



Presentazione

di DANIELA LASTRI

Assessore alla Pubblica Istruzione

La promozione e lo sviluppo di processi di inclusione degli alunni venuti da altrove, in una scuola e in una comunità ormai multiculturali come le nostre, richiedono un'attenzione costante soprattutto nella capacità di riconoscere, difendere e sostenere i diritti dei nuovi cittadini: il diritto allo studio, alle pari opportunità formative e alla partecipazione attiva alla vita della comunità che li accoglie.

Sono questi i contenuti sui quali riflettiamo costantemente per attuare politiche di servizi e di formazione che ci aiutino a progettare la quotidianità e il futuro, certi che il fenomeno interculturale si pone nelle città italiane ed europee come una realtà che deve tendere a costruire appartenenze e cittadinanze in chi, autoctono e non, "abita" i territori. Obiettivi che ci permettano di elaborare un'intercultura capace di costruire un linguaggio condiviso, aperto all'accoglienza e alla contaminazione fra culture differenti.

Una delle risposte "all'agire" quotidiano per l'accoglienza e l'integrazione dei ragazzi stranieri è rappresentata dalla rete dei Centri di Alfabetizzazione in L2, alla quale più volte si fa riferimento nelle premesse della pubblicazione. È questo un sistema di "servizi di facilitazione linguistica" che ha assunto una referenza territoriale permanente, competente e fortemente specializzata nell'insegnamento dell'italiano come seconda lingua. Ma rispondere al bisogno linguistico come scelta-azione verso l'integrazione e il successo formativo ha significato soprattutto realizzare politiche mirate alla formazione degli operatori come investimento stabile, fondante e costitutivo della metodologia didattica interculturale dei Centri.

Le varie iniziative di formazione, così come quella che ha permesso la realizzazione di questo testo, hanno in comune una caratteristica significativa e innovativa rispetto al passato: si rivolgono infatti a gruppi di lavoro integrati, costituiti da insegnanti curricolari e docenti di lingua dei Centri di Alfabetizzazione.

Lo scopo principale è la progettazione comune di percorsi di insegnamento-apprendimento dell'italiano come seconda lingua, una formazione quindi finalizzata ad assumere nuovi stili educativi, a produrre materiali e strumenti originali da verificare sul campo per un loro utilizzo condiviso nella pratica didattica quotidiana.

Con il progetto *Le Chiavi della città*, l'Assessorato ogni anno presenta alla scuola dell'infanzia e del primo ciclo, a sostegno dell'offerta formativa, corsi di formazione e percorsi formativi per insegnanti e studenti: nel 2001/2002 abbiamo promosso il corso *Giocare, costruire, fare... per imparare l'italiano!* condotto da Arcangela Mastromarco.



L'iniziativa, di durata biennale, prevedeva una parte teorica introduttiva e una parte laboratoriale propedeutica alla produzione di strumenti adatti alla prima accoglienza linguistica. L'utilizzo delle unità prodotte dai gruppi di lavoro e la loro verifica all'interno delle classi e dei laboratori di italiano dei Centri ci hanno convinto a realizzare un nuovo progetto: trasformare i "materiali grigi" in questo testo che vogliamo far conoscere anche al di fuori della nostra realtà.

L'aspetto interessante del TPR è che mette al centro la comprensione della lingua reale, quella effettivamente usata tutti i giorni a scuola dagli insegnanti e dai nuovi compagni. Gli alunni neoarrivati a Firenze, per partecipare alle attività della classe, hanno bisogno di capire parole come "spengi" o "appuntalapis" o "cimosa" che sono i termini realmente in uso nella nostra città, il luogo che vuole accoglierli e sostenerli soprattutto nella fase delicata del primo inserimento.

Non tutto il materiale prodotto dai gruppi di lavoro ha trovato posto nel testo, ma potrà essere disponibile, a breve, nel sito www.comune.fi.it/centralfa. La speranza è che ogni insegnante possa trovare quello che cerca. Ci aspettiamo consigli, critiche, suggerimenti e soprattutto le vostre invenzioni e rielaborazioni.

Buon lavoro!



Se faccio, capisco...

Imparare l'italiano giocando e facendo

Un compito delicato e complesso

Anche la scuola italiana, com'è successo da tempo in altri Paesi europei, è diventata da qualche anno multiculturale e plurilingue. Ogni anno scolastico entrano nelle classi circa 60.000 nuovi alunni di nazionalità straniera, con un incremento annuo superiore al 20%. Una parte di questi bambini – oggi ancora minoritaria – è nata in Italia e ha frequentato per qualche tempo i servizi educativi per l'infanzia, ma la parte più consistente varca la soglia della scuola “senza conoscere una parola di italiano”, frase che risuona sempre più spesso durante le riunioni e gli scambi fra gli insegnanti. Che cosa fare? Come accogliere nella scuola bambini che non sanno capire e farsi capire? Quali approcci seguire per insegnare l'italiano, considerato una seconda lingua? L'italiano L2 è un campo pedagogico di “transizione” tra la prima lingua di scolarità (o meglio le numerose e diverse lingue di scolarità, visto che in Italia sono presenti bambini di 190 diverse nazionalità) e l'italiano appreso e insegnato nelle classi come lingua materna. Un terreno di intervento didattico “specifico”, che è tuttavia destinato a esaurirsi quando l'alunno avrà acquisito il livello di competenza necessario per poter seguire il percorso ordinario di apprendimento.

L'insegnamento dell'italiano L2 richiede dunque una modalità e un approccio diversi da quelli previsti dall'insegnamento della lingua materna. E d'altra parte, non potrà basarsi neppure sulla trasposizione pura e semplice dei metodi e delle tecniche didattiche propri dell'apprendimento di una lingua straniera. E questo per varie ragioni: i bisogni di apprendimento sono molto più importanti e urgenti; i ritmi di acquisizione molto più rapidi; la situazione quotidiana di immersione è densa di input e di sollecitazioni; le implicazioni psicologiche e identitarie sono profonde. Una delle difficoltà di questo nuovo compito didattico richiesto ai docenti sta dunque nella capacità di elaborare un percorso inedito e specifico che, nei primi momenti, potrà avvalersi di tecniche e strumenti propri dei corsi di italiano come lingua straniera, ma che dovrà rapidamente evolvere verso l'apprendimento di comportamenti e di competenze linguistiche più complesse.

Comunicare e studiare in italiano

L'insegnamento dell'italiano L2 nel contesto scolastico risponde a due grandi necessità: permettere a bambini e ragazzi che parlano altre lingue di apprendere l'italiano per comunicare a scuola e fuori dalla scuola; permettere loro, nel tempo stesso in cui imparano l'italiano per gli usi comunicativi fondamentali, di continuare gli studi nella nuova lingua, seguendo le altre discipline. L'alunno deve quindi acquisire una competenza specifica in italiano, considerato sia come lingua di scolarizzazione, sia come lingua di comunicazione. Deve quindi apprendere “l'italiano per comunicare e studiare”. Il peso e la portata di questi due compiti sono naturalmente diversi e richiedono tempi differenti.

In genere, per poter capire e farsi capire, i bambini e i ragazzi hanno bisogno di tempi relativamente brevi, di poter contare su un input linguistico “abbondante”, disponibile e coinvolgente, di poter parlare, giocare, scambiare e studiare con compagni italofoni. La fonte principale dell'input linguistico che promuove le capacità di comunicazione è infatti rappresentata soprat-



tutto dai pari, dal linguaggio informale, simmetrico e “vicino” dei compagni di classe. L’apprendimento della lingua di studio richiede invece tempi lunghi, attenzioni protratte, facilitazioni molteplici, materiali didattici linguisticamente più semplici e accessibili, che consentano a ciascun bambino di convogliare l’attenzione sui contenuti più che sulla forma.

La lingua “vissuta”

Il percorso che viene proposto in questo testo intende rispondere soprattutto al primo di questi due bisogni, e cioè allo sviluppo della lingua per comunicare. Si rivolge quindi ai docenti che accolgono nelle loro classi bambini e ragazzi di recente immigrazione, non o poco italofoni. Per agire in queste situazioni – in classe o nello spazio/laboratorio di italiano L2 – il metodo TPR presenta alcuni punti di forza. Promuove l’apprendimento di nuovi termini, strutture linguistiche o formule non analizzate attraverso il fare, l’azione, il coinvolgimento fisico, tattile, cinesico...

Riprendendo il vecchio detto “Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco”, il metodo chiede a ciascun apprendente di elaborare “una risposta fisica totale”, a partire da un comando chiaro e ripetuto, l’uso di oggetti, la presentazione di immagini e realtà..., l’organizzazione di un’attività pratica, della manipolazione e del gioco. In altre parole, ciascun bambino e ragazzo, nel rispetto dei suoi tempi, ritmi e caratteristiche, è chiamato a mettere in scena e ad “agire” la lingua, interiorizzando così in maniera più profonda ed efficace parole, lessico, espressioni ricorrenti.

Il cammino indicato in questo manuale curato da Arcangela Mastromarco – e reso proposta operativa grazie al lavoro del gruppo dei docenti coinvolti nel progetto, che hanno elaborato le schede operative – si rivela efficace soprattutto durante le prime fasi dell’inserimento. La consapevolezza dell’importanza del coinvolgimento dei bambini nelle attività pratiche e nel “fare” è molto diffusa fra i docenti e fa parte delle convinzioni radicate nella scuola primaria. Questo testo rappresenta una sorta di “bussola”: ha il merito di disegnare una strada, individuandone gli obiettivi, le tappe, le modalità di lavoro e di verifica. Lasciando certamente grande spazio alla creatività e alla produzione di altri materiali, ma cercando anche di evitare i rischi di un bricolage estemporaneo.

