

Apprendere facile si può

GRAMMA-TICA SEMPLICE PER TUTTI

PRIMA PARTE

Vincenzo Riccio

Disegni: www.123rf.com

***IL VILLAGGIO DELLE PAROLE, FAVOLA PER
SCOPRIRE LA GRAMMATICA***

NOME
ARTICOLO
VERBO
AGGETTIVO
PREPOSIZIONE

FRASE MINIMA
FRASE ESPANSA
PUNTEGGIATURA

Copyright © 2021 Vincenzo Riccio

Tutti i diritti riservati.

Codice ISBN: 9798464898332

Casa editrice: Independently published

indice

PRESENTAZIONE DEL PERCORSO DIDATTICO

Materiali scaricabili on line	3
Note didattiche: come utilizzare il libro	4

LA STORIA DI MAGO BUONO

Nasce il villaggio della grammatica	5-10
La carta di identità	14

NASCE LA PRIMA CASA: IL NOME

La scoperta del nome: persona, animale, cosa; comune e proprio.	151-32
Giochi	25
Mappa	26
Filastrocca	27

NASCE LA CASA DELL'ARTICOLO

La scoperta dell'articolo: determinativo, indeterminativo	33-52
Giochi	39
Filastrocca	41
Mappa	46

NASCE LA CASA DEL VERBO

La scoperta del verbo: coniugazioni, persone.	53-73
Giochi	54
Filastrocca	55
Mappa	63

NASCE LA CASA DELL' AGGETTIVO

La scoperta dell'aggettivo: qualificativo, possessivo	74-86
Mappa	79
Filastrocca	80
Gioco	81

LA SCOPERTA DELLA FRASE

La frase minima, tecnica per costruire la frase minima con le immagini	88-97
--	-------

ESPANSIONE DELLA FRASE

Tecnica 1: espansione con i palloncini	98-103
Giochi	98

ESPANSIONE DELLA FRASE

Tecnica 2: espansione con i fumetti. Da una a più espansioni	104-112
Giochi	104
Mappa: la ruota dei perché	109

LA PUNTEGGIATURA

I segni di base	114-118
-----------------	---------

SCHEMA PER FARE ANALISI DELLA FRASE

Analisi della frase e analisi grammaticale	120-122
--	---------

NASCE LA CASA DELLA PREPOSIZIONE

La scoperta della preposizione	123-124
Mappa	125

LE 9 PARTI DEL DISCORSO

Mappa	126-128
-------	---------

Alcune informazioni utili



La grammatica è importantissima, sempre, sia per l'italiano sia per lingue straniere.

I bambini la devono apprendere bene in modo attivo e partecipato. Per apprendere bene deve essere spiegata in modo facile e con molta molta calma. Abbiamo tempo fino alla quinta per completare il primo percorso, che sarà di nuovo ripreso alla scuola secondaria di primo grado. Complessivamente il percorso per l'apprendimento della grammatica dura 7 anni.

Il bambino fino alla fine della terza ha ancora un tipo di elaborazione che richiede sempre un riferimento concreto, semplice supportato da una fiaba, una filastrocca, un gioco, gesti delle mani. Ha bisogno di quello che si chiama: «**MEDIATORE DI APPRENDIMENTO**».

Usiamo per la grammatica un metodo naturale. Naturale che vuol dire? Vuol dire Spontaneo. Qual è questo metodo naturale? Basta seguire il processo di apprendimento dei bambini dai primi mesi fino ai 5/6 anni. Prima parole isolate, poi parole frase, poi subito frasi semplici, quelle che chiamiamo minime. La frase, per il bambino, ha un significato, la usa tutti i giorni, le singole parole no. Partire dall'analisi grammatica e spingere solo su questa analisi è sbagliato, stiamo chiedendo al bambino uno sforzo inutile che avrà come risultato il rifiuto della grammatica. Non dovete basarvi su quei 2, 3 bambini che riescono, al contrario vi dovete basare su quelli che non riescono.

Novità e materiali integrativi on line



Tutti i bambini, tutti i docenti che hanno acquistato il libro potranno accedere a tutte le risorse on line andando sul sito: www.fantasiaweb.it cliccando sull'icona

Inserendo poi questi dati:
Id: scuolagenitorioggi@gmail.com
PW: **grammaticus**



QUESTA FIGURA INDICA CHE LA SCHEDA È SCARICABILE ON LINE

Materiali On line

- Schede ed esercizi da stampare.
- Raccolta mappe grammatica da stampare.
- Esercizi e giochi interattivi on line per potenziare gli apprendimenti graduati.
- Animazioni sulla grammatica.



1

La grammatica è presentata attraverso una favola che rappresenta il filo conduttore per presentare le parti del discorso, la frase minima e la frase espansa.

