

• Giochi linguistici

Poiché anche in classe si vive “il tempo libero”, proponiamo alcuni giochi linguistici. Stimoliamo la curiosità dei bambini proponendo il REBUS n.1 e n. 2 spiegando la regola del gioco.

1. *Il rebus è un gioco che consiste nell’associare le illustrazioni alle lettere che sono scritte su di esse per poi scriverle in successione, procedendo da sinistra verso destra per comporre la frase “chiave”.*

2. *I numeri scritti sopra, dopo la parola “Frases”, indicano quante sono le parole e di quante lettere è composta la parola.*

• Anagramma.

Successivamente passiamo all’anagramma e al metagramma.

Anagramma significa cambiare la posizione delle lettere in una parola, in modo da formarne un’altra di senso compiuto. Scriviamo alcuni es. alla lavagna:

ROMA, AMOR, SEDANI, DANESI
RAMO, MORA

Il **metagramma** è un gioco che consiste nel passare da una parola a un’altra dello stesso numero di lettere, attraverso il minor numero di “tappe”, cambiando ogni volta una sola lettera. Chiediamo ai bambini: come si può passare da MALE a BENE in quattro tappe? Se non riescono a rispondere, scriviamo noi l’esempio sulla lavagna: **MALE** - MARE - MERE - BERE - **BENE**. A questo punto possiamo proporre le Schede n. 3 e n. 4

• I testi regolativi

Dopo che i bambini avranno scritto le regole del gioco preferito, poniamo loro la seguente domanda: *Quali testi contengono regole e istruzioni?*

Aiutiamo gli alunni, con alcuni suggerimenti (per esempio: il nome di questi testi deriva da regole...), a giungere alla definizione di testo regolativo: “Un testo regolativo dà delle regole o delle istruzioni per giochi, ricette, costruzione di oggetti, comportamenti...”. Chiediamo ai bambini di cercare e portare a scuola regole di giochi, istruzioni per costruire oggetti, ricette; invitiamoli a scambiarsi i materiali e a leggerli; poi, per approfondire l’argomento, consegniamo loro la seguente scheda.

REBUS N. 1 - 2 (copia alunni abbinate al file) ANAGRAMMA - METAGRAMMA

Mondosilma.com

Frase: 4, 5

Osserva e prova a risolvere il rebus.

Frase: 5, 5

N

A

Frase: 7, 5

NIA

S

Ora prova tu a inserire il disegno.

Frase: 5, 5

A mici LE ali

Frase: 7, 6

NA vetta luna RE

Scrivi l'anagramma delle seguenti parole.

NIPOTI	RAPE
GOLA	NEVE
OLIVA	ORTO

Completa le tappe di ogni metagramma.

PERE -	- SETE
FATE -	- NEVE
RAME -	- CAVE

TESTO REGOLATIVO N. 3

SCHEDA 3 - RETE E PESCIOLINI

Origine del gioco: Nuova Guinea
Numero dei partecipanti: almeno 10
Dove si gioca: in palestra, in cortile, in giardino
Disposizione dei giocatori: in cerchio

Descrizione:
1. il gruppo si divide in due cerchi, uno esterno e uno interno;
2. il cerchio esterno rappresenta la rete, il cerchio interno i pesciolini;
3. i pesciolini devono cercare di scappare dalla rete passando tra le gambe dei compagni;
4. se un pesciolino ci riesce, si invertono i ruoli.
(S. Loos, *Il giro del mondo in 101 giochi*, edizioni Gruppo Abele)
Rifletti e rispondi:
- Hai capito bene la descrizione del gioco?
- È importante che le regole siano in ordine?
- È importante che ci siano i disegni per farti capire meglio?

SCHEDA 3 - RETE E PESCIOLINI

Origine del gioco: Nuova Guinea
Numero dei partecipanti: almeno 10
Dove si gioca: in palestra, in cortile, in giardino
Disposizione dei giocatori: in cerchio

Descrizione:
1. il gruppo si divide in due cerchi, uno esterno e uno interno;
2. il cerchio esterno rappresenta la rete, il cerchio interno i pesciolini;
3. i pesciolini devono cercare di scappare dalla rete passando tra le gambe dei compagni;
4. se un pesciolino ci riesce, si invertono i ruoli.
(S. Loos, *Il giro del mondo in 101 giochi*, edizioni Gruppo Abele)
Rifletti e rispondi:
- Hai capito bene la descrizione del gioco?
- È importante che le regole siano in ordine?
- È importante che ci siano i disegni per farti capire meglio?