Proprio per la tipologia delle attività proposte, il TPR consente inoltre di gestire gruppi di apprendenti che presentano caratteristiche di eterogeneità per lingua d’origine, percorso scolastico, strategie di apprendimento, atteggiamenti verso l’italiano L2. Ognuno potrà infatti prendere la parola solo quando sarà pronto. Coloro che vogliono osservare in silenzio potranno farlo senza sentirsi eccessivamente sollecitati e, viceversa, coloro che vogliono cimentarsi da subito con i comandi e la produzione di frasi ed espressioni avranno la possibilità di farlo.

Naturalmente, come tutti i metodi, anche il TPR risponde ad alcuni dei bisogni degli alunni non italofoni, ma non dà risposta e lascia nell’ombra altre esigenze. Per questa ragione, deve essere integrato, adattato, rivisto e arricchito sulla base delle diverse situazioni, delle biografie linguistiche e dei bisogni degli apprendenti. Perché il cammino di apprendimento e di insegnamento della nuova lingua in situazione di immigrazione è “una strada che si compone facendo”, con cura e competenza. E con attenzione costante e partecipe nei confronti degli sforzi, dei progressi, degli impacci e delle conquiste di ciascun bambino e ragazzo.



Un lavoro di gruppo.

Come nasce il nostro sillabo

Fra le numerose iniziative di formazione proposte dall'Assessorato alla Pubblica Istruzione del Comune di Firenze con *Le Chiavi della Città*, una particolare attenzione viene dedicata ogni anno all'aggiornamento di tutti i docenti impegnati nell'inserimento e nel successo scolastico degli alunni non italofoeni. Nel corso *Giocare, costruire, fare per... imparare l'italiano!*, i docenti operatori dei Centri di Alfabetizzazione in L2 e gli insegnanti di alcune scuole di Firenze hanno potuto approfondire insieme le problematiche legate alla prima accoglienza linguistica dei ragazzi neoarrivati: quali approcci, quali modalità didattiche, quale lingua rispondono meglio ai bisogni di chi arriva da un altro paese, da un'altra scuola?

Le parole per accogliere, le parole per partecipare

L'accoglienza linguistica, soprattutto nella fase iniziale, deve rispondere all'esigenza immediata di comprendere la lingua dei nuovi compagni, per interagire nella vita quotidiana, per giocare, per partecipare alle attività che tutti i giorni si svolgono all'interno di una scuola. In tal senso, la scelta e la sperimentazione del metodo Total Physical Response ci hanno permesso di trovare le parole giuste per accogliere e incoraggiare la partecipazione di chi ancora "non sa una parola di italiano". Dopo molte osservazioni e registrazioni di quello che veniva detto nei laboratori di italiano e nelle classi di inserimento, il gruppo di lavoro in formazione ha selezionato la lingua delle *routines* scolastiche, le formule più frequenti, quelle che permettono di capire che cosa sta succedendo e che cosa bisogna fare per stare al passo con gli altri: mettersi in fila, andare in mensa, prendere l'astuccio e il quaderno, fare merenda ecc. E così è nato il "nostro" sillabo *Imparare l'italiano con il metodo TPR*, che ha lo scopo principale di facilitare la comprensione di quella porzione di lingua italiana che serve a sostenere la motivazione ad apprendere il codice dei pari, a comprendere le informazioni necessarie per orientarsi nel nuovo contesto.

Nel ruolo degli alunni

Grazie alla mediatrice albanese Majlinda Durici, il gruppo di lavoro ha potuto sperimentare in prima persona che cosa vuol dire imparare a comprendere una lingua partendo da istruzioni verbali – i comandi – senza essere costretti a parlare da subito. Oltre che divertente e molto movimentato, è stato importante mettersi nei panni degli alunni per capire cosa significa provare a decifrare una lingua sconosciuta a partire dall'ascolto e dalla risposta fisica. In mezz'ora circa abbiamo imparato a rispondere solo a 14 diversi comandi e a 12 ricombinazioni, ma abbiamo potuto verificare che, sebbene nessuno di noi sia in grado di ripetere le espressioni usate dalla mediatrice, quelle parole si sono comunque impresse nella nostra memoria fisica.

Sperimentare, disegnare, ma soprattutto...

Una volta selezionati quei comandi utili ai bisogni degli alunni neoinserti, abbiamo strutturato le singole lezioni contenute nelle quattro sezioni del sillabo *Imparare l'italiano con il metodo TPR*, al fine di "testarle" nelle situazioni di apprendimento previste dal metodo. Le schede che



compaiono nel testo sono il risultato di un lavoro “artigianale”, a più mani, in cui ognuno dei partecipanti ha contribuito, con la propria abilità e creatività, alla trasformazione del “materiale grigio” in un prodotto quasi “finito”. Anche le diversità del tratto sottolineano la molteplicità dei contributi. A volte abbiamo chiesto aiuto ai bambini, ad amici grafici, affrontato problemi di impaginazione e di gestione delle immagini al computer, perché comunque essere “autori” degli strumenti didattici di uso quotidiano è un obiettivo che tutti i docenti operatori in L2 sono impegnati a realizzare nei diversi contesti professionali. Una fase ulteriore di riflessione teorica sulle specificità delle varie tecniche glottodidattiche è servita a individuare le tipologie di esercizi più adatte allo sviluppo dell’abilità della comprensione attraverso il TPR. I laboratori delle scuole e dei Centri di Alfabetizzazione in L2 sono diventati i luoghi in cui abbiamo imparato a utilizzare il TPR e sperimentato la validità del metodo. La versione finale del sillabo nasce dall’esperienza reale dei docenti curricolari e dei docenti operatori dei Centri che, a partire da attività realizzate sul campo, hanno monitorato la progressione delle lezioni, verificato, selezionato e adattato il materiale prodotto alle esigenze e alle risposte degli alunni. Un lungo percorso che ci ha impegnato per circa due anni e che alla fine, oltre al sillabo, ci ha permesso di realizzare un video in cui è possibile osservare un gruppo di bambini neoarrivati da diversi paesi, occupati a imparare l’italiano attraverso la risposta fisica.

Tutti a scuola di albanese!

Come ulteriore strumento di verifica, abbiamo voluto proporre un’esperienza di apprendenti TPR fatta in una classe di alunni di III A della scuola elementare Agnesi, frequentata da alunni di lingua albanese. I bambini hanno giocato a eseguire i comandi nella lingua dei compagni albanesi per tre incontri. A sperimentazione conclusa, tutti gli alunni hanno chiesto di continuare le lezioni di albanese, soprattutto i bambini di madrelingua che, per un breve periodo, sono stati protagonisti e “maestri” nella loro classe.

GIANNA GENTILE e CARLA PASTACALDI
coordinatrici pedagogiche del Centro di Alfabetizzazione in L2 Ulysse



Giocare, costruire, fare.

TPR, uno strumento per imparare l'italiano

Che cos'è?

• È una raccolta di espressioni, “comandi”, organizzati in quattro sezioni (TPR in classe, Giocare, Costruire, Fare) che descrivono e propongono in italiano le attività svolte a scuola e gli eventi della vita quotidiana vissuti da un bambino. Sono le prime parole con cui vengono in contatto gli alunni stranieri neoarrivati, i termini necessari per orientarsi nel nuovo contesto.

Quando?

• È uno strumento di lavoro, da utilizzare sin dai primi giorni, che permette di aiutare i bambini non italofoeni a capire l'italiano e a partecipare alle attività della classe, anche senza parlare.
• Nei primi giorni di inserimento, alcune lezioni TPR possono essere tradotte nella lingua madre del nuovo alunno, e costruire un “Pronto soccorso linguistico” cui ricorrere nei momenti di difficoltà.

Chi?

• È destinato a tutti i docenti specialisti che lavorano con i bambini stranieri, ma anche agli insegnanti di classe che, in alcuni momenti della giornata, possono fare in modo più sistematico quello che fanno già naturalmente: comunicare con il nuovo alunno facendo attenzione alla comprensione. È anche un percorso per “presentare” la nuova scuola e “spiegare” le sue regole, i comportamenti da tenere e quelli da evitare.
• I comandi sono stati selezionati, sperimentati e verificati nella pratica didattica dai docenti curricolari e dai docenti operatori dei Centri di Alfabetizzazione in L2 del Comune di Firenze che hanno partecipato al corso *Giocare, costruire, fare per... imparare l'italiano!* e che, con molta pazienza, hanno illustrato questo testo e preparato le varie attività.
• Il materiale è stato predisposto in particolare per i bambini stranieri neoarrivati della fascia d'età della scuola primaria, ma è stato sperimentato con successo anche con ragazzi della scuola secondaria di primo grado. Unica avvertenza: gli alunni più grandi sono meno abituati a imparare “giocando”, e all'inizio potrebbero fare qualche resistenza. In generale bisogna tenere presente la precedente esperienza scolastica e le modalità di relazione tra adulti e bambini in uso nei vari paesi di provenienza.

Dove?

• Nel testo sono presenti alcuni geosinonimi (SPENGI per SPENGI, “lapis” per “matita” ecc.) in uso a Firenze e dintorni, ma tutti possono utilizzare i termini più frequenti nella propria area geografica.
• Il TPR, nei Centri di Alfabetizzazione in L2 e a scuola, si può usare dovunque: in classe, in cortile, in palestra, nei laboratori ecc.

Come?

• Dopo una dettagliata presentazione del metodo Total Physical Response, il testo fornisce indicazioni di lavoro specifiche per ognuna delle sezioni trattate.



