

Indice

■	Indice dei contenuti	pagg. 4 - 5
■	Introduzione	pagg. 6 - 9
■	Unità 1 - Bruchetto fa i compiti	pagg. 10 - 21
■	Unità 2 - Nina e Lampo	pagg. 22 - 34
■	Unità 3 - Nina va dal veterinario	pagg. 35 - 47
■	Unità 4 - Il sogno della Signora Lisa	pagg. 48 - 59
■	Unità 5 - Bruchetto diventa farfalla	pagg. 60 - 71
■	Unità 6 - Gli occhiali della Befana	pagg. 72 - 83
■	Unità 7 - Un misterioso calciatore	pagg. 84 - 95
■	Unità 8 - La mappa del tesoro	pagg. 96 - 106
■	Unità 9 - La caccia al tesoro	pagg. 107 - 118
■	Unità 10 - Il carnevale di Venezia	pagg. 119 - 130
■	Unità 11 - Le vacanze di Chiara e Nicola	pagg. 131 - 143
■	Guida dell'insegnante	pagg. 144 - 167

Unità	Contenuti grammaticali	Contenuti funzionali	Contenuti tematici e lessicali
1. <i>Bruchetto fa i compiti</i>	<ul style="list-style-type: none"> Alfabeto: vocali e consonanti <i>Che animale è? È il/la/l'...</i> Maschile e femminile singolare dei nomi in -o e -a <i>C'è un/una...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Capire i suoni orali e scritti della lingua italiana Chiedere e dire di quale animale si tratta Dire cosa c'è 	<ul style="list-style-type: none"> La giornata La settimana La campagna Gli animali della campagna I versi degli animali
2. <i>Nina e Lampo</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Come ti chiami? Mi chiamo...</i> <i>Hai un animale? Io ho un/una...</i> <i>Quanti anni hai? Ho...</i> 1^a, 2^a e 3^a persona singolare di <i>avere</i> e <i>essere</i> Singolare degli aggettivi in -o e -a Espressioni con <i>avere</i> e <i>essere</i>: <i>io ho..., io sono...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Chiedere e dare informazioni sull'identità Contare fino a 20 Chiedere e dare informazioni sul possesso di un animale Salutare Chiedere e dire l'età Descrivere se stessi 	<ul style="list-style-type: none"> I numeri cardinali fino a 20 Gli animali domestici I versi degli animali La giornata I saluti L'età Aggettivi qualificativi I mezzi di trasporto
3. <i>Nina va dal veterinario</i>	<ul style="list-style-type: none"> Espressioni all'imperativo: <i>Vieni qui! Batti le mani!...</i> Pronomi personali Presente indicativo di <i>avere</i> e <i>essere</i> <i>Cos'hai? Ho mal di...</i> Plurale dei nomi in -o e -a 	<ul style="list-style-type: none"> Dare ordini Chiedere e dare informazioni su indisposizioni 	<ul style="list-style-type: none"> Le parti del corpo I colori La salute, le indisposizioni, i rimedi
4. <i>Il sogno della Signora Lisa</i>	<ul style="list-style-type: none"> Preposizioni <i>in/sopra/sotto</i> Nomi in -e <i>Quanto costa?</i> <i>Pronto, posso parlare...?</i> <i>Che ore sono? Sono le...</i> Prima coniugazione: presente indicativo 	<ul style="list-style-type: none"> Chiedere il costo Chiamare e rispondere al telefono Contare fino a 1000 Chiedere e dire l'ora 	<ul style="list-style-type: none"> La casa, i mobili I mestieri, gli strumenti Gli arredi della scuola I soldi e i costi I numeri cardinali fino a 1000 Le unità di misura L'ora
5. <i>Bruchetto diventa farfalla</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Dove vuoi andare? Voglio andare in...</i> Articoli determinativi singolari: <i>il/la/l'</i> Articoli determinativi plurali: <i>i/le</i> <i>Voglio vedere...</i> <i>Dove vive/vivono? Vive/vivono...</i> Seconda coniugazione: presente indicativo 	<ul style="list-style-type: none"> Chiedere e dire dove si vuole andare Chiedere e rispondere dove vivono gli animali Dire cosa si vuole vedere Osservare e descrivere fenomeni naturali 	<ul style="list-style-type: none"> Geografia Gli animali di vari paesi I punti cardinali Aggettivi qualificativi Ecologia Ambienti naturali Animali migratori Tempo meteorologico e stagioni

Contenuti grammaticali	Contenuti funzionali	Contenuti tematici e lessicali	Unità
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Per favore portami un/una...</i> • <i>Di chi è? È mio, è tuo...</i> • Pronomi e aggettivi possessivi • Articoli determinativi singolari: <i>il/la/l'/lo</i> • Articoli determinativi plurali: <i>i/le/gli</i> • <i>Cosa c'è da mangiare?</i> <i>C'è/ci sono...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere un dono • Esprimere il possesso • Chiedere e dire cosa c'è da mangiare 	<ul style="list-style-type: none"> • La Befana • I doni: dolci e giocattoli • I mesi • Altri personaggi che portano doni • La casa • La famiglia • La tavola • I cibi 	<p>6. <i>Gli occhiali della Befana</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Che sport fai? Faccio.../Gioco a...</i> • <i>Quante volte a settimana?...</i> • Aggettivi in -e: singolare e plurale • <i>Tu cosa sai fare? lo so...</i> • Presente indicativo di <i>sapere</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere e dire che sport si fa • Chiedere e dire quante volte a settimana si fa sport • Chiedere e dire cosa si sa fare 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli sport • Gli oggetti degli sport • I colori • Gli hobby • L'abbigliamento 	<p>7. <i>Un misterioso calciatore</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Passato prossimo • <i>Tu hai trovato? lo ho trovato...</i> • <i>Cosa hai mangiato? Ho mangiato...</i> • <i>Ho visto...</i> • Articoli indeterminativi: <i>un/una</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere e dire cosa si è trovato/mangiato/visto • Risolvere anagrammi e indovinelli • Comprendere istruzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Città italiane • Monumenti italiani • Cibi tipici 	<p>8. <i>La mappa del tesoro</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Espressioni all'imperativo: <i>Vai a sinistra, ecc...</i> • <i>Dove vorresti abitare?</i> <i>Vorrei abitare...</i> • <i>È quello/a..., Sono quelli/quelle</i> • <i>Buongiorno, vorrei...</i> • <i>Quanto costa?</i> • <i>Cosa ci serve?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere indicazioni stradali • Dire dove si vorrebbe abitare • Chiedere e dire cosa si desidera acquistare • Dire cosa serve 	<ul style="list-style-type: none"> • I negozi • I prodotti • Le unità di misura • I costi • Gli edifici della città • Orientamento: la mappa della città • Le città italiane 	<p>9. <i>La caccia al tesoro</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Mi scusi, Lei come si chiama?</i> • Terza coniugazione: presente indicativo • <i>Partire per...</i> • Passato prossimo • <i>lo sono andato a...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere il nome usando la forma di cortesia • Descrivere l'aspetto e la personalità di qualcuno • Dire per dove si è partiti • Dire dove si è andati • Risolvere indovinelli 	<ul style="list-style-type: none"> • Il Carnevale • Maschere tradizionali e non • L'abbigliamento • Gli oggetti del Carnevale • Città e tradizioni italiane 	<p>10. <i>Il carnevale di Venezia</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ho freddo! Ho paura!</i> <i>Sono stanco!</i> • <i>Tu cosa fai in vacanza? lo vado...</i> • Riflessivi • <i>lo mi lavo/lo mi metto</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere stati fisici ed emotivi • Chiedere e dire cosa si fa in vacanza • Scrivere un volantino pubblicitario • Comprendere istruzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Le vacanze • I luoghi delle vacanze • Gli oggetti delle vacanze • Le stagioni • La mappa del paesaggio 	<p>11. <i>Le vacanze di Chiara e Nicola</i></p>

Introduzione

Che cos'è "Raccontami 2"

Raccontami è un corso di lingua italiana per bambini. Può essere utilizzato all'estero con bambini che studiano l'italiano come lingua straniera o in Italia con bambini stranieri che studiano l'italiano come seconda lingua. **Raccontami 2** è il secondo volume del corso e si indirizza a bambini **dai 7 ai 10 anni**, con nessuna o con poche conoscenze dell'italiano, che sanno già leggere e scrivere nella loro lingua.