SCHEDA 3 - RETE E PESCIOLINI

Origine del gioco: Nuova Guinea
Numero dei partecipanti: almeno 10
Dove si gioca: in palestra, in cortile, in giardino
Disposizione dei giocatori: in cerchio

Descrizione:
1. il gruppo si divide in due cerchi, uno esterno e uno interno;
2. il cerchio esterno rappresenta la rete, il cerchio interno i pesciolini;
3. i pesciolini devono cercare di scappare dalla rete passando tra le gambe dei compagni;
4. se un pesciolino ci riesce, si invertono i ruoli.
(S. Loos, *Il giro del mondo in 101 giochi*, edizioni Gruppo Abele)
Rifletti e rispondi:
- Hai capito bene la descrizione del gioco?
- È importante che le regole siano in ordine?
- È importante che ci siano i disegni per farti capire meglio?

SCHEDA 3 - RETE E PESCIOLINI

Origine del gioco: Nuova Guinea
Numero dei partecipanti: almeno 10
Dove si gioca: in palestra, in cortile, in giardino
Disposizione dei giocatori: in cerchio

Descrizione:
1. il gruppo si divide in due cerchi, uno esterno e uno interno;
2. il cerchio esterno rappresenta la rete, il cerchio interno i pesciolini;
3. i pesciolini devono cercare di scappare dalla rete passando tra le gambe dei compagni;
4. se un pesciolino ci riesce, si invertono i ruoli.
(S. Loos, *Il giro del mondo in 101 giochi*, edizioni Gruppo Abele)
Rifletti e rispondi:
- Hai capito bene la descrizione del gioco?
- È importante che le regole siano in ordine?
- È importante che ci siano i disegni per farti capire meglio?

Proponiamo, poi, altri testi regolativi, sempre utilizzando le schede, in modo che ogni alunno abbia il testo a disposizione.

SCHEDA 4 – PER GIOCARE

La corsa dei cucchiaini

Ogni concorrente è munito di un cucchiaino da minestra e di una pallina da ping-pong. Si stabilisce la linea di partenza e, lontana alcuni metri, quella d'arrivo. Sulla linea di partenza ogni giocatore mette in bocca il manico del cucchiaino e posiziona la pallina nell'incavo del cucchiaino stesso. Al segnale del direttore di gioco, i concorrenti si muovono verso il traguardo. Chi perde la pallina deve ritornare all'inizio. Possibili varianti: sostituire la pallina con uova sode; trasformare il percorso in un sentiero di guerra; costruire ostacoli con bicchieri colmi d'acqua, pile di libri e sedie. (A. Strada, G. Spini, *Organizzare una festa*, Demetra)

Dopo aver letto le regole del gioco, completa lo schema.

Materiale occorrente:

Esecuzione:

Cucchiaino

1. Un giocatore si posiziona sulla linea di partenza

.....

2.

.....

3.

.....

4.

Sarà utile far eseguire i giochi in palestra, affinché i bambini possano constatare concretamente la necessità del rispetto delle regole.

SCHEDA 5 - PER FARE**Facciamo un libro**

Ecco le istruzioni per costruire un libro tutto tuo.

1. Prendi un foglio formato A4 (quello usato per le fotocopie).
 2. Piegalo al centro, orizzontalmente; piegalo poi a fisarmonica in tre o quattro parti.
 3. Inventi una storia tenendo conto del numero di pagine che hai a disposizione.
 4. Scegli il titolo, scrivilo sulla prima pagina e completa con un disegno.
 5. Scrivi il testo sulle pagine rimanenti e illustrale.
 6. Metti il nome dell'autore (il tuo!).
- (P. Johnson, *Facciamo un libro*, Sonda)

SCHEDA 6 - PER BERE

Ti piace il frullato di fragole? Eccoti la ricetta. Leggi, osserva e scrivi gli ingredienti.

Ingredienti:

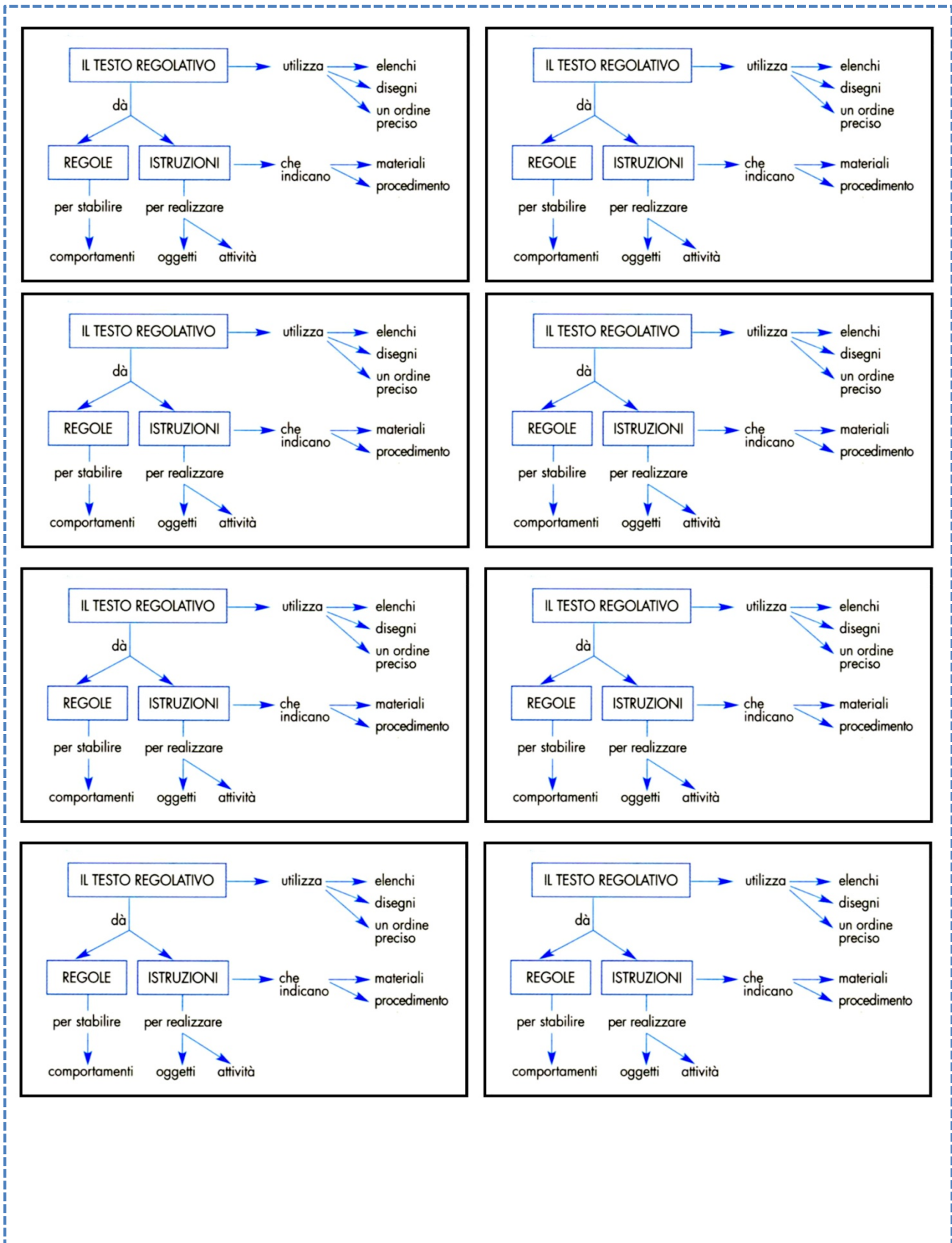
.....

Esecuzione:

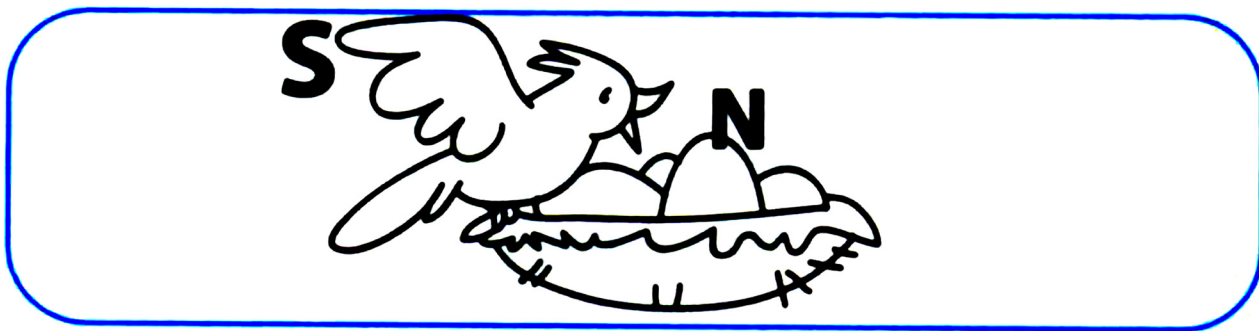
1. lavare bene le fragole;
2. inserirle nel bicchiere del frullatore e spremere sopra un po' di limone;
3. aggiungere un cucchiaino di zucchero e un bicchiere di latte;
4. frullare;
5. versare il frullato dal bicchiere del frullatore in un bicchiere da bibita;
6. bere.



Per concludere l'attività sui testi regolativi, scriviamo sulla lavagna o forniamo la fotocopia il seguente schema:



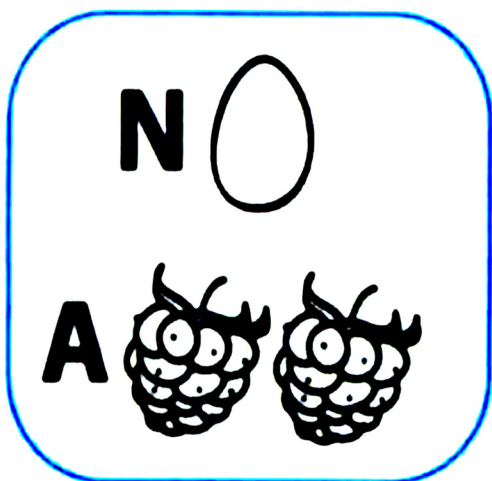
Frase: 4, 5



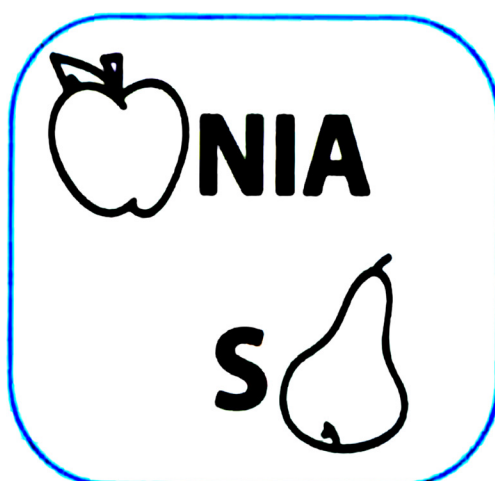
Osserva e prova a risolvere il rebus.

Frase: 5, 5

Frase: 7, 5



.....

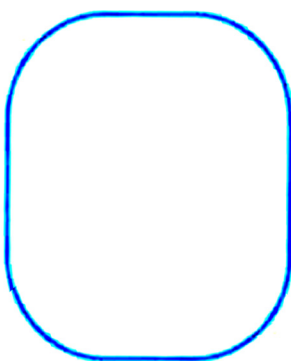


.....

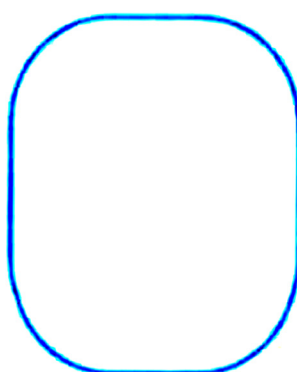
Ora prova tu a inserire il disegno.

Frase: 5, 5

Frase: 7, 6



A mici LE ali



NA vetta luna RE

Scrivi l'anagramma delle seguenti parole.

NIPOTI RAPE

GOLA NEVE

OLIVA ORTO

Completa le tappe di ogni metagramma.

PERE - - - - SETE

FATE - - - NEVE

RAME - - - - CAVE

SCHEDA 3 - RETE E PESCIOLINI



Origine del gioco: Nuova Guinea
Numero dei partecipanti: almeno 10
Dove si gioca: in palestra, in cortile, in giardino
Disposizione dei giocatori: in cerchio

Descrizione:

1. il gruppo si divide in due cerchi, uno esterno e uno interno;
2. il cerchio esterno rappresenta la rete, il cerchio interno i pesciolini;
3. i pesciolini devono cercare di scappare dalla rete passando tra le gambe dei compagni;
4. se un pesciolino ci riesce, si invertono i ruoli.