- All'interno di ogni sezione vengono presentati l'elenco dei comandi e delle ricombinazioni, il lessico e le schede di lavoro illustrate, per mantenere distinte le due fasi: la fase di ascolto-comprensione-esecuzione del comando e quella successiva di rinforzo-rielaborazione. Le immagini non vanno usate per introdurre nuovi comandi o per facilitarne la comprensione. L'allunno non "guarda ed esegue", ma "ascolta, comprende ed esegue" il comando verbale espresso dall'insegnante o dai compagni. Le immagini sono uno strumento per aiutare gli alunni a ricordare, rivedere, ricombinare contenuti che sono stati già introdotti attraverso i movimenti del corpo.
- Nell'appendice finale, "Riflettere sulla lingua e arricchire il lessico", sono presenti alcune proposte di riflessione linguistica limitate all'uso del TPR (la trasformazione dei comandi in azioni alla prima persona, la forma plurale e negativa dell'imperativo ecc.). Anche queste attività vengono presentate solo dopo aver esercitato la comprensione attraverso la risposta fisica. Ricordate il principio: "Se ascolto dimentico, se faccio capisco..."

Il testo

- Le immagini e le schede di lavoro sono riproducibili e trasformabili, in accordo con il modo di lavorare già in uso da anni tra gli insegnanti che riescono a creare strumenti di lavoro "tagliati e cuciti" su misura degli alunni e degli obiettivi del momento. La pagina che riassume graficamente tutti i comandi presentati in un paragrafo, in un gioco, in un'attività, in una sequenza è contrassegnata dai simboli ✂️📄 e serve a questo scopo: permettere di creare nuove schede che integrino quelle già presenti nel testo.



TPR IN CLASSE

1. LA PRIMA LEZIONE TPR

- **Comandi:** ALZATI, SIEDITI, CAMMINA, FERMATI, TOCCA, CORRI, GIRA, SALTA, VIENI qui, VAI a posto.
- **Lessico:** la sedia, il banco, la lavagna, la porta, la finestra, il libro ecc.
- **Ricombinazioni:** TOCCA la sedia, il banco, qualcuno (nome) ecc.; SIEDITI sulla sedia, sul banco, per terra ecc.; CAMMINA piano, veloce, fino a... la porta, la lavagna ecc.; GIRA piano, veloce, intorno a... la sedia ecc.; SALTA una volta, due volte ecc.

*comandi illustrati p. 47
scheda di lavoro p. 62*

2. COMANDI IN CLASSE: I PIÙ SEMPLICI

- **Comandi:** DISEGNA, CANCELLA, SCRIVI, LEGGI, COLORA, RITAGLIA, INCOLLA, GUARDA, ASCOLTA, Silenzio.
- **Lessico:** il sole, la casa, il fiore, l'albero, la bambina, il foglio, il quaderno ecc.
- **Ricombinazioni:** DISEGNA/COLORA/RITAGLIA il sole, il/la bambino/a ecc.; SCRIVI A, B, sole, casa, il tuo nome... alla lavagna, sul foglio, sul quaderno; LEGGI A, sole, albero ecc.; INCOLLA sul foglio, sul quaderno ecc.; GUARDA la lavagna, la finestra, qualcuno (nome) ecc.

*comandi illustrati p. 48
scheda di lavoro p. 63*

3. L'ASTUCCIO

- **Comandi:** PRENDI, TIENI, DAMMI, DAI... a..., TEMPERA (APPUNTA), METTI, PORTAMI, PORTA... a..., CHIEDI... a..., TIRA fuori.
- **Lessico:** l'astuccio, la matita (il lapis), la gomma, la colla, le forbici, il temperino (l'appuntalapis), i pennarelli, le matite, il righello, la penna, il quaderno, il diario, lo zaino ecc.
- **Ricombinazioni:** PRENDI/DAMMI/TIENI/PORTAMI la gomma, la colla, la matita ecc.; DAI/PORTA/CHIEDI le forbici, la penna ecc. alla maestra, alla custode, al tuo compagno, a qualcuno (nome) ecc.; METTI a posto, via, in ordine, nell'astuccio, nello zaino, sul banco ecc.; TIRA fuori dallo zaino, dall'astuccio ecc.

*comandi illustrati p. 49
scheda di lavoro p. 64*

4. IN PALESTRA

- **Comandi:** CAMMINA, CORRI, SALTA, SDRAIATI, INGINOCCHIATI, SIEDITI, ALZA, AB-BASSA, LANCIA /TIRA/BUTTA, PRENDI/AF-FERRA/ACCHIAPPA.
- **Lessico:** la palla, il materassino, la linea bianca, i piedi, le braccia, le gambe, i talloni ecc.
- **Ricombinazioni:** CAMMINA sulla punta dei piedi, in avanti, all'indietro, a 4 zampe,



a passi lunghi ecc.; SALTA su un piede, a piedi uniti, come una rana ecc.; SIEDITI per terra, a gambe incrociate, con le braccia indietro; SDRAIATI sul materassino, a pancia in giù/su, su un fianco ecc.; ALZA/ABBASSA le braccia, il braccio destro/sinistro, la gamba destra/sinistra; TIRA la palla al tuo amico, a qualcuno (nome) ecc.

*comandi illustrati p. 50
scheda di lavoro pp. 65, 66*

5. COMANDI E POSIZIONI IN MOVIMENTO

SALI sopra il banco, la sedia ecc.; PASSA sotto la sedia ecc.; SALTA dentro a/fuori da il cerchio rosso, lo scatolone ecc.; CAMMINA/STAI/VAI davanti a/dietro a la lavagna, la porta, qualcuno (nome) ecc.; CAMMINA/STAI/VAI vicino a/lontano da il calorifero, qualcuno (nome) ecc.; GUARDA in su/giù; LANCIA la palla in alto/in basso a qualcuno (nome); SIEDITI di fronte a/di fianco a la cattedra, qualcuno (nome) ecc.

*comandi illustrati p. 51
scheda di lavoro p. 67*

6. L'AULA

• **Comandi:** APRI, CHIUDI, ACCENDI, SPENGI (SPENGI), BUTTA, ATTACCA, METTI a posto, APPENDI, ENTRA, ESCI.

• **Lessico:** l'armadio, lo scaffale, la cattedra, l'attaccapanni, il cestino, la luce, la cartina, il cartellone, la scatola, i giochi, il registratore, il computer, il gesso, la cimoso (il cancellino) ecc.

• **Ricombinazioni:** APRI/CHIUDI la porta, la finestra, l'armadio, la scatola, il libro ecc.; ACCENDI/SPENGI (SPENGI) la luce, il computer, il registratore ecc.; BUTTA la carta, la penna rotta ecc. nel cestino; APPENDI il sacchetto delle scarpe, la giacca ecc. all'attaccapanni, sulla sedia ecc.; ATTACCA l'e-

tichetta, il disegno ecc. sul quaderno, sul muro ecc.; ENTRA in classe, in bagno, in laboratorio ecc.

*comandi illustrati p. 52
scheda di lavoro p. 68*

7. IN GIRO PER LA SCUOLA

• **Comandi:** ANDIAMO, VAI, METTITI, DAI la mano a qualcuno (nome), SALI, SCENDI, CHIAMA, TORNA, SALUTA, BUSSA (alla porta).

• **Lessico:** la classe, il bagno, il laboratorio di, la palestra, il cortile, il giardino, la segreteria, la direzione, la III B, la portineria, il/la commesso/a (il/la custode), il/la maestro/a, la segretaria ecc.

• **Ricombinazioni:** ANDIAMO/VAI in bagno, in cortile, in classe, in segreteria ecc.; METTITI in fila, vicino a/lontano da qualcuno (nome), dietro/davanti a qualcuno (nome); SALI/SCENDI al 1° piano, le scale un gradino per volta, piano ecc.; CHIAMA/SALUTA la commessa, la maestra della I C, qualcuno (nome) ecc.; TORNA in classe, indietro ecc.

*comandi illustrati p. 53
scheda di lavoro p. 69*

8. COMANDI DI TUTTI I GIORNI

• **Comandi:** FAI..., LAVATI, GIOCA, ASPETTA, CHIEDI il permesso, ALZA la mano, TOCCA a te, FINISCI, LAVORA, ANNAFFIA.

• **Lessico:** la merenda, la focaccia (la schiacciata), il succo, il sapone, la carta igienica, le piante, il pallone, l'annaffiatoio, la campanella, la fila ecc.

• **Ricombinazioni:** FAI merenda, la ricreazione (l'intervallo), la fila, il compito ecc.; LAVATI le mani, la faccia; GIOCA con qualcuno (nome) a pallone, a nascondino, con



la corda ecc.; ASPETTA il compagno, il tuo turno, la campanella ecc.; CHIEDI il permesso: “Posso andare in bagno?”, “Posso andare a bere?” ecc.; FINISCI il succo, la merenda, il compito, il disegno ecc.; LA-VORA in silenzio, con attenzione ecc.

*comandi illustrati p. 54
scheda di lavoro p. 70*

9. IN REFETTORIO

• **Comandi:** MANGIA, BEVI, TAGLIA, VERSA, RIEMPI, ASSAGGIA, SBUCCIA, USA, SPA-RECCHIA la tavola, PULISCITI.

• **Lessico:** il piatto, il bicchiere, il tovagliolo, la forchetta, il cucchiaino, il coltello, il cucchiaino, la brocca, l’acqua, il latte, la pasta, il riso, la carne, la minestra, l’arancia, il budino ecc.

• **Ricombinazioni:** MANGIA/ASSAGGIA la minestra, i piselli, tutto, un po’ di... ecc. piano ecc.; TAGLIA la carne ecc. con il coltello; VERSA l’acqua nel bicchiere; USA il coltello, il tovagliolo ecc.; PULISCITI la bocca, la mano ecc. con il tovagliolo.