2

Per facilitare la lettura ordinata dei fumetti ho inserito numeri progressivi, come vedi in questa pagina, in questo modo il bambino potrà seguire la sequenza giusta del racconto e delle descrizioni.

3

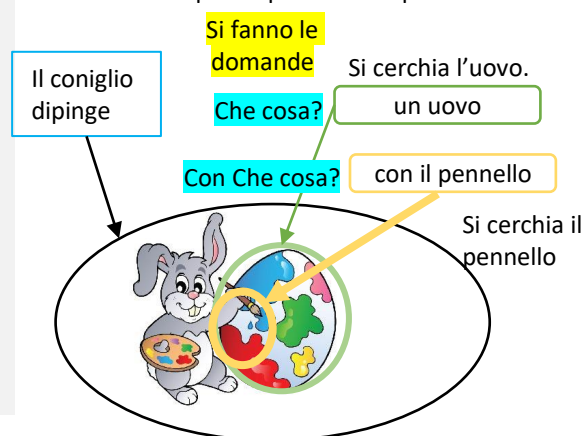
Il metodo da seguire. Dopo aver introdotto il racconto e presentato le casine del nome, dell'articolo e del verbo si consiglia di lavorare subito con la frase. I giochi proposti per la costruzione della frase minima e le espansione sono fondamentali sia per una vera comprensione della grammatica, sia per imparare a descrivere in modo creativo e sia per la punteggiatura.

Si dovrà svolgere sempre prima l'analisi della frase individuando frase minima ed espansione e poi l'analisi grammaticale.

4

Usare per la descrizione figure già pronte o prodotte dai bambini. La tecnica del circondare le parti che si descrivono è fondamentale: sviluppa attenzione, analisi, competenze linguistiche, facilita il lavoro a tutti i bambini anche quelli con difficoltà.

Si cerchia tutta la figura, insegna la bambino a riassumere in poche parole un'esperienza.



5 **Sono proposti molti giochi** da fare in classe e a casa. Il gioco scatena automaticamente la motivazione a un fare partecipato e attivo, rende gli apprendimenti più facili, permette al bambino di tradurre in un'attività operativa una proposta didattica non immediatamente concreta. I giochi sono indicati con:

GAME OVER

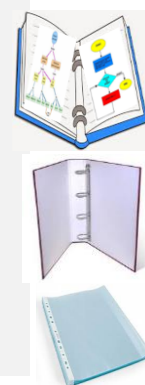
6

Oltre al metodo proposto, al modo di affrontare la grammatica, il docente e i bambini possono utilizzare **tanti materiali on line** abbinati al libro. Questa possibilità permette di personalizzare gli interventi didattici a tutti i bambini, rendere l'apprendimento più attivo, di stampare schede e materiali quante volte si vuole, di svolgere esercizi di rinforzo sotto forma di gioco.. Si raccomando l'utilizzo di tali materiali (vedi precedente pagina).



7

Consiglio l'uso di un **QUADERNO DELLE MEMORIA**, un contenitore ad anelli A4 dove poter inserire schede di riepilogo che il bambino potrà avere sempre a disposizione sia per un ripasso collettivo, sia per svolgere esercizi. Inserire le mappe riepilogative.



Spesso rinvio il rinforzo degli esercizi sul quaderno o su schede che il docente potrà stampare per far ripetere quante volte crede il percorso di apprendimento.

9

Questo primo volume è **raccomandato per la classe seconda e la classe terza**. È uno metodo pensato per tutti gli alunni **DSA o con difficoltà di apprendimento**.



1

QUESTO È IL VILLAGGIO
DELLE PAROLE.



2

COME È NATO
CHI LO HA
COSTRUITO?

3

IL VILLAGGIO OGGI È FORMATO DA
9 CASE, 5 CASE BELLE GRANDI E
4 BELLE PICCOLE, E COME VEDI
OGNUNA HA UN NOME.

nome

aggettivo

verbo

articolo

pronome

congiunzione

preposizione

interiezione

avverbio





TU PER PARLARE USI
SEMPRE LE PAROLE CHE
SI TROVANO IN QUESTE
CASSETTE.

1 NATURALMENTE
NON LE USI TUTTE
INSIEME.

ANCHE QUANDO SCRIVI E
LEGGI USI LE PAROLE CHE
SI TROVANO NELLE
CASSETTE.
LEGGI QUESTE PICCOLE
FRASI

2



IL BAMBINO LEGGE



IL BAMBINO GIOCA



MARCO MANGIA



LA MAESTRA SPIEGA

VAI A PAGINA 75 E INTRODUCI
LA FRASE MINIMA

QUESTA STORIA TI RACCONTA COME SONO NATE LE PAROLE



1

ALL'INIZIO, SU QUESTA COLLINA VERDE, NON C'ERA NESSUNA CASA, SOLTANTO FIORI E QUALCHE ANIMALE



2

POI, COSA È SUCCESSO, PERCHÉ SONO NATE LE CASINE?