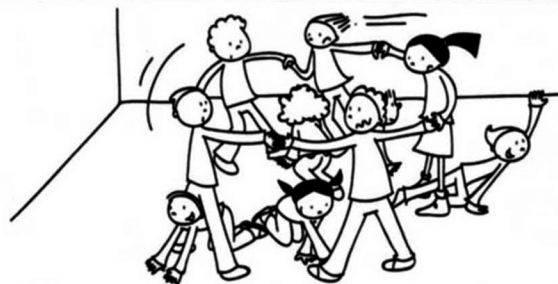
(S. Loos, *Il giro del mondo in 101 giochi*, edizioni Gruppo Abele)

Rifletti e rispondi:

- Hai capito bene la descrizione del gioco?
- È importante che le regole siano in ordine?
- È importante che ci siano i disegni per farti capire meglio?

Mondosilma.com

SCHEDA 3 - RETE E PESCIOLINI



Origine del gioco: Nuova Guinea
Numero dei partecipanti: almeno 10
Dove si gioca: in palestra, in cortile, in giardino
Disposizione dei giocatori: in cerchio

Descrizione:

1. il gruppo si divide in due cerchi, uno esterno e uno interno;
2. il cerchio esterno rappresenta la rete, il cerchio interno i pesciolini;
3. i pesciolini devono cercare di scappare dalla rete passando tra le gambe dei compagni;
4. se un pesciolino ci riesce, si invertono i ruoli.

(S. Loos, *Il giro del mondo in 101 giochi*, edizioni Gruppo Abele)

Rifletti e rispondi:

- Hai capito bene la descrizione del gioco?
- È importante che le regole siano in ordine?
- È importante che ci siano i disegni per farti capire meglio?

Mondosilma.com

SCHEDA 3 - RETE E PESCIOLINI



Origine del gioco: Nuova Guinea
Numero dei partecipanti: almeno 10
Dove si gioca: in palestra, in cortile, in giardino
Disposizione dei giocatori: in cerchio

Descrizione:

1. il gruppo si divide in due cerchi, uno esterno e uno interno;
2. il cerchio esterno rappresenta la rete, il cerchio interno i pesciolini;
3. i pesciolini devono cercare di scappare dalla rete passando tra le gambe dei compagni;
4. se un pesciolino ci riesce, si invertono i ruoli.

(S. Loos, *Il giro del mondo in 101 giochi*, edizioni Gruppo Abele)

Rifletti e rispondi:

- Hai capito bene la descrizione del gioco?
- È importante che le regole siano in ordine?
- È importante che ci siano i disegni per farti capire meglio?

Mondosilma.com

SCHEDA 3 - RETE E PESCIOLINI



Origine del gioco: Nuova Guinea
Numero dei partecipanti: almeno 10
Dove si gioca: in palestra, in cortile, in giardino
Disposizione dei giocatori: in cerchio

Descrizione:

1. il gruppo si divide in due cerchi, uno esterno e uno interno;
2. il cerchio esterno rappresenta la rete, il cerchio interno i pesciolini;
3. i pesciolini devono cercare di scappare dalla rete passando tra le gambe dei compagni;
4. se un pesciolino ci riesce, si invertono i ruoli.

(S. Loos, *Il giro del mondo in 101 giochi*, edizioni Gruppo Abele)

Rifletti e rispondi:

- Hai capito bene la descrizione del gioco?
- È importante che le regole siano in ordine?
- È importante che ci siano i disegni per farti capire meglio?

Mondosilma.com

Facciamo un libro

Ecco le istruzioni per costruire un libro tutto tuo.

1. Prendi un foglio formato A4 (quello usato per le fotocopie).
2. Piegalo al centro, orizzontalmente; piegalo poi a fisarmonica in tre o quattro parti.
3. Inventa una storia tenendo conto del numero di pagine che hai a disposizione.
4. Scegli il titolo, scrivilo sulla prima pagina e completa con un disegno.
5. Scrivi il testo sulle pagine rimanenti e illustrale.
6. Metti il nome dell'autore (il tuo!).