*comandi illustrati p. 55
scheda di lavoro p. 71*

10. COMANDI E POSIZIONI CON GLI ANIMALI DI PLASTICA

METTI la giraffa sopra/sotto il banco, la sedia, la cattedra ecc.; il leone dentro il cestino, la scatola, il piatto ecc.; l’elefante fuori dal cestino, dall’aula ecc.; la tigre davanti alla giraffa; il coccodrillo dietro l’orso; la zebra a destra/sinistra della scimmia; il serpente di fronte a il coccodrillo; l’ippopotamo tra la scimmia e la tigre.

*comandi illustrati p. 56
scheda di lavoro pp. 72, 73*

12. I COMANDI E LE PARTI DEL CORPO

• **Comandi:** TOCCA/TOCCATI, GRATTA/GRATTATI, GUARDATI, SOFFIATI il naso, ACCAREZZA, APRI, CHIUDI, BATTI, TIRA, ALZA, ABBASSA.

• **Lessico:** la bocca, il naso, le orecchie, gli occhi, la testa, i capelli, i denti, le mani, la spalla, le braccia, le gambe, il ginocchio, la pancia, il sedere ecc.

• **Ricombinazioni:** TOCCA/GRATTA/ACCAREZZA/TIRA la testa, i capelli ecc. a/di qualcuno (nome); TOCCATI/GRATTATI/ACCAREZZATI/TIRATI il naso, le orecchie ecc.; APRI/CHIUDI gli occhi, la bocca ecc.; BATTI le mani, i piedi; ALZA/ABBASSA il braccio sinistro, la spalla destra ecc.

*comandi illustrati p. 57
scheda di lavoro p. 74*

12. COMANDI + LESSICO: I VESTITI

• **Comandi:** METTI/METTITI/INFILATI, TOGLI/TOGLITI/LEVATI, ABBOTTONA/ABBOTTONATI, SBOTTONA/SBOTTONATI, ALLACCIA/ALLACCIATI, SLACCIA/SLACCIATI, APPENDI, FAI il nodo, il fiocco, VESTITI, SPOGLIATI.

• **Lessico:** il cappello, la giacca, i guanti, la sciarpa, la tuta, la maglietta, i pantaloni, le scarpe, il maglione, la gonna, le calze, il grembiule ecc.

*comandi illustrati p. 58
scheda di lavoro p. 75*

13. COSE STRANE E DIVERTENTI

• **Comandi:** CANTA, BALLA, CADI, PIANGI, RIDI, FISCHIA, SBUFFA, GRIDA (URLA), MIAGOLA/ABBAIA/RUGGISCI, BATTI, SCHIOCCA, FAI, PARLA.

• **Lessico:** le dita, l’occholino, le boccacce, la linguaccia, il solletico, italiano ecc.



• **Ricombinazioni:** SCHIOCCA le dita, FAI l'occholino, le boccacce, la linguaccia, il solletico a qualcuno, PARLA a bassa voce, italiano, cinese ecc., BATTI un cinque, i piedi, un colpo ecc.

*comandi illustrati p. 59
scheda di lavoro p. 76*

14. I COMANDI SI COMPLICANO

• **Comandi:** SCRIVI, LEGGI, TIENI, CORREGGI, COPIA, CERCHIA, SOTTOLINEA, EVIDENZIA, COLLEGA, RISPONDI, SEGNA, METTI, IMPARA, STUDIA, RIPETI, CONTA, NUMERA.

• **Lessico:** la data, il corsivo, la penna rossa, la pagina, l'esercizio, la divisione, l'avviso, l'evidenziatore, la freccia, la parola, la crocetta, il punto, la virgola, il punto di domanda, la poesia, le tabelline, la domanda, la risposta ecc.

• **Ricombinazioni:** SCRIVI la data, in corsivo, con la penna rossa ecc.; LEGGI a pagina 10, 5 volte, a bassa/alta voce, fino a pagina ecc.; TIENI il segno; CORREGGI l'esercizio, la divisione ecc.; COPIA in bella, l'avviso sul diario, dalla lavagna ecc.; CERCHIA tutte le A, le parole che cominciano con... ecc.; SOTTOLINEA le E, le doppie ecc. con la penna rossa ecc.; EVIDENZIA le parole "chi", le parole chiave ecc. con l'evidenziatore giallo ecc.; COLLEGA con una freccia; COMPLETA la parola, la frase, l'esercizio ecc.; RISPONDI alla domanda, alla maestra, a qualcuno

(nome) ecc.; SEGNA con una crocetta la risposta giusta ecc.; METTI il punto, la virgola ecc.; IMPARA a memoria la poesia, le tabelline ecc.; STUDIA la geografia, la storia ecc. da pagina 20 a pagina 30 ecc.; RIPETI la domanda, la frase, le tabelline ecc.; CONTA fino a..., per 2, per 3 ecc.; NUMERA da... a...

*comandi illustrati p. 60
scheda di lavoro p. 77*

15. IN PALESTRA: UN PERCORSO

• **Comandi:** SCAVALCA, GIRA, STRISCIA, SCIVOLA, ARRAMPICATI, CAMMINA, ROTOLA, FAI..., INFILATI, PASSA, SDRAIATI, PALLEGGIA, SALTA.

• **Lessico:** la panca, il materassino, il cerchio, la corda, la spalliera, la fune, l'asse, il tubo, il canestro ecc.

• **Ricombinazioni:** SCAVALCA la panca, il materassino ecc.; GIRA intorno al cerchio, alla corda ecc.; STRISCIA/SCIVOLA sul sedere, sulla pancia; ARRAMPICATI sulla spalliera, sulla fune ecc.; CAMMINA sull'asse, sulla corda, dentro i cerchi, sulla panca ecc.; ROTOLA su un fianco; FAI la capriola in avanti/indietro; INFILATI nel tubo; PASSA sotto la corda, la panca ecc.; SDRAIATI sul materassino, per terra, sui cubi ecc.; PALLEGGIA con una mano, fino al canestro ecc.; SALTA con la corda, sul materassino, nel cerchio ecc.

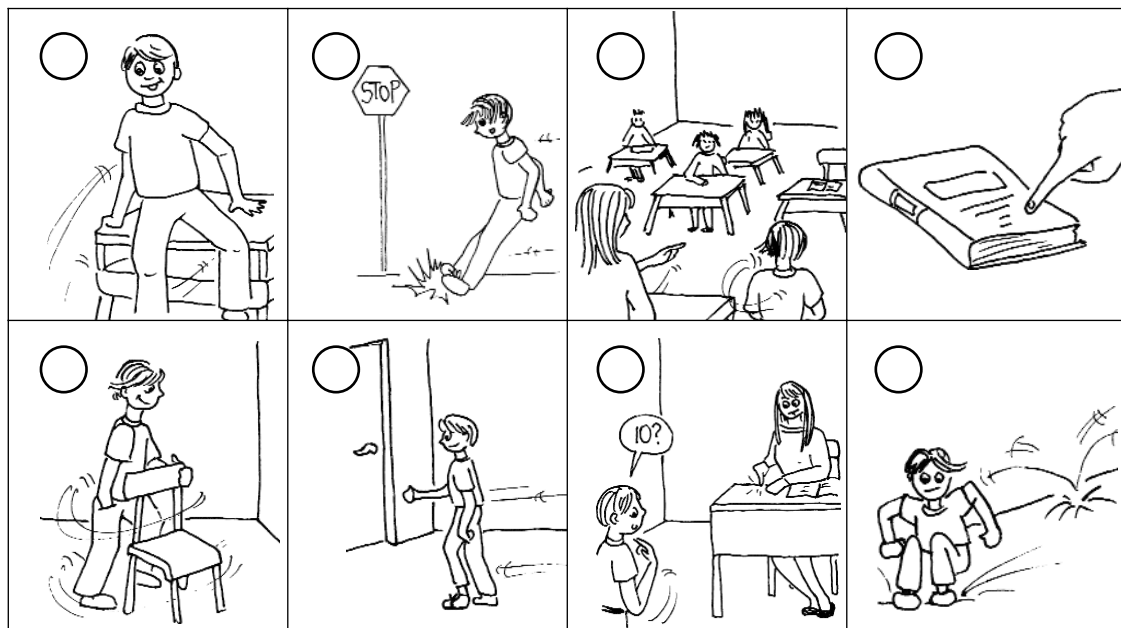
*comandi illustrati p. 61
scheda di lavoro p. 78*



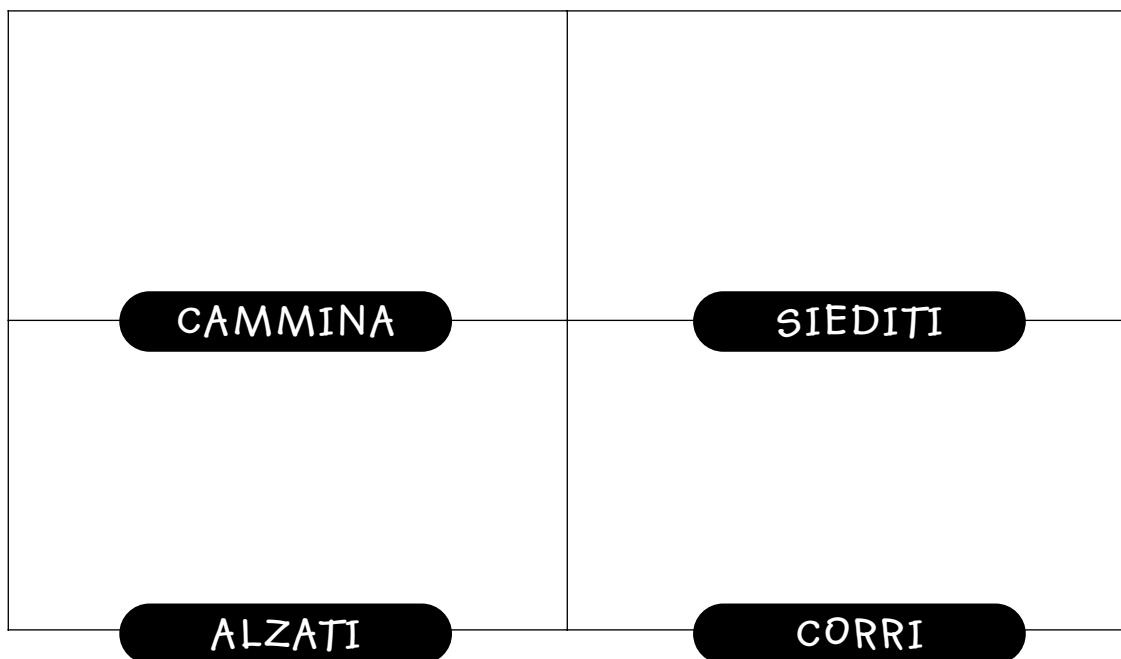
1. LA PRIMA LEZIONE TPR

Hai indovinato? Controlla 1. ALZATI 2. CAMMINA 3. SALTA 4. TOCCA il libro 5. SALTA 2 volte 6. GIRA 7. FERMATI 8. SIEDITI 9. VAI a posto 10. CORRI 11. GIRA intorno alla sedia 12. SIEDITI sul banco 13. TOCCA la lavagna 14. CAMMINA fino alla porta 15. VIENI qui 16. TOCCA la finestra.

• Indica il comando giusto



• Disegna i comandi





GIOCARE

PRIMA DI GIOCARE

- le parole chiave p. 81
- le conte p. 82

1. LA BELLA LAVANDERINA

• **Comandi:** 1) VAI al centro del cerchio. 2) GIRA/GIRATE e CANTA/CANTATE: “La bella lavanderina... 3) che lava i fazzoletti (FAI finta di lavare i fazzoletti), per i poveretti della città. 4) FAI un salto. 5) FANNE un altro. 6) FAI la giravolta. 7) FALLA un'altra volta. 8) GUARDA in su. 9) GUARDA in giù. 10) DAI un bacio a chi vuoi tu!”.

comandi illustrati p. 83
scheda di lavoro p. 93

2. NASCONDINO

• **Comandi:** 1) Faccia al muro e CONTA fino a... 2) NASCONDITI/NASCONDETEVI. 3) CERCA i compagni. 4) SCOPRI il nascondiglio. 5) CORRI verso la toppa (bomba). 6) Sei l'ultimo: LIBERA tutti!

comandi illustrati p. 84
scheda di lavoro p. 94

3. UN, DUE, TRE... STELLA!

• **Comandi:** 1) Faccia al muro e RIPETI: “Un, due, tre... stella!”. 2) GIRATI e CONTROLLA chi si muove. 3) CORRI/CORRETE verso il muro. 4) STAI/STATE fermo/fermi (se ti

muovi, torni indietro). 5) (ti sei mosso) TORNA indietro. 6) TOCCA il muro e DI’: “Stella!”. Hai vinto!

comandi illustrati p. 85
scheda di lavoro p. 95

4. BANDIERA

• **Comandi:** 1) FORMA 2 squadre. 2) DAI un numero a ogni bambino. 3) ALZA la bandiera e CHIAMA un numero. 4) Attento/i, sei/siete stato/i chiamato/i! CORRI/CORRETE. 5) AFFERRA la bandiera e... 6) TORNA al tuo posto. Non farti prendere. 7) FAI un punto per la tua squadra. Bravo!

comandi illustrati p. 86
scheda di lavoro p. 96

5. CAMPANA (IL MONDO)

• **Comandi:** 1) DISEGNA la campana per terra. 2) LANCIA il sasso nella casella n. 1; 3) SALTA su un piede solo e VAI nella casella n. 1. 4) NON PESTARE la riga. 5) Adesso tocca a te! RACCOGLI il sasso e SALTA fino alla casella n. 4. 6) Nella “casa” APPOGGIA tutti e due i piedi per terra. 7) CONTINUA a saltare fino alla casella n. 8 (hai finito il primo giro); 8) RILANCIA il sasso nella casella n. 2 ecc.

comandi illustrati p. 87
scheda di lavoro p. 97



6. CON LA CORDA

• **Comandi:** 1) SALTA la corda a piedi uniti. 2) SALTA la corda con un piede solo. 3) INCROCIA la corda davanti. 4) INCROCIA la corda dietro. 5) AVVICINATI al tuo amico e SALTATE insieme di fronte. 6) AVVICINATI al tuo amico e SALTATE insieme di fianco. 7) L'orologio: tu SALTA e tu GIRA. 8) VAI al centro e salta: "Arancia, limone, mandarino..."

comandi illustrati p. 88
scheda di lavoro p. 98

7. IL TELEFONO SENZA FILI

• **Comandi:** 1) SIEDITI/SEDETEVI in cerchio. 2) PENSA una parola. 3) DI' la parola a bassa voce nell'orecchio del compagno vicino. 4) RIPETI la parola al tuo vicino. 5) Il giro è finito: DI' la parola ad alta voce.

comandi illustrati p. 89
scheda di lavoro p. 99

8. LA SEDIA CHE SCOTTA

• **Comandi:** 1) CONTA i bambini. 2) METTI le sedie in cerchio (lo stesso numero). 3) ACCENDI il registratore. 4) GIRA/GIRATE e BALLA/BALLATE intorno alle sedie. 5) TOGLI una sedia. 6) SPEGNI il registratore. 7) Stop! La musica è finita: SIEDITI/SEDETEVI in

fretta. 8) ELIMINA il bambino senza sedia (manca una sedia: sei eliminato!).

comandi illustrati p. 90
scheda di lavoro p. 100

9. STREGA COMANDA COLORE, COLORE...

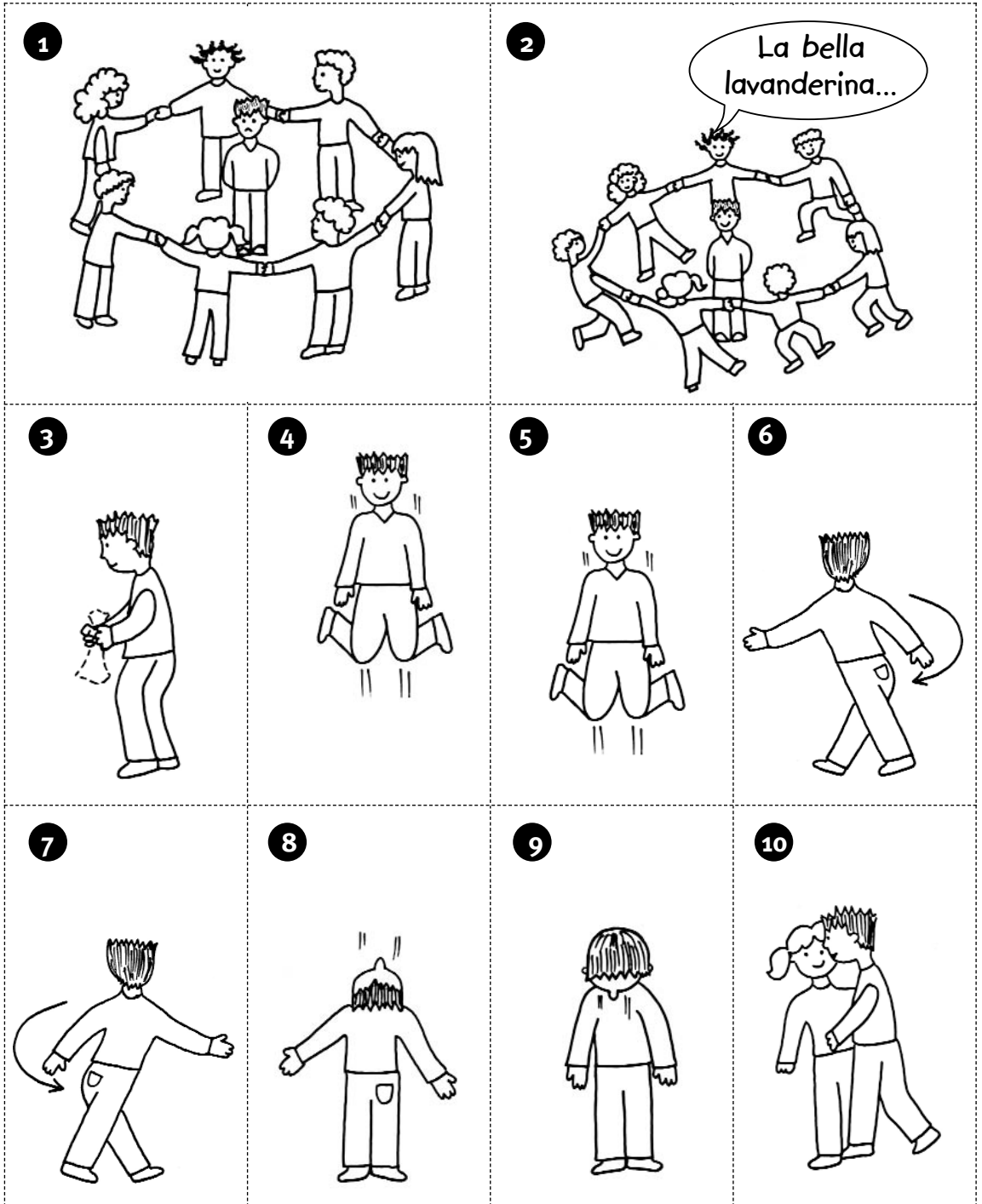
• **Comandi:** 1) DI' un colore: "Strega comanda colore, colore... verde!". 2) RINCORRI i compagni. 3) SCAPPA/SCAPPATE. 4) CERCA/CERCATE qualcosa di verde. 5) TOCCA/TOCCATE qualcosa di verde. 6) PRENDI chi non tocca il verde. 7) Ora FAI tu la strega.

comandi illustrati p. 91
scheda di lavoro p. 101

10. L'IMPICCATO

• **Comandi:** 1) SCEGLI una parola e CONTA le lettere. 2) SCRIVI la prima e l'ultima lettera. 3) CHIAMA un bambino. 4) DI' una lettera: giusto! 5) SCRIVI la lettera sul trattino. 6) DI' un'altra lettera: sbagliato! 7) DISEGNA la corda dell'impiccato, la testa, il collo, un braccio, l'altro braccio ecc. 8) INDOVINA la parola.

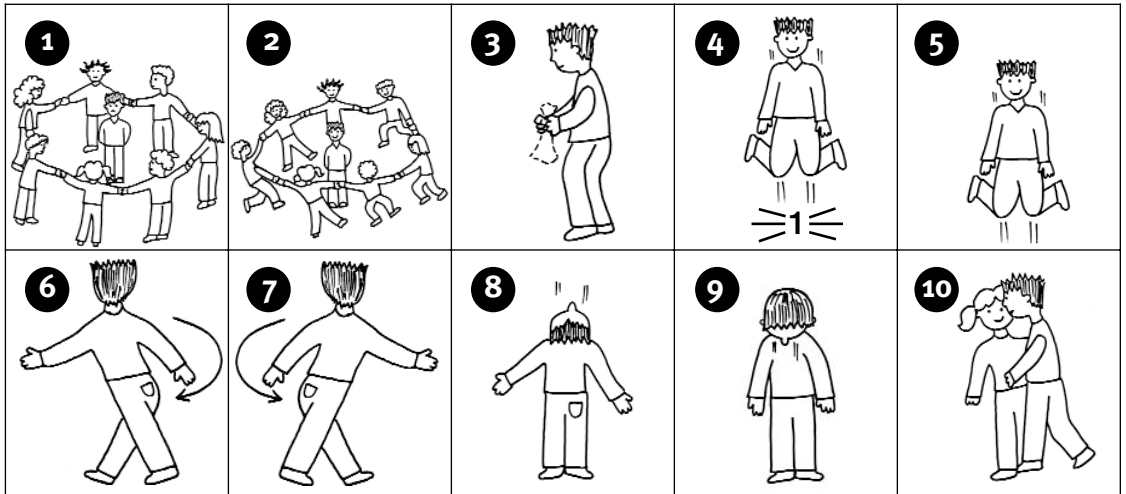
comandi illustrati p. 92
scheda di lavoro p. 102



1. LA BELLA LAVANDERINA

Hai indovinato? Controlla 1. VAI al centro del cerchio 2. GIRA/GIRATE e CANTA/CANTATE: "La bella lavanderina 3. che lava i fazzoletti (FAI finta di lavare i fazzoletti), per i poveretti della città 4. FAI un salto 5. FANNE un altro 6. FAI la giravolta 7. FALLA un'altra volta 8. GUARDA in su 9. GUARDA in giù 10. DAI un bacio a chi vuoi tu!"

• Scrivi nelle caselle le parole che mancano



1. VAI al centro del

2. GIRA e CANTA

3. FAI finta di lavare i

4. FAI un

5. FANNE un altro

6. FAI la

7. FALLA un'altra volta

8. GUARDA in

9. GUARDA in

10. DAI un a chi vuoi tu



COSTRUIRE

1. IL FRULLATO ROSA

• **Comandi:** 1) SBUCCIA le banane. 2) TAGLIA le banane a pezzetti. 3) LAVA le fragole. 4) VERSA le banane, le fragole, il latte e lo yogurt nel frullatore. 5) FRULLA per un minuto circa. 6) STROFINA il bordo del bicchiere con mezzo limone. 7) CAPOVOLGI il bicchiere in un piattino pieno di zucchero. 8) RIEMPI i bicchieri dei tuoi amici.

• **Lessico:** le banane, le fragole, il latte, lo yogurt, il frullatore, il bicchiere, il limone, lo zucchero, un minuto, mezzo ecc.

*comandi illustrati pp. 106, 107
scheda di lavoro p. 136*

2. IL SALAME DI CIOCCOLATO

• **Comandi:** 1) PESA gli ingredienti. 2) SEPARA i rossi dai bianchi d'uovo. 3) VERSA in una ciotola le uova, lo zucchero, il burro e il cacao. 4) MESCOLA bene con un cucchiaino di legno. 5) SBRICIOLA i biscotti nella ciotola. 6) IMPASTA con le mani. 7) ARROTOLA il salame. 8) AVVOLGI il salame nella carta d'alluminio. 9) METTI il salame in frigorifero per 4 ore. 10) TAGLIA il salame a fette.

• **Lessico:** gli ingredienti, i rossi dell'uovo, la ciotola, il burro, il cacao, il cucchiaino di legno, i biscotti, la carta d'alluminio, il frigorifero, le ore ecc.

*comandi illustrati pp. 108, 109
scheda di lavoro p. 137*

3. PALLONCINI MAGICI

• **Comandi:** 1) GONFIA i palloncini. 2) ANNODA i palloncini. 3) STRAPPA un foglio di carta a pezzettini. 4) STROFINA un palloncino sulla manica. 5) TIENI il palloncino sopra i pezzetti di carta (che cosa succede? I pezzetti di carta si attaccano al palloncino). 6) FAI la stessa cosa con lo zucchero (anche lo zucchero si attacca al palloncino). 7) AVVICINA il palloncino al rubinetto (aperto al minimo): l'acqua si piega. 8) ALLONTANA il palloncino dal rubinetto: tutto normale. 9) LEGA insieme 2 palloncini: si allontanano. 10) METTI un cartoncino tra i due palloncini: si avvicinano.

• **Lessico:** i palloncini, il foglio di carta, la manica, il rubinetto, l'acqua ecc.

*comandi illustrati pp. 110, 111
scheda di lavoro p. 138*

4. MESSAGGI SEGRETI

• **Comandi:** 1) SPREMI un limone in un bicchiere. 2) BAGNA il pennello piccolo nel succo di limone. 3) SCRIVI il messaggio segreto. 4) ASCIUGA il foglio con l'asciugacapelli. 5) RIEMPI a metà un bicchiere d'acqua. 6) CHIEDI alla maestra di versare alcune gocce di tintura di iodio. 7) PITTURA il foglio bianco con la miscela di acqua e tintura di iodio. 8) SCOPRI il messaggio.

• **Lessico:** il limone, il bicchiere, il pennello, il succo di limone, segreto, l'asciugacapelli, la metà, le gocce, l'acqua ecc.

*comandi illustrati pp. 112, 113
scheda di lavoro p. 139*

5. IL BILBOQUET

• **Comandi:** 1) TAGLIA una bottiglia di plastica. 2) SVITA il tappo. 3) BUCA il tappo della bottiglia con il chiodo e il martello (fatti aiutare dalla maestra! 4) INFILA lo spago nel tappo e... 5) FAI un nodo. 6) Con l'ago INFILA l'altro capo dello spago nella pallina. 7) AVVITA il tappo. 8) LANCIA la pallina in alto.

• **Lessico:** la bottiglia di plastica, il tappo, il chiodo, il martello, lo spago, il nodo, l'ago, la pallina, in alto ecc.

*comandi illustrati pp. 114, 115, 116
scheda di lavoro p. 140*

6. LE BOLLE DI SAPONE

• **Comandi:** 1) VERSA nel secchio l'acqua, il detersivo e la glicerina. 2) GIRA, GIRA con un cucchiaino di legno. 3) PREPARA dei cerchi di fil di ferro di diverse misure. 4) IMMERGI nella soluzione i cerchi di fil di ferro, gli anelli delle lattine, lo spago con due cannucce ecc. 5) AGITA piano. 6) SGOCCIOLA. 7) SOFFIA delicatamente. 8) FORMA un cerchio con le tue mani e SOFFIA.

• **Lessico:** il secchio, l'acqua, il detersivo, la glicerina, il cucchiaino di legno, il fil di ferro, i cerchi, le lattine, lo spago, le candele, piano, delicatamente ecc.

*comandi illustrati pp. 117, 118
scheda di lavoro p. 141*

7. UN COLLAGE DI CARTA VELINA COLORATA

• **Comandi:** 1) STROPICCIA una striscia di carta azzurra: il cielo. 2) ACCARTOCCIA la carta bianca: le nuvole. 3) TAGLIUZZA una striscia di carta verde chiaro: il prato. 4) ARROTOLA dei pezzi di carta marrone: i tronchi. 5) STRAPPA in tanti pezzetti la carta verde scuro: le foglie dell'albero. 6) APPALLOTTOLA dei pezzetti di carta rossa: le mele. 7) PIEGA a fisarmonica la carta gialla: due farfalle. 8) ARRICCIA dei pezzetti di carta di tanti colori: i fiori.

• **Lessico:** la striscia di carta, l'azzurro, il bianco, il verde, il rosso, il giallo, il marrone, i colori, il cielo, le nuvole, il prato, i tronchi, le foglie, le mele, le farfalle, i fiori ecc.

*comandi illustrati pp. 119, 120
scheda di lavoro pp. 142, 143*

8. A NATALE: FORMINE DI PASTA DI SALE

• **Comandi:** 1) MESCOLO la farina, il sale e l'acqua in una ciotola. 2) IMPASTA su un piano. 3) DIVIDI la pasta in tre parti uguali. 4) AGGIUNGI il colore: verde per l'albero, giallo per la stella, rosso per il cuore ecc. 5) IMPASTA ancora. 6) STENDI la pasta. 7) SCHIACCIA la formina. 8) FAI un buco con uno stuzzicadenti. 9) LASCIA asciugare. 10) INFILA il nastro nel buco.

• **Lessico:** la farina, il sale, l'acqua, la ciotola, il piano, la pasta, il colore, il verde, l'albero, il giallo, la stella, il rosso, il cuore, ancora, la formina, lo stuzzicadenti ecc.

*comandi illustrati pp. 121, 122
scheda di lavoro p. 144*

9. IL PULCINO POMPON

• **Comandi:** 1) RITAGLIA 2 cerchi di cartone uguali con un buco al centro. 2) INFILA il filo di lana nell'ago. 3) AVVOLGI la lana intorno ai cerchi. 4) INFILA la punta delle forbici tra i due cartoni e... 5) TAGLIA lungo il bordo. 6) FAI passare un filo di lana doppio tra i due cerchi e FAI 2 nodi. 7) STRAPPA i due cerchi di cartone: il primo pompon è pronto. 8) PREPARA un pompon più piccolo per la testa del pulcino. 9) ATTACCA i due pompon. 10) INCOLLA gli occhi, il becco e le zampe.

• **Lessico:** il cartone, il buco, il centro, il filo di lana, l'ago, i cerchi, le forbici, doppio, il nodo, la testa, il pulcino, gli occhi, le zampe, il becco ecc.

*comandi illustrati pp. 123, 124
scheda di lavoro p. 145*

10. LA PIÑATA

• **Comandi:** 1) GONFIA un palloncino. 2) FAI il nodo. 3) STRAPPA tante striscioline di carta di giornale. 4) MESCOLO la colla vinilica con un po' d'acqua. 5) BAGNA la carta nella colla. 6) COPRI il palloncino con le striscioline di carta bagnate nella colla. 7) NON COPRIRE tutto il palloncino! LASCIA un buco per infilare le sorprese. 8) LASCIA asciugare per 2 giorni. 9) ACCARTOCCIA e MODELLA la carta per la testa, le orecchie, le braccia e le zampe dell'orsetto. 10) ATTACCA tutto con il nastro adesivo di carta. 11) ATTACCA un pezzo di spago sulla testa dell'orsetto (serve per appendere la piñata). 12) RICOPRI con 4/5 strati di striscioline di carta. 13) DIPINGI l'orsetto. 14) BUCA il palloncino. 15) TIRA fuori il palloncino. 16) INFILA le caramelle ecc. nella pancia dell'orsetto. 17) TAPPA il buco con il nastro adesivo. 18) APPENDI la piñata.

• **Lessico:** il palloncino, il nodo, le striscioline, il giornale, la carta, la colla, l'acqua, le

sorprese, l'orsetto, la testa, le orecchie, le braccia, la pancia, le caramelle ecc.

*comandi illustrati pp. 125, 126, 127, 128
scheda di lavoro p. 146*

11. UN ROTOLO DI AUGURI

• **Comandi:** 1) COPIA la scritta su un foglio bianco. 2) COMINCIA in alto a sinistra. 3) SEGUI l'ordine indicato dai numeri. 4) RIPETI tante volte. 5) DIPINGI i caratteri sul foglio rosso. 6) INCOLLA il bastoncino e poi... 7) ARROTOLA il bordo del foglio. 8) LEGA un filo dorato ai due capi del bastoncino.

• **Lessico:** la scritta, il foglio, sinistra, in alto, l'ordine, i numeri, il bastoncino, i caratteri, il bordo ecc.

*comandi illustrati pp. 129, 130, 131, 132
scheda di lavoro p. 147*

12. I DISEGNI SULLE MANI ALLA FESTA DELLA SCUOLA

• **Comandi:** 1) DISEGNA il contorno della tua mano sul cartoncino bianco. 2) RITAGLIA. 3) MESCOLO l'henné con l'acqua fino a che diventa cremoso. 4) VERSA l'henné nel sacchetto e FAI un nodo. 5) TAGLIA un angolo del sacchetto. 6) STRIZZA il sacchetto per fare uscire l'henné. 7) FAI dei disegni che sembrano dei merletti. 8) DECORA tante sagome di cartoncino. 9) PREPARA il banchetto per la festa della scuola. 10) DISEGNA le mani di una signora e poi FISSA il disegno con il succo d'arancia.

• **Lessico:** il contorno, la mano, il cartoncino, l'henné, l'acqua, il sacchetto, il nodo, i disegni, i merletti, le sagome, il banchetto, la festa, la scuola, la signora, il succo d'arancia ecc.

*comandi illustrati pp. 133, 134, 135
scheda di lavoro p. 148*



 **1. IL FRULLATO ROSA**

Ti servono:

4 cestini di fragole; 2 banane; 2 tazze di latte; 2 vasetti di yogurt naturale; 3 cucchiaini di zucchero; mezzo limone; il frullatore; 1 piattino; il tagliere; il coltello; 6 bicchieri grandi.

- Completa il comando: collega con una freccia e poi scrivi sui puntini la parola che manca

SBUCCIA le

.....



LAVA le

.....



VERSA le banane, le
fragole, il latte e lo
yogurt nel



STROFINA il bordo
del bicchiere con mezzo

.....



CAPOVOLGI il bicchiere
in un
pieno di zucchero



RIEMPI i

.....

dei tuoi amici





FARE

1. SVEGLIA!

• **Comandi:** 1) Driin! Driin! SVEGLIATI. 2) ALZATI. 3) VAI in bagno. 4) LAVATI la faccia e le mani. 5) VESTITI. 6) PETTINATI. 7) Presto! FAI colazione. 8) LAVATI i denti. 9) METTITI la giacca. 10) La mamma: “Dove vai? Oggi è domenica!” TORNA a letto.

• **Lessico:** la sveglia, il bagno, il lavandino, l’asciugamano, il sapone, il dentifricio, lo spazzolino da denti, il pettine, la spazzola, i fiocchi, la tazza, il latte, il cacao, la merendina ecc.

*comandi illustrati p. 151
scheda di lavoro p. 164*

2. PICCOLI INCARICHI

• **Comandi:** 1) BUTTA le bottiglie di plastica nel contenitore. 2) PASSA l’aspirapolvere sul tappeto. 3) SPOLVERA il cassettone. 4) APPARECCHIA la tavola. 5) SPARECCHIA la tavola. 6) LAVA i piatti. 7) ASCIUGA le posate. 8) FAI il letto.

• **Lessico:** le bottiglie, il contenitore, l’aspirapolvere, il tappeto, il cassettone, il divano, il tavolino, il letto, i piatti, le pentole, i bicchieri, le posate, il coltello, la forchetta, il cucchiaino ecc.

*comandi illustrati p. 152
scheda di lavoro p. 165*

3. L’INFLUENZA

• **Comandi:** 1) Hai il raffreddore: STARNUTISCI. 2) Hai la tosse: TOSSISCI. 3) Hai freddo: TREMA. 4) Stai male: CHIAMA la mamma. 5) METTI il termometro sotto l’ascella. 6) VAI a letto. 7) DORMI tanto per guarire.

• **Lessico:** il termometro, il pigiama, il letto, le coperte, il cuscino, il gatto, la cameretta, la tosse, il raffreddore, il mal di gola ecc.

*comandi illustrati p. 153
scheda di lavoro p. 166*

4. ARRIVA IL DOTTORE

• **Comandi:** 1) SALUTA il dottore. 2) SDRAIATI a pancia in su. 3) TIRA su la maglietta. 4) RESPIRA con la bocca aperta. 5) TIRA fuori la lingua. 6) DI’: “AAAA...”. 7) MANDA giù la pillola. 8) Oggi STAI meglio: sei guarito.

• **Lessico:** il dottore, il fonendoscopio, l’abbassalingua, le pillole, lo sciroppo, le supposte, le fiale, le iniezioni, la siringa, il cerotto ecc.

*comandi illustrati p. 154
scheda di lavoro p. 167*

5. IN AUTOBUS

• **Comandi:** 1) COMPRA il biglietto. 2) VAI alla fermata. 3) ASPETTA. 4) SALI sull’autobus. 5) TIMBRA il biglietto. 6) ATTACCATI ai sostegni. 7) Attento! CONTA le fermate. 8) SCENDI: sei arrivato.

• **Lessico:** il biglietto, la fermata, i sostegni, le porte, il campanello, i sedili ecc.

*comandi illustrati p. 155
scheda di lavoro p. 168*

6. IN PIZZERIA: “VORREI...”

• **Comandi:** 1) VAI in pizzeria. 2) LEGGI il menù. 3) SCEGLI la pizza. 4) ORDINA l’aranciata. 5) TAGLIA la pizza con il coltello e la forchetta. 6) CHIAMA il cameriere. 7) CHIEDI: “Vorrei un gelato alla fragola, per favore”. 8) RINGRAZIA il cameriere: “Grazie!” 9) MANGIA il gelato. 10) PAGA il conto.

• **Lessico:** il menù, la pizza margherita - napoletana - 4 stagioni - capricciosa, il primo, il secondo, il contorno, il dessert, le bibite, il cameriere, l’acqua minerale, l’aranciata, il gelato ecc.

*comandi illustrati p. 156
scheda di lavoro p. 169*



7. LE FIGURINE: “CE L’HO! MI MANCA!”

• **Comandi:** 1) PRENDI i soldi nel salvadanaio. 2) VAI all’edicola. 3) COMPRA l’album e 6 pacchetti di figurine. 4) ATTACCA le figurine al posto giusto. 5) SCAMBIA le figurine doppie con il tuo amico. 6) COMPRA altre figurine. 7) COMPLETA l’album.

• **Lessico:** il salvadanaio, l’edicola, il giornale, l’album delle figurine, le figurine, le figurine doppie, il pacchetto di figurine, i soldi ecc.

*comandi illustrati p. 157
scheda di lavoro p. 170*

8. LETTERA A UN AMICO

• **Comandi:** 1) PENSA al tuo amico... 2) PRENDI un foglio e una busta. 3) SCRIVI la data in alto a destra. 4) COMINCIA la lettera: “Caro...” 5) MANDA i saluti. 6) FIRMA. 7) PIEGA la lettera. 8) SCRIVI il nome e l’indirizzo sulla busta. 9) ATTACCA il francobollo in alto a destra. 10) IMBUCA la lettera.

• **Lessico:** i fogli, la busta, la data, il nome, l’indirizzo, il francobollo, la buca delle lettere, l’ufficio postale, i saluti ecc.

*comandi illustrati p. 158
scheda di lavoro p. 171*

9. FESTA DI COMPLEANNO

• **Comandi:** 1) COMPRA il regalo. 2) INCARTA il regalo. 3) FAI un bel fiocco. 4) DAI il regalo alla tua amica. 5) CANTA la canzone: “Tanti auguri a te...” 6) SCATTA la foto. 7) MANGIA la torta. 8) SALUTA tutti.

• **Lessico:** il negozio di giochi, la carta da regalo, il fiocco, il nastro, la torta, le candeline, le caramelle, le pizzette, la macchina fotografica ecc.

*comandi illustrati p. 159
scheda di lavoro p. 172*

10. AL MARE

• **Comandi:** 1) TUFFATI. 2) NUOTA. 3) METTITI la crema protettiva sul corpo. 4) ABBRONZATI. 5) SCAVA una buca nella sabbia. 6) CO-

STRUISCI un castello. 7) CERCA le conchiglie. 8) REMA. 9) STAI sotto l’ombrellone.

• **Lessico:** le onde, la sabbia, le conchiglie, la crema protettiva, il costume da bagno, l’accappatoio, l’ombrellone, la sedia a sdraio, il canotto, i remi, il secchiello, la paletta, il castello ecc.

*comandi illustrati p. 160
scheda di lavoro p. 173*

11. IN AEREO

• **Comandi:** 1) VAI all’aeroporto. 2) CONSEGNA le valigie al check-in. 3) PASSA attraverso il metal detector. 4) SALI sull’aereo. 5) CERCA il tuo posto. 6) Pronti per il decollo! ALLACCIA la cintura di sicurezza. 7) SLACCIA la cintura. 8) GUARDA fuori dal finestrino. 9) GUARDA il film. 10) Pronti per l’atterraggio! ALLACCIA la cintura.

• **Lessico:** il biglietto, l’aeroporto, il check-in, le valigie, il metal detector, il pilota, la hostess, il finestrino, lo schermo, la cintura di sicurezza, il vassoio del pranzo ecc.

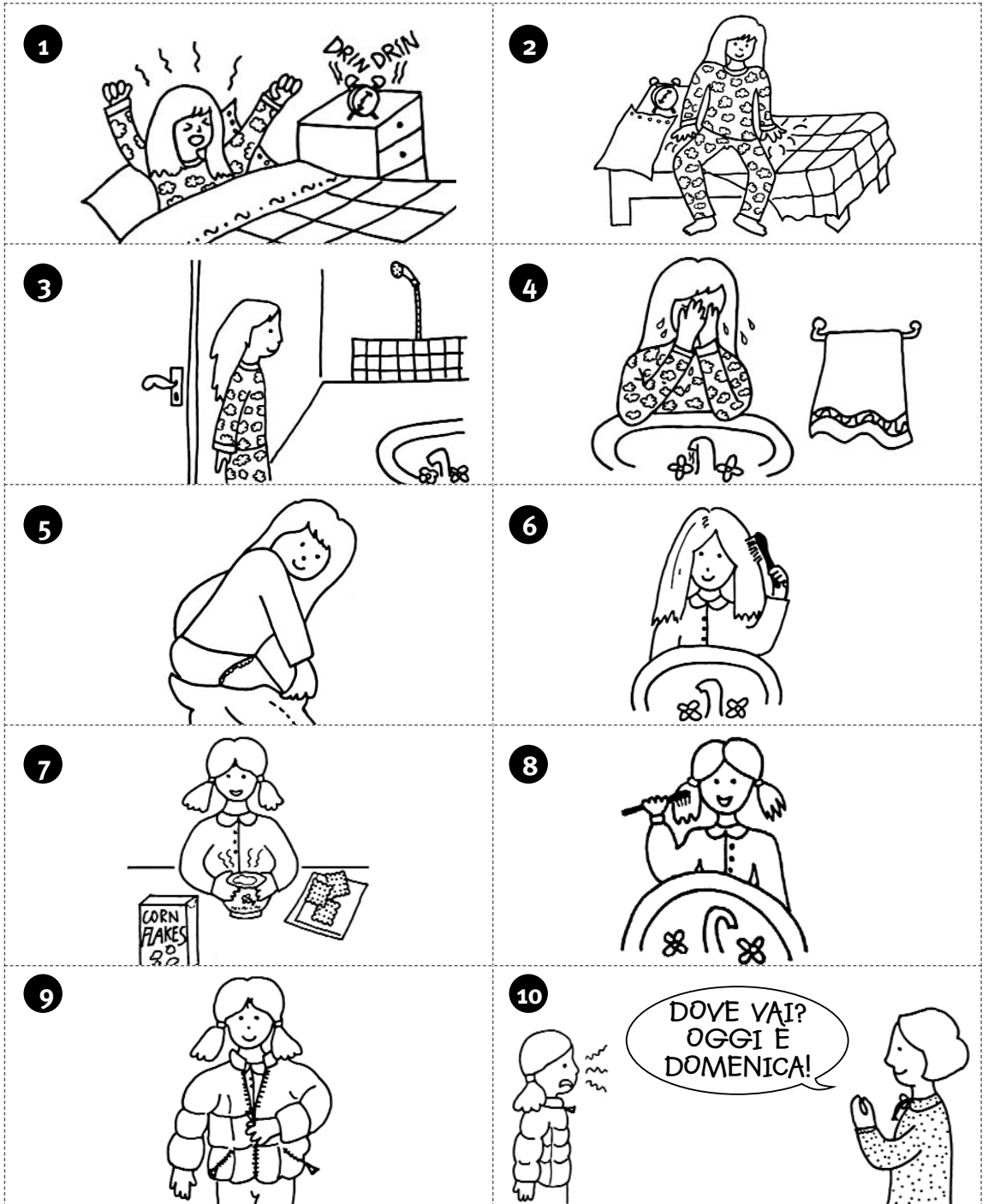
*comandi illustrati p. 161
scheda di lavoro p. 174*

12. GLI ESERCIZI PER GLI OCCHI

• **Comandi:** 1) Prima di fare gli esercizi LAVATI le mani e... 2) TAGLIATI le unghie. 3) CHIUDI bene gli occhi e TROVA il punto giusto. 4) Con i pollici MASSAGGIA i due punti sulle sopracciglia. 5) Con il pollice e l’indice della mano destra MASSAGGIA i due punti sul naso. 6) Con i due indici MASSAGGIA i due punti sotto gli occhi. 7) MASSAGGIA bene sopra e sotto gli occhi. 8) Quando hai finito gli esercizi, VAI vicino alla finestra e GUARDA lontano.

• **Lessico:** il pollice, l’indice, il medio, l’anulare, il mignolo, le unghie, gli occhi, le ciglia, le sopracciglia, il massaggio, pulito, sporco, giusto, sbagliato, vicino, lontano ecc.

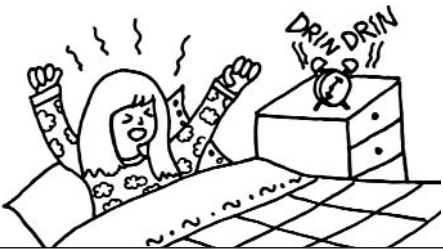

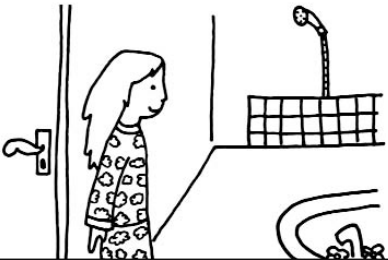
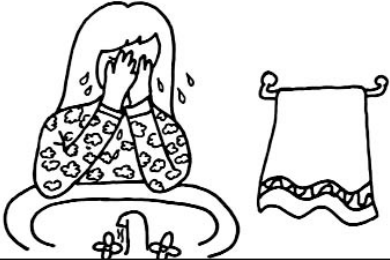


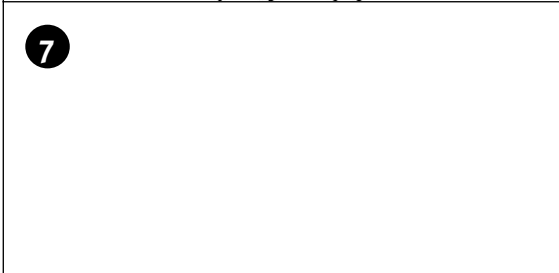


*comandi illustrati pp. 162, 163
scheda di lavoro p. 175*



1. SVEGLIA!

Hai indovinato? **Controlla** 1. Driin Driin! SVEGLIATI 2. ALZATI 3. VAI in bagno 4. LAVATI la faccia e le mani 5. VESTITI 6. PETTINATI 7. Presto! FAI colazione 8. LAVATI i denti 9. METTITI la giacca 10. La mamma: "Dove vai? Oggi è domenica!" TORNA a letto.

• Disegna il comando che manca

<p>1</p> 	<p>2</p> 
<p>3</p> 	<p>4</p> 
<p>5</p> 	<p>6</p> 
<p>7</p> 	<p>8</p> 
<p>9</p> 	<p>10</p> 