4

POI COSA È ACCADUTO?

3

IN QUESTA VERDE COLLINA VIVEVA **UN MAGO SPECIALE**, UN MAGO BUONO, **IL MAGO DEI BAMBINI**. QUESTO MAGO NON AMAVA ESSERE VISTO E PER QUESTO ERA INVISIBILE. APPARIVA SOLTANTO AI BAMBINI E NON SEMPRE. QUI IN VIA ECCEZIONALE SI FA VEDERE APPENA APPENA SULLA COLLINA, LO VEDI?





UN GIORNO SU QUESTA COLLINA
SPECIALE, RICORDI, ERA LA COLLINA DEL
1 MAGO BUONO,
VENNERO A FARE UNA GITA UN BAMBINO
CON LA SUA MAMMA.



4 PERCHÉ IL BAMBINO
NON RISPONDEVA ALLA
MAMMA?

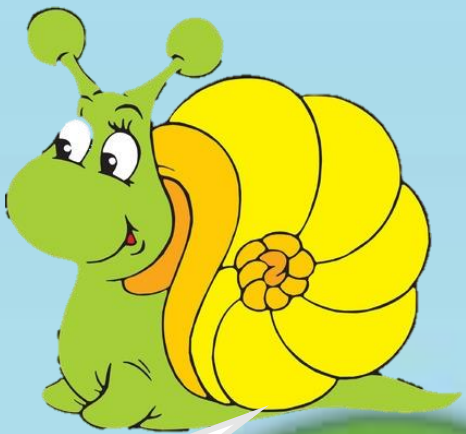


2 TI PIACE QUESTO
PRATO TESORO?



VUOI CORRE
UN POCO?

3 Uhmm!



5 QUESTO BAMBINO,
PURTROPPO, NON
SAPEVA PARLARE, NON
AVEVA MAI IMPARATO
A PARLARE.





IL MAGO SENTENDO QUANTO LA
1 MAMMA FOSSE TRISTE E QUANTO IL
BAMBINO SI SENTISSE SOLO
APPARVE NELLA MENTE DELLA
MAMMA E LE CHIESE:

IO SONO IL MAGO DELLA
COLLINA, HO SENTITO
CHE IL TUO BAMBINO È
TRISTE, COSA POSSO
FARE PER VOI?

2

UN MAGO? VORREI
UNA COSA SOLA,
CHE IL MIO BAMBINO
LEO PARLASSE.

E SUBITO AVVENNE LA
MAGIA: LEO DISSE LA
SUA PRIMA PAROLA:

4

MAMMA!





1 IMMAGINA LA GIOIA DEL BAMBINO E LA GIOIA DELLA MAMMA. ANCHE IL MAGO ERA FELICISSIMO. GLI VENNE UNA GRANDE IDEE, UN'IDEA CHE SOLO I MAGHI POSSONO AVERE.

2 FARÒ DIVENTARE QUESTA COLLINA LA COLLINA DELLE PAROLE DI TUTTI I BAMBINI DEL MONDO.



4 CHE BELLO! GRAZIE MAGO BUONO.

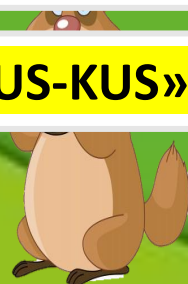
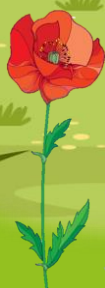
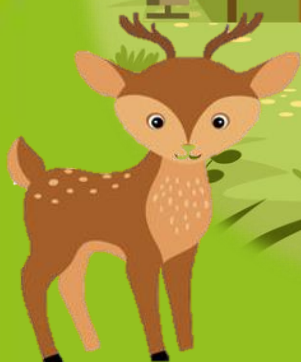
3 MAMMA!
MAMMA!
MAMMA!



5 NON SOLO. COSTRUIRÒ IL VILLAGGIO DELLE PAROLE CON TANTE CASINE, IN OGNI CASINA ABITERANNO LE PAROLE SORELLE. IO CAMBIERÒ NOME, MI CHIAMERÒ

6

«KRAMMA-KUS-KUS»



IL VILLAGGIO DELLE PAROLE

«Gramma Tica-Tica»



1
MAMMA!

ECCO IL MIO VILLAGGIO DELLE PAROLE,
2 SI CHIAMERÀ «GRAMMA TICA-TICA».
FARÒ NASCERE UNA CASINA OGNI VOLTA CHE
LEO DIRÀ UNA NUOVA PAROLA.

nome

ZIBBIDÌ ZIBBIDÈ 3
CASINA DEL NOME
VIENE DA ME.