(P. Johnson, *Facciamo un libro*, Sonda)

Facciamo un libro

Ecco le istruzioni per costruire un libro tutto tuo.

1. Prendi un foglio formato A4 (quello usato per le fotocopie).
2. Piegalo al centro, orizzontalmente; piegalo poi a fisarmonica in tre o quattro parti.
3. Inventa una storia tenendo conto del numero di pagine che hai a disposizione.
4. Scegli il titolo, scrivilo sulla prima pagina e completa con un disegno.
5. Scrivi il testo sulle pagine rimanenti e illustrale.
6. Metti il nome dell'autore (il tuo!).

(P. Johnson, *Facciamo un libro*, Sonda)

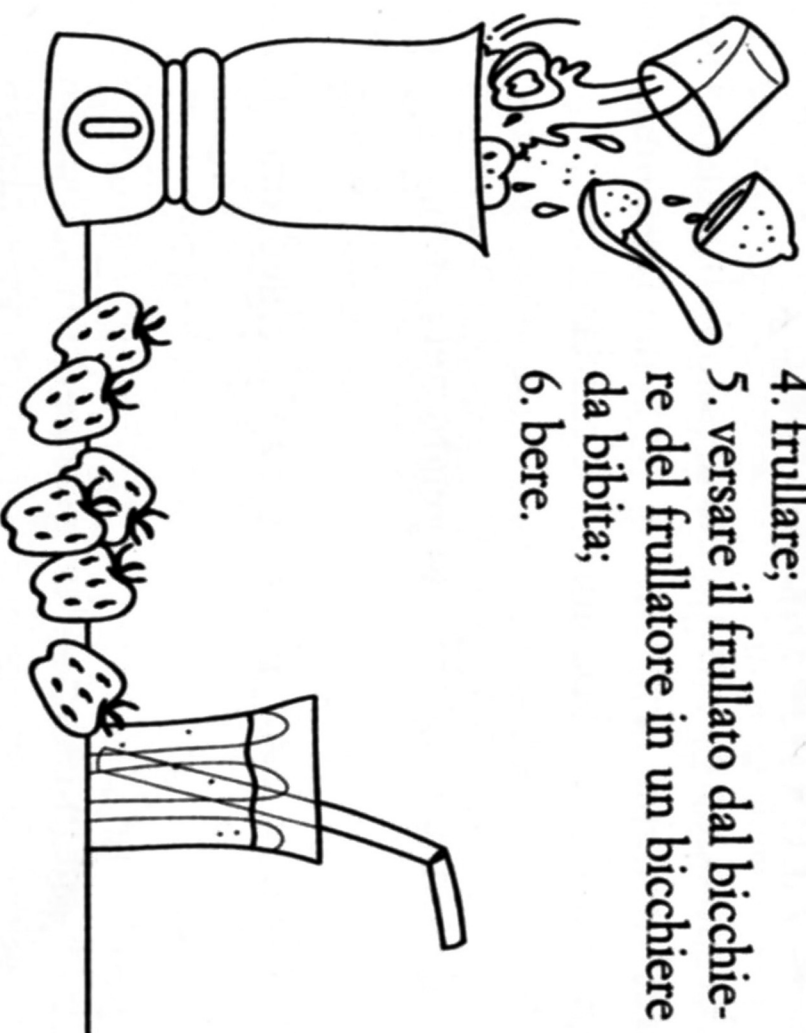
Ti piace il frullato di fragole? Eccoti la ricetta. Leggi, osserva e scrivi gli ingredienti.

Ingredienti:

.....

Esecuzione:

1. lavare bene le fragole;
2. inserirle nel bicchiere del frullatore e spremere sopra un po' di limone;
3. aggiungere un cucchiaio di zucchero e un bicchiere di latte;
4. frullare;
5. versare il frullato dal bicchiere del frullatore in un bicchiere da bibita;
6. bere.



Ti piace il frullato di fragole? Eccoti la ricetta. Leggi, osserva e scrivi gli ingredienti.

Ingredienti:

.....

Esecuzione:

1. lavare bene le fragole;
2. inserirle nel bicchiere del frullatore e spremere sopra un po' di limone;
3. aggiungere un cucchiaio di zucchero e un bicchiere di latte;
4. frullare;
5. versare il frullato dal bicchiere del frullatore in un bicchiere da bibita;
6. bere.