Raccontami 2 comprende:

- un **libro del bambino**, con 11 unità didattiche, storie illustrate, glossario, attività, giochi e guida dell'insegnante;
- un **set di schede** per l'insegnante, composte da 26 allegati con flashcard e materiali fotocopiables per giochi e attività;
- un **CD audio** con la lettura drammatizzata delle storie, i dialoghi, le canzoni ed alcuni esercizi di ascolto;
- un **quaderno di esercizi** per il lavoro a casa.

Descrizione dei componenti

• **Il libro del bambino** - È composto da 11 storie originali - a fumetti o illustrate - che aprono altrettante unità didattiche, e da una guida dell'insegnante. Le storie presentano temi adeguati alla fascia d'età dei bambini cui **Raccontami 2** si rivolge e personaggi significativi che accompagnano in modo stimolante gli alunni nel percorso del libro: due di esse hanno come protagonista Bruchetto, personaggio già incontrato nel primo volume del corso, le altre i due bambini Chiara e Nicola e la maestra Lisa con i suoi cani Nina e Lampo. Le unità sviluppano i temi e le aree lessicali introdotti dalle storie proponendo attività individuali o di gruppo relative alle quattro abilità (ascoltare, parlare, leggere, scrivere), dialoghi, canzoni, giochi, esercizi, riflessioni grammaticali. Talvolta il racconto della storia è introdotto da un'attività di prelettura volta a motivarne l'ascolto o ad agevolarne la comprensione. Ogni attività è presentata da una sintetica istruzione che permette all'insegnante e al bambino di capire immediatamente che tipo di lavoro dovrà essere svolto. La guida dell'insegnante, situata in fondo al libro, illustra e chiarisce ulteriormente tutte le attività proposte nelle unità, fornendo uno scrupoloso apparato di indicazioni metodologiche e didattiche necessarie all'insegnante per seguire coerentemente l'intero percorso di apprendimento/insegnamento. Fornisce inoltre un'articolata serie di suggerimenti su come affrontare il racconto delle 11 storie - sia di quelle a fumetti che di quelle illustrate - proponendo una lettura strutturata in più fasi che vanno dalla narrazione ad alta voce dell'insegnante, all'osservazione del

glossario riportato a fondo pagina, alla lettura da parte dei bambini, alla drammatizzazione, agli esercizi di fonetica, all'utilizzo del supporto audio. Comprende, infine, quando l'attività presentata richiede l'uso del CD, la trascrizione delle registrazioni relative alle canzoni e ai dialoghi contenuti nel supporto audio.

- **Il set di schede** - Sia le schede che il CD sono parte integrante del corso di studi. Non è necessario che ogni alunno ne possieda una copia ma è indispensabile che almeno l'insegnante abbia un set di schede e un CD a disposizione per seguire correttamente il percorso del libro. Le schede (consistenti in 26 allegati denominati A1, A2, A3, ecc.) costituiscono il necessario supporto per lo svolgimento di alcune delle attività proposte nel libro e comprendono: flashcard con i termini fondamentali di ogni unità da utilizzare sia per la presentazione o il consolidamento di contenuti lessicali sia per attività ludiche; materiale per lo svolgimento di attività di prelettura; schede - a volte fotocopiabili - per giochi di gruppo o drammatizzazioni. Le flashcard possono essere usate una prima volta nel momento in cui il testo rimanda ad esse, ma anche successivamente ogni qualvolta l'insegnante ritenga opportuno servirsene per richiamare un'area lessicale già presentata. Poiché molte delle schede (o allegati) possono essere riutilizzate in attività diverse - come il libro suggerisce o a discrezione dell'insegnante - si consiglia di plastificarle.

- **Il CD** - Il supporto audio contiene tutte le storie con cui si aprono le 11 unità, i dialoghi, le canzoni, gli esercizi di ascolto. Per ogni attività che ne richiede l'uso, è riportata, all'interno delle unità e accanto all'istruzione per il bambino, l'indicazione del numero di traccia. Il CD può essere utilizzato per sostituire la lettura delle storie da parte dell'insegnante anche se, crediamo, è sempre consigliabile procedere in un primo momento con il racconto a viva voce dell'adulto. A questo proposito, le istruzioni alla lettura delle storie, contenute nella guida dell'insegnante alla voce "Leggiamo la storia", ne suggeriscono comunque, in modo articolato, l'utilizzo.

- **Il quaderno degli esercizi** - Il quaderno degli esercizi, destinato al lavoro individuale del bambino, segue di pari passo l'andamento delle corrispondenti unità del testo. Obiettivo del quaderno è promuovere il consolidamento e l'ampliamento delle conoscenze acquisite in classe e permettere ai bambini di valutare i progressi fatti. Contiene una ricca serie di esercizi di varia tipologia: collega, completa, colora, riordina, disegna, leggi, scrivi...

Caratteristiche del corso

Narratività - Caratteristica fondante di **Raccontami 2** è il privilegiare il racconto come momento portante di tutto il processo di apprendimento/insegnamento. In ogni unità didattica la narrazione della storia stimola nel bambino la curiosità e la capacità immaginativa e presenta i contenuti tematici, lessicali e funzionali nuovi attraverso la globalità densa di significato del racconto proposto. Gli autori ritengono importante che l'insegnante, nel presentare le storie, sia consapevole del valore motivazionale che la narrazione implica e stimoli i bambini a soffermarsi sulla globalità del significato di ogni storia,

anche là dove contenga alcuni elementi di lingua che gli alunni non sono inizialmente in grado di comprendere.

Imparare facendo - Ogni unità di **Raccontami 2** si articola secondo un percorso di apprendimento che tiene conto della necessità, per il bambino, di "fare", di "agire fisicamente e concretamente", per arrivare all'acquisizione di nuovi contenuti.

Attenzione ai differenti stili di apprendimento - Il testo fornisce un ampio ventaglio di attività che stimolano nel bambino diverse abilità. Le 11 unità propongono momenti ludici, drammatizzazioni, attività grafiche e manipolative che lo aiutano a sviluppare il proprio potenziale.

Grammatica induttiva - I momenti di riflessione sulla lingua, presenti in ogni unità, non costituiscono un'astratta e formale presentazione della grammatica, ma scaturiscono sempre da contesti significativi e richiedono al bambino un attivo lavoro di analisi che lo porta a ricostruire in prima persona le regole in questione.

Le icone

Ogni attività è contrassegnata da un'icona, che rappresenta in modo chiaro e immediato la tipologia del lavoro che di volta in volta il bambino deve svolgere. Ecco cosa indica ognuna di esse:



ICONA ATTIVITÀ INTRODUTTIVA: significa che l'attività si propone di motivare l'interesse dei bambini nei confronti del racconto che verrà successivamente letto e di focalizzare l'attenzione degli alunni sul lessico che verrà presentato nella storia.



ICONA STORIA: rappresenta un adulto che racconta. Significa che l'attività consiste nel racconto-lettura da parte dell'insegnante (o per mezzo del CD) delle storie.



ICONA ATTIVITÀ: indica che il bambino deve prepararsi a svolgere un'attività. Le attività sono molteplici e sono precedute da sintetiche spiegazioni chiare e immediate. Per maggiori suggerimenti metodologico-didattici si vedano le istruzioni per gli insegnanti nella guida dell'insegnante.



ICONA GIOCO: indica che il bambino o i bambini di una classe devono prepararsi ad affrontare un gioco individuale, a coppie o a gruppi.

ICONA ASCOLTO CANZONE: segnala che occorre prepararsi ad ascoltare, apprendere e cantare una canzone tutti insieme. Dopo alcuni ascolti l'esecuzione della canzone può essere fatta anche con l'accompagnamento in sottofondo della sola base musicale. Nel CD le canzoni sono infatti proposte in due versioni: versione completa con musica e parole e versione esclusivamente con base musicale.

ICONA ASCOLTO: segnala che occorre prepararsi ad un ascolto. Può essere l'ascolto della lettura di una delle undici storie, o l'ascolto di un dialogo o di un testo utile allo svolgimento di un esercizio auditivo.

ICONA GRAMMATICA: l'esercizio che segue a quest'icona prevede un impegno ed una riflessione linguistica da parte dell'alunno.

A chi si rivolge "Raccontami 2"

Come detto, **Raccontami 2** si indirizza a bambini dai 7 ai 10 anni che studiano l'italiano come lingua straniera all'estero o a bambini stranieri che studiano l'italiano come seconda lingua in Italia.

Il corso parte da un **livello principiante** (la prima unità inizia dall'alfabeto) e arriva fino a un **livello pre-intermedio**, e si presta ad essere utilizzato con bambini che abbiano già acquisito le competenze di lettura e scrittura nella loro lingua. Tuttavia non si rivolge solo ed esclusivamente a principianti assoluti in italiano. Data la flessibilità del percorso, è utilizzabile infatti anche con bambini che abbiano già una qualche conoscenza della lingua (saranno in questo caso saltate le attività più elementari).

Raccontami 2 può essere utilizzato in classe sotto la guida di un insegnante o anche a casa con il supporto di un adulto. Lo svolgimento di molti dei compiti è immediatamente chiaro dalle indicazioni che sono riportate all'inizio di ogni attività, tuttavia per avere un'idea più dettagliata del percorso, si consiglia all'insegnante o all'adulto di consultare la guida in fondo al libro, che contiene agili e chiare istruzioni su ogni singola attività.

Gli autori



Unità 1

1. Prelettura - Chi c'è nella storia? - L'attività è da svolgere prima della lettura della storia. L'insegnante utilizza l'allegato A1 con le 21 flashcard dell'alfabetiere della storia *Bruchetto fa i compiti*. Fa vedere le flashcard, una ad una, e ne ripete più volte il nome. Divide poi i bambini in due squadre, ognuna con un portavoce. Quindi sistema le flashcard in modo che siano ben visibili a tutti (ad es.: i bambini per terra in due squadre una di fronte all'altra con le carte disposte sul pavimento). Sarebbe utile mettere a disposizione dei bambini un campanello. L'insegnante mima, uno alla volta, i personaggi e gli oggetti raffigurati nelle carte. Il portavoce della squadra che indovina (è permesso consultarsi) suona il campanello, dice il nome corrispondente e prende la flashcard. Vince la squadra che ha più carte.

2. Leggiamo la storia - Proponiamo che la lettura della storia venga articolata in più fasi:

a) L'insegnante legge la storia ad alta voce, invitando gli alunni a seguire il testo e i disegni del libro.

Mentre legge, l'insegnante drammatizza la storia, interpretando con voce diversa i due personaggi.

b) L'insegnante rilegge la storia e stimola gli alunni ad una comprensione globale, a cercare di capire la trama senza spaventarsi se non afferrano tutte le parole del racconto (soprattutto nella prima parte). È importante, in questa fase, rimandare al glossario che si trova a fondo pagina e soffermarsi sulle immagini che illustrano le lettere dell'alfabeto.

c) L'insegnante invita gli alunni a leggere prima parti della storia e successivamente l'intero testo, rinforzando la comprensione e la pronuncia delle parole del glossario e delle parole dell'alfabeto con opportune ripetizioni.

d) L'insegnante può svolgere un ulteriore lavoro sulle parole della storia, invitando i bambini a guardare il glossario a fondo pagina e a trovare, all'interno del testo, la frase o la battuta dove tali parole compaiono. Inoltre può eventualmente chiedere ai bambini di scrivere sul libro, vicino alle immagini, la traduzione nella loro lingua madre delle parole del glossario.

e) L'insegnante può scegliere di sostituire la propria lettura, fin dalla prima fase, con l'ascolto del testo della storia registrato nel CD (traccia n. 2), seguendo senza alterazioni le successive fasi illustrate. È possibile usare il CD anche in questo modo: a libro chiuso i bambini ascoltano la storia; l'insegnante interrompe la registrazione e i bambini, aprendo il libro, devono indovinare qual è la vignetta che corrisponde al punto in cui il racconto si è fermato.

3. La canzone dell'alfabeto - L'insegnante fa ascoltare la canzone dal CD due o tre volte (traccia n. 3), invitando i bambini a memorizzare le parole. Ripete l'ascolto un altro paio di volte stimolando i bambini ad accompagnare il CD cantando a bassissima voce. Al quinto o sesto ascolto i bambini sono invitati a cantare in tono normale insieme al CD. Successivamente si può chiedere ai bambini di cantare solo con il sottofondo musicale (traccia n. 4), eventualmente divisi in due gruppi che si alternano nel cantare le strofe, ma ripetendo tutti insieme il ritornello. La canzone può essere usata sia in questa sia in unità successive per ripassare elementi lessicali già appresi, chiedendo ai bambini di cambiare le parole all'interno del testo, ad es.: "A come animale" anziché "A come albero", "B come bambola" anziché "B come bambino" e così via.

4. Che parola è questa? - L'insegnante prepara 21 cartellini su cui scrive le 21 parole corrispondenti alle flashcard dell'allegato A1 (le parole dell'alfabeto). Forma gruppi di 3 o 4 bambini e affida a ciascun gruppo un numero corrispondente di cartellini. L'insegnante dà ad ogni gruppetto un paio di minuti per esercitarsi a mimare le parole che gli sono state affidate. Poi invita i gruppi di bambini a mimare a turno le parole davanti a tutta la classe. I compagni degli altri gruppi fanno a gara ad indovinarle. L'attività sviluppa la capacità di comprensione della parola scritta (i cartellini non hanno l'immagine).

5. Bruchetto e le vocali - L'insegnante predispone le 5 flashcard dell'allegato A1 corrispondenti alle 5 parole che iniziano per vocale. Mostra agli alunni una carta alla volta, la legge, avendo cura di soffermarsi sui suoni delle vocali. Successivamente chiede agli alunni di completare per iscritto le parole dell'esercizio.

6. Bruchetto e le consonanti - L'insegnante predispone le 16 flashcard dell'allegato A1 corrispondenti alle 16 parole che iniziano con le consonanti. Mostra agli alunni una carta alla volta, la legge, avendo cura di soffermarsi sul suono delle consonanti. Successivamente chiede agli alunni di completare per iscritto le parole dell'esercizio.

7. La giornata di Bruchetto - Il testo che ascolterete nel CD (traccia n. 5) in quest'ordine è: 1) È mattina. *Bruchetto va a scuola.* 2) È mezzogiorno. *Bruchetto torna a casa.* 3) È pomeriggio. *Bruchetto fa i compiti.* 4) È sera. *Bruchetto cena con mamma e papà.* 5) È notte. *Bruchetto dorme.*

Gli alunni, che dispongono di una sequenza di disegni in disordine, devono ascoltare più volte il CD, compren-

dere e riorganizzare mentalmente la sequenza e scrivere sotto ad ogni disegno un numero da 1 a 5, deducendo dal contenuto delle frasi o per esclusione i nuovi termini “mezzogiorno” e “notte”.

8. La tua giornata - L'insegnante invita gli alunni a disegnare sul libro i diversi momenti della loro giornata.

9. La settimana di Bruchetto - L'insegnante invita i bambini a leggere nei riquadri i nomi dei giorni della settimana e le azioni che Bruchetto compie giorno per giorno. I bambini leggono il testo diverse volte e si confrontano a coppie; l'insegnante è a disposizione per eventuali richieste di spiegazioni sul lessico nuovo. Le frasi sono per gran parte comprensibili perché i bambini hanno già appreso nell'unità molti dei termini qui usati. Quindi ogni bambino disegna sul proprio libro le attività di Bruchetto e infine memorizza i nomi dei giorni della settimana.

10. La tua settimana - L'insegnante predispone un foglio di carta per alunno, contenente sette rettangoli vuoti che, insieme, riempiano la pagina. Chiede agli alunni di scrivere sotto ciascun rettangolo i nomi dei giorni della settimana e poi di disegnare una loro azione importante per ogni giorno della settimana. È possibile consentire agli alunni di imitare e copiare alcune azioni dalla settimana di Bruchetto.

11. Animali di campagna - L'attività si svolge in due fasi e necessita di una parte delle flashcard dell'allegato A1, 8 carte con i seguenti animali: CANE, GATTO, MUCCA, OCA, PESCE, RANA, TOPO, UCCELLO.

1) L'insegnante mostra il disegno e racconta: “Bruchetto va tutti i giorni a fare una passeggiata nel prato dopo i compiti... è amico di tanti animali, del topo, della mucca...”. Avrà cura di ripetere più volte, variando il percorso, ritornando indietro o nei modi che riterrà opportuni, il nome di ciascun animale incontrato dal Bruchetto.
2) L'insegnante mette in una scatola le flashcard degli 8 animali. Fa disporre tutti i bambini in cerchio. Estrae dalla scatola una carta e dice: “Che animale è?” Senza far ancora vedere ai bambini la carta, l'insegnante fa il verso dell'animale rappresentato e chiede di nuovo ai bambini: “Che animale è?” Se i bambini indovinano la parola in italiano l'insegnante incoraggia tutti a ripeterla. Poi proseguirà tirando fuori uno a uno gli altri animali.

12. Maschile o femminile? - L'attività propone una riflessione sul genere maschile e femminile dei nomi in -o ed -a. L'avvicinamento alla regola grammaticale avviene attraverso un breve percorso guidato in cui il bambino, in modo induttivo, cerca e trova la regola e poi la applica in un esercizio finale: il bambino osserva le parole sottolineate nelle vignette, le copia nei cerchi, osserva le lettere finali dei nomi, individua e legge la regola, esegue l'esercizio.

13. Chi fa così? - L'insegnante dispone i bambini a coppie. Poi chiama un bambino per esemplificare il modo in cui ogni coppia giocherà. A tal fine l'insegnante fa il verso di un animale imparato precedentemente dagli alunni (CANE, GATTO, MUCCA, OCA, PESCE, RANA, TOPO, UCCELLO) e chiede: “Che animale è?” Poi invita l'alunno a dire “È il/la/l'...” e a indovinarne il nome. Così giocano tutte le coppie esercitando i nomi degli animali e i mini-dialoghi.

14. Disegna la cosa giusta! - L'insegnante dispone i bambini a coppie e consegna ad un bambino di ciascuna coppia 2 o 3 flashcard dell'allegato A1 raccomandandogli di non farle vedere al compagno. Invita tutta la classe ad aprire il libro alla pagina dove c'è il disegno del prato semivuoto (pag. 20). Il bambino con le carte deve dire al compagno le sue parole precedute da “C'è un/una...”. Il compagno deve disegnare le cose o gli animali nel suo prato. Successivamente si mescolano le carte e si ridistribuiscono tra le coppie, invertendo i ruoli: chi dettava le parole diventa il disegnatore e viceversa. L'insegnante illustra l'attività facendo prima un paio di esempi. Es.: “C'è un albero”, “C'è una rana”.

15. Riascoltiamo la storia - L'insegnante fa ascoltare più volte il brano della storia relativo alle vignette riportate (traccia n. 6) e chiede ai bambini di completare i fumetti. Dopo ogni ascolto lascia qualche minuto ai bambini per confrontarsi a coppie su quello che hanno scritto.

Unità 2

2

1. Prelettura - Chi c'è nella storia? - L'attività è da svolgere prima della lettura della storia. L'insegnante utilizza l'allegato A2 con le 8 flashcard della storia *Nina e Lampo* e inoltre sceglie 4 o più flashcard dagli allegati successivi (ad es. dall'allegato A4: DIRETTORE, INFERMIERA, VETERINARIO, ASPIRINA). Divide poi i bambini in due squadre, ognuna con un portavoce. Fa vedere le flashcard, una ad una, e ne ripete più volte il nome, quindi le sistema in modo che siano ben visibili a tutti (ad es.: i bambini per terra in due squadre una di fronte all'altra con le carte disposte sul pavimento). Sarebbe utile mettere a disposizione dei bambini un campanello. Spiega ai bambini che adesso faranno un gioco per indovinare, fra i personaggi e gli oggetti rappresentati nelle flashcard davan-