BAMBINI DI TUTTO IL
MONDO PORTATE LE
VOSTRE PAROLE NEL
VILLAGGIO DELLE
PAROLE. 4

5 IN QUESTA CASINA ANDRANNO
TUTTE LE PAROLE CHE INDICANO
UN NOME DI PERSONA, COME TE, DI
ANIMALE, COME ME,
O DI COSA, COME LA CASINA
APPENA NATA.





CHE BELLO! POSSIAMO PORTARE
ANCHE NOI DELLE PAROLE NELLA
CASINA DEL NOME? ¹



SICURO. IL MAGO «**KRAMMA-KUS-KUS**» HA MESSO
² ALL'INGRESSO DEL VILLAGGIO DEI CONTROLLORI.
NON TUTTE LE PAROLE POSSONO ENTRARE,
POSSONO ENTRARE SOLO LE PAROLE CHE INDICANO
UN NOME O DI PERSONA, O DI ANIMALE O DI COSA.

³

E COME FANNO A
CONTROLLARE?

CHIEDIAMO AD OGNI PAROLA
LA CARTA DI IDENTITÀ

PREGO: CARTA DI IDENTITÀ.

CHE TIPO DI PAROLA SEI?

⁴



⁵

OK, DEVI ANDARE NELLA
CASINA DEI NOMI.
AVANTI UN'ALTRA PAROLA



1 CHE COS'È LA CARTA DI IDENTITÀ, NON TUTTI BAMBINI LO SANNO.



2 HAI PERFETTAMENTE RAGIONE. PROVA A FARE LA TUA CARTA DI IDENTITÀ. CHIEDI ALLA TUA MAESTRA O AI TUOI GENITORI COME SI FA, TI POTRANNO FAR VEDERE LA LORO. FAI LA FOTOCOPIA DI QUESTA PAGINA E RITAGLIA LA CARTA DI IDENTITÀ, POI COMPLETALA.



- 3**
- 1) STAMPARE SU CARTONCINO SE POSSIBILE
 - 2) RITAGLIARE
 - 3) RIPIEGARE IL CARTONCINO
 - 4) INCOLLARE TRA DI LORO LE PARTI BIANCHE
 - 5) COMPILARE.

4 UNA VOLTA COMPILATA FARE OSSERVARE.

LA TUA CARTA DI IDENTITÀ DEVE DIRE CHI SEI, DOVE ABITI E VIVI. LA CARTA DI IDENTITÀ DELLE PROLE DEVE FARCI CAPIRE DI CHE PAROLA SI TRATTA, SE È UN NOME DI PERSONA, ANIMALE O COSA, SE È UN NOME MASCHILE O FEMMINILI, SINGOLARE O PLURALE.

REPUBBLICA ITALIANA	
	
CARTA DI IDENTITÀ DI	
COGNOME	
E	
NOME	
FOTO	
NATO A CITTÀ	
IL	
CITTÀ DOVE VIVE	
VIA ABITAZIONE	
E ALTEZZA IN CM	
COLORE CAPELLI	
COLORE OCCHI	
TIPO CARATTERE	

OGGI ENTRANO SOLO
N O M I

aperto

nome

2 LA BAMBINA GIOCA

3 LUIGI MANGIA

4 IL GATTO MIAGOLA

5 IL TRENO FRECCIA

1

OGGI ENTRANO SOLO I NOME PERCHÉ NEL VILLAGGIO C'È SOLO LA CASINA DEI NOMI. LEGGI LE FRASI MINIME, CIRCONDA IL NOME E POI SCRIVI IL NOME NELLA CARTA DI IDENTITÀ DEI NOMI



QUANDO I NOMI SONO
DENTRO LA CASINA
1 DOVE VANNO?

3 ADESSO TOCCA A TE.
METTI I NOMI NELLE
STANZE.

2 OGNUNO VA NELLA SUA
STANZA. CI SONO TRE
STANZE CON GLI SCAFFALI.

4 GUARDA I DISEGNI, POI
PORTA CON UNA FRECCIA
IL DISEGNO NELLA STANZA
GIUSTA.



nome

CASINA DEL NOME

STANZA NOMI DI PERSONA



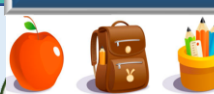
BAMBINO

STANZA NOMI DI ANIMALI

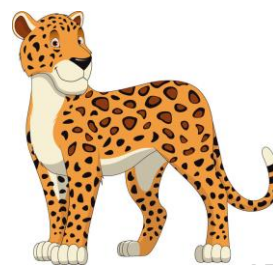


CANE

STANZA NOMI DI COSA



TELEFONO



GUARDA I DISEGNI
POI SCRIVI IL
NOME NELLA
STANZA GIUSTA.



nome

CASINA DEