro il colore verde e di ripetere la parola insieme a voi, poi indicate il colore bianco e ripetete la stessa operazione. Fate la stessa cosa con il colore rosso. Poi chiedete ai bambini di prendere il colore verde e di colorare solo le parti verdi del folletto. Invitate i bambini successivamente a prendere il colore rosso e a colorare solo le parti in rosso. Ripetete la stessa operazione con il colore bianco. Lasciate poi che i bambini usino gli altri colori per completare la scheda. Se vogliono sapere il nome degli altri colori, chiedete se qualcuno lo sa, altrimenti glielo dite voi.

Pag. L3

Obiettivi:

- Imparare la canzone di Martina
- Imparare a esprimere possesso
- Imparare a dire “grazie” e “prego”

 **Stampare il cartoncino in formato DIN A4 con la figura della fatina Martina (Grazie! Materiale didattico – cd rom).**

Mettete alla lavagna il cartoncino con la figura della fatina Martina e dite ai bambini che ascolteranno la canzone di Martina e che dovranno contare quante volte sentono il nome Martina.

Dite loro di confrontarsi con il compagno e di dire in plenaria il numero delle volte. Se non sanno contare, mostrano le dita.


Per verificare l'esattezza dei loro conti fateli ascoltare e contate voi con le dita.

Rimandate i bambini a **pag. 3** del libro e chiedete di contare quante volte vedono scritta la parola Martina in tutta la pagina.


(Attenzione: è scritta una volta in più rispetto alla canzone). Verificate assieme ai bambini.

 **Stampate la bacchetta magica della fatina Martina (Grazie! Materiale didattico – cd rom).**

Preparate la bacchetta magica di Martina. Chiedete ai bambini di mettersi in cerchio, prendete in mano la bacchetta magica e dite muovendola: “Ho la bacchetta della fatina Martina!” Porgetela al bambino vicino a voi che deve dire “Grazie!” e voi rispondete “Prego!”. Ogni bambino che riceve la bacchetta deve dire prima “Grazie!”, poi: “Ho la bacchetta della fatina Martina” ... e la passa al compagno. Il gioco prosegue: non dimenticate il “Grazie” e “Prego!”

 **Stampate per ogni alunno una bacchetta magica della fatina Martina (Grazie! Materiale didattico – cd rom).**

❖ **Utilizzate le carte gioco dei colori (Grazie! Carte multiuso).**

 **Stampate i cartoncini dei colori e quelli delle parole dei colori in formato DIN A5 (Grazie! Materiale didattico – cd rom).**

Pag. Q3

Utilizzate le carte gioco dei colori (Grazie! Carte multiuso), oppure i cartoncini DIN A5 (Grazie! Materiale didattico – cd rom) con il colore rosso, bianco, verde e giallo e quelli con i nomi dei rispettivi colori. Chiedete ai bambini di abbinarli e leggete insieme i nomi dei colori. Dite ai bambini di indicare nel libro il colore rosso e di ripetere la parola insieme a voi, poi indicate il colore verde e ripetete la stessa operazione. Poi chiedete ai bambini di prendere il colore rosso e di colorare solo le parti rosse della fatina. Invitate i bambini successivamente a prendere il colore verde e fateli colorare le parti in verde. Lasciate poi che i bambini usino gli altri colori per completare la scheda. Se vogliono sapere il nome degli altri colori, chiedete se qualcuno lo sa, altrimenti glielo dite voi.

Pag. Q4 Dite ai bambini di colorare i cerchi e le stelle con i colori di cui loro conoscono il nome in italiano e di scrivere il loro nome, se lo sanno fare, con i colori che conoscono.

Pag. L4 e pag. L5

Obiettivi:

- Imparare le parole dei colori marrone, nero, grigio, blu, arancione, viola e rosa

- Ripetere gli altri colori già conosciuti
- Ripetere la storia con spezzoni di lingua
- Imparare stringhe di lingua relative alla situazione del mare

Utilizzate le carte gioco dei colori (Grazie! Carte multiuso), oppure i cartoncini DIN A5 (Grazie! Materiale didattico – cd rom) con i colori già conosciuti e quelli con i colori marrone, nero, grigio, blu, arancione, viola e rosa. Chiedete ai bambini se ne conoscono il nome. Chiedete ai bambini di abbinare il cartoncino del colore al cartoncino del nome e leggete insieme i nomi dei colori.

Invitate i bambini a ripetere l’abbinamento più volte, poi a giocare a “memory” e a “chiama la carta” con le carte-gioco dei colori:

❖ **Grazie! Carte multiuso,**

 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**

Chiedete ai bambini di mettersi in cerchio e di aprire il libro a pag. 4 e a pag. 5 per fare il gioco dei colori. Dite: “Segna, segna il colore... rosso!”. I bambini devono indicare nel libro il colore rosso. Fatelo un paio di volte con gli altri colori. Poi passate l’incarico al vostro vicino e così via. Raccontate e mimate la storia. I bambini ripetono e mimano. Mimate sempre allo stesso modo il pappagallo, indicando le parti del suo corpo. Non dimenticate di mimare il ramo sotto il pappagallo. Poi mimate la zebra con i suoi colori, il delfino, il mare e le farfalle. Chiedete ai bambini di farlo in coppia.

 **Stampate il cappellino di Fli (Grazie! Materiale didattico – cd rom).**

Portate il cappellino di Fli in classe per fare il gioco del mare. L’insegnante mima e fa mimare ai bambini il “mare calmo” e il “mare mosso”. Fa quindi ripetere ai bambini in coro “mare calmo” e “mare mosso”. Poi mette il cappellino a un bambino. Chi ha il cappellino è Fli. I bambini chiedono in coro: “Caro Fli, mi sai dir che mare c’è? Mare calmo o mare mosso?” (indicare mimando le due possibilità). Fli risponde mimando. Un altro bambino deve rispondere e se indovina, prende il cappellino e diventa Fli.

 **Giocate a “memory” e a “chiama la carta” con le carte-gioco dei colori:**

❖ **Grazie! Carte multiuso,**

 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**

Pag. Q5 Invitate i bambini a disegnare nei riquadri degli oggetti che conoscono, nel colore indicato.

A lavoro ultimato, ognuno può dire il nome dell’oggetto scelto e il rispettivo colore.

Pag. L6

Obiettivi:

- Imparare la canzone dei colori
- Ripassare i colori

 **Stampare le illustrazioni A5 della canzone (Grazie! Materiale didattico – cd rom).**

Chiedete ai bambini di mettersi in cerchio seduti, disponete in sequenza le illustrazioni e recitate lentamente le strofe della canzone. Fatele ripetere in coro ai bambini. Fate alzare i bambini, lasciate in sequenza le illustrazioni, indicatele, recitate la strofa e mimatela insieme ai bambini. Fate tornare al loro posto i bambini. Poi passate alla canzone. Mentre i bambini la ascoltano, chiedete loro di indicare le illustrazioni. Poi cantate la canzone.

Pag. Q6 Chiedete ai bambini di colorare le illustrazioni con i colori indicati. Successivamente lavorano in coppia e a turno chiedono e rispondono: “Di che colore è la farfalla?” “La farfalla è arancione, rosa e viola”.

Pag. L7

Obiettivi:

- Imparare i numeri
- Imparare la canzone dei numeri
- Porre e rispondere a domande sui numeri e sui colori

 **Stampare le illustrazioni A5 dei numeri fino a 10 (Grazie! Materiale didattico – cd rom).**

 **Giocate a “memory” e a “chiama la carta” con le carte-gioco dei numeri fino a 10:**

❖ **Grazie! Carte multiuso,**

 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**

Leggete più volte insieme ai bambini i numeri a **pag. L7**. Fate ascoltare ai bambini la canzone e dite di indicare in sequenza i numeri nominati. Giocate al gioco “Che numero è?": scrivete voi il numero alla lavagna, segnatelo con le dita, chiedete ai bambini di fare la stessa cosa e di dirlo. Chiedete loro poi di giocare in coppia mostrando il numero con le dita e chiedendo e rispondendo a turno “Che numero è?” “È il numero...” Cantate e mimate insieme ai bambini la canzone dei numeri.

Pag. Q7 Chiedete ai bambini di colorare a casa i numeri con il colore indicato. Successivamente invitateli a porsi e a rispondere alle domande “Di che colore è il numero 3?” “ Il numero 3 è verde” .

Pag. L8 eL9

Obiettivi:

- Imparare a ripetere una storia

 **Stampare le illustrazioni A5 della storia (Grazie! Materiale didattico – cd rom).**

Raccontate e mimate la storia. Invitate i bambini a mettersi in cerchio e raccontate la storia ponendo sul pavimento le illustrazioni in sequenza. Dopo l'ultima illustrazione mettete una scatola al centro della classe. Mimare assieme ai bambini la storia. Chiedete ai bambini di andare al loro posto, distribuite molti cartellini della stessa grandezza sui banchi e chiedete ai bambini di scrivere su ogni cartellino una lettera dell'alfabeto che conoscono e di metterla nella scatola (baule). Fate ritornare i bambini in cerchio, in mezzo al cerchio ponete la scatola. Apritela e pescate a turno assieme ai bambini le lettere che loro hanno scritto. Chiedete di leggere le lettere ad alta voce. In un secondo momento potete far raggruppare tutte le lettere uguali. Se lo ritenete opportuno provate a far dire ai bambini i nomi che cominciano con le lettere indicate, per es. F come Fli.

Pag. L10

Obiettivi:

- Imparare le vocali dell'alfabeto **A, E, I, O, U**
- Imparare **“Il rap delle vocali”**

Nominate le illustrazioni e le rispettive lettere. Poi mimate ciò che è raffigurato. Per mimare la parola “alfabeto” fingete di scrivere le lettere. Fate ascoltare il rap e fate indicare le illustrazioni a cui si riferisce. Cantate e mimate assieme ai bambini.

Fate disporre i bambini in coppia uno dietro all'altro. Chi è dietro scrive con il dito sulla schiena del compagno una delle letterine. Il compagno indovina, poi i bambini si scambiano i ruoli.

 **Giocate a “memory” con le carte- gioco dell'alfabeto:**

❖ **Grazie! Carte multiuso,**

 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**

Invitate i bambini a giocare al “Vola, vola”: fate porre loro le mani sul banco. Scrivete una lettera alla lavagna, dite loro che dovranno alzare le mani solo quando sentiranno una parola che comincia con quella lettera, per esempio scrivete “e” e dite “indiano, albero, ramo, elefante...”. I bambini dovranno alzare le mani solo quando sentiranno “elefante”.

Pag. Q8 Nominate le illustrazioni della pag. 8 assieme ai bambini, mimatele, poi chiedete di eseguire l'esercizio scritto come nell'esempio.

Pag. L11

Obiettivi:

- Imparare le lettere dell'alfabeto **G, B, D, S, F, M, L**

- Imparare “**Il rap del faro del gorilla**”

Nominate le illustrazioni e le rispettive lettere. Poi mimate ciò che è raffigurato. Fate ascoltare il rap e fate indicare le illustrazioni a cui si riferisce. Cantate e mimate assieme ai bambini.

Fate disporre i bambini in coppia uno dietro all’altro. Chi è dietro scrive con il dito sulla schiena del compagno una delle lettere dell’alfabeto. Il compagno indovina, poi i bambini si scambiano i ruoli.

 **Giocate a “memory” con le carte gioco dell’alfabeto:**

❖ **Grazie! Carte multiuso,**

 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**

Invitate i bambini a giocare al “Vola, vola”: fate porre loro le mani sul banco. Scrivete una lettera alla lavagna, dite loro che dovranno alzare le mani solo quando sentiranno una parola che comincia con quella lettera, per esempio scrivete “g” e dite “leone, mais, fuoco, gorilla...”. I bambini dovranno alzare le mani solo quando sentiranno “gorilla”.

Pag. Q9 Nominate le illustrazioni della pag. 9 assieme ai bambini, mimatele, poi chiedete di eseguire l’esercizio scritto come nell’esempio.

Pag. L12

Obiettivi:

- Imparare le lettere dell’alfabeto **C, P, T, Z, V, N, R**
- Imparare “**Il rap del faro del clown**”

Nominate le illustrazioni e le rispettive lettere. Poi mimate ciò che è raffigurato. Fate ascoltare il rap e fate indicare le illustrazioni a cui si riferisce. Cantate e mimate assieme ai bambini.

Fate disporre i bambini in coppia uno dietro all’altro. Chi è dietro scrive con il dito sulla schiena del compagno una delle lettere dell’alfabeto. Il compagno indovina, poi i bambini si scambiano i ruoli.

 **Giocate a “memory” con le carte gioco dell’alfabeto:**

❖ **Grazie! Carte multiuso,**

 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**

Invitate i bambini a giocare al “Vola, vola”: fate porre loro le mani sul banco. Scrivete una lettera alla lavagna, dite loro che dovranno alzare le mani solo quando sentiranno una parola che comincia con quella lettera, per esempio scrivete “t” e dite “clown, vaso, zebra, tigre...”. I bambini dovranno alzare le mani solo quando sentiranno “tigre”.

Fate il gioco “È arrivato un baule carico di...”, per es. dite: “È arrivato un baule carico di “T” e i bambini devono dire la parola o le parole che conoscono con quella lettera.

Pag. Q10 Nominate le illustrazioni della pag. 10 assieme ai bambini, mimatele, poi chiedete di eseguire l'esercizio scritto come nell'esempio.

 **Stampare "Grazie! Lettere mobili".**


Pag. Q11, pag. Q12, pag. Q13, pag. Q14 Chiedete ai bambini di svolgere in coppia gli esercizi del quaderno di lavoro prima oralmente poi per iscritto. Chiedete loro di controllare l'esattezza di quanto scritto, prima con i compagni, poi con i fogli di autocontrollo.

Pag. L13

Obiettivi:

- Imparare le lettere dell'alfabeto **K, H, X, J, W, Y, Q**
- Imparare **"Il rap del faro del koala"**

Nominate le illustrazioni e le rispettive lettere. Poi mimate ciò che è raffigurato. Fate ascoltare il rap e fate indicare le illustrazioni a cui si riferisce. Cantate e mimate assieme ai bambini.

 **Giocate a "memory", a "domino" e a "tris" con le carte-gioco dell'alfabeto:**


❖ **Grazie! Carte multiuso,**

 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**

Pag. Q15 Nominate le illustrazioni della pag. 15 assieme ai bambini, mimatele, poi chiedete di eseguire l'esercizio scritto come nell'esempio.

Pag. Q16, pag. Q17, pag. Q18, pag. Q19, pag. Q20, pag. Q21, pag. Q22 Chiedete ai bambini di comporre le parole utilizzando "Grazie! Lettere mobili" e poi di svolgere in coppia gli esercizi del quaderno di lavoro, oralmente e per iscritto. Chiedete loro di controllare l'esattezza di quanto scritto, prima con i compagni, poi con i fogli di autocontrollo. Disegnate alla lavagna 3 smile e spiegate che cosa significano: l'esercizio è stato facile, di media difficoltà oppure difficile. Osservate attentamente il messaggio dato dai bambini e dedicate del tempo per discutere su quanto hanno espresso.

Pag. Q23 e pag. Q24

 **Stampare le lettere minuscole dell'alfabeto in formato A5
(Grazie! Materiale didattico – cd rom).**

Chiedete ai bambini di svolgere in coppia gli esercizi del quaderno di lavoro prima oralmente poi per iscritto.

 **Giocate a "memory", a "domino" e a "tris" con le carte-gioco dell'alfabeto:**

- ❖ **Grazie! Carte multiuso,**
- 🖨 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**

Pag. L14

Obiettivi:

- Ripetere le lettere dell'alfabeto e le parole che conosciamo
- Giocare con il faro
- Raccontare e recitare la "Storia n. 1" (Copione didattico della "Storia di Mimmo").

Costruite una striscia con tutte le lettere dell'alfabeto e una scatola in verticale a forma di faro. Ai lati ritagliate lo spazio necessario per far passare le lettere a forma di filmato. Ricordate che all'inizio e alla fine dovete lasciare una striscia bianca per rendere più agevole il passaggio della striscia. Un bambino prende in mano il "faro" per far passare la striscia. I bambini si devono disporre in cerchio e al centro del cerchio c'è un cappellino. Il bambino che ha il faro in mano e la "pellicola" dell'alfabeto, ferma la pellicola su una lettera e chiede: "Chi dice una parola, per es. con la lettera T?" Il bambino che la dice per primo, riceve il cappellino di Fli e il faro. Il gioco prosegue.

Questa attività si può svolgere anche utilizzando le carte gioco DIN A 5 con le lettere dell'alfabeto.

🔗 **Giocate a "memory", a "domino" e a "tris" con le carte-gioco dell'alfabeto.**

- ❖ **Grazie! Carte multiuso,**
- 🖨 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**

I bambini si dispongono in cerchio per recitare la "Storia n.1", seguendo la traccia del copione didattico della "Storia di Mimmo".

🖨 **Stampare le carte gioco della "Storia n.1".**

🔗 **Giocate a "memory", a "chiama la carta" e a "bingo" con le carte-gioco della "Storia 1":**

- ❖ **Grazie! Carte multiuso,**
- 🖨 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**

Pag. Q25 e pag. Q26 Invitate i bambini a completare in coppia gli esercizi, a confrontarsi con un'altra coppia e a verificarne sui fogli di controllo la correttezza.

Pag. L15

Obiettivi:

- Fare ipotesi su illustrazioni relative alla canzone di Mimmo
- Ascoltare la canzone per verificare le ipotesi
- Imparare la canzone di Mimmo

Dite ai bambini che ascolteranno la canzone di Mimmo che va a scuola. Invitateli a guardare la pag. 15 del libro e a fare ipotesi su ciò che Mimmo vede durante il tragitto. Fate ascoltare la canzone e verificate le ipotesi fatte prima. Recitate lentamente e mimate le singole strofe. Recitate nuovamente e mimate assieme ai bambini. Cercate di ridurre man mano il vostro apporto e di far memorizzare le strofe ai bambini. Poi cantate e mimate.

Pag. Q27 Invitate i bambini a completare in coppia l'esercizio, a confrontarsi con un'altra coppia e a verificarne sul foglio di controllo la correttezza.

Pag. L16 e L17

Obiettivi:

- Ricostruire in sequenza una storia nota
- Ascoltare la lettura di una storia e far attenzione all'espressività
- Leggere con espressività

 **Stampate le 8 illustrazioni in formato A4 della "Storia n. 1" e le rispettive 8 cartelle in formato A5 contenenti il testo (Grazie! Materiale didattico – cd rom).**

Disponete alla lavagna in ordine sparso le 8 illustrazioni e le cartelle contenenti il testo. Chiedete ai bambini di ricostruire la storia in sequenza. Leggete ad alta voce la storia e invitate i bambini a seguire con attenzione. Poi chiedete ai bambini di leggere a turno una parte della storia. Invitateli a leggere a casa tutta la storia a pag. 16 e 17 del libro.

Pag. Q28 Proponete di eseguire l'esercizio di completamento di frasi secondo il modello dato.

Pag. L18 e L19

Obiettivo:

- Interpretare ruoli

I bambini in coppia interpretano, prima leggendo e poi memorizzando, il ruolo del narratore e poi di Mimmo. Leggete prima voi per dare il modello di intonazione e di gestualità.

 **Giocate a "Memory" con le carte-gioco della "Storia n. 1":**

❖ **Grazie! Carte multiuso,**

 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**

Pag. Q29 Proponete di eseguire individualmente l'esercizio lessicale a pag. 29, di controllare prima con un compagno e poi in plenaria.

 **Giocate a “Memory” con le carte-gioco degli oggetti della cartella:**

❖ **Grazie! Carte multiuso,**


 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**

Pag. Q30 Proponete di eseguire in coppia l’esercizio.

Pag. Q31, pag. Q32 Proponete di eseguire in coppia gli esercizi.

Pag. Q33 Proponete di eseguire individualmente l’esercizio di abbinamento, di controllare prima con un compagno e poi in plenaria.

Pag. Q34

 **Giocate a “memory”, a “chiama la carta” e a “bingo” con le carte-gioco della “Storia n. 1”:**

❖ **Grazie! Carte multiuso,**

 **Grazie! Materiale didattico – cd rom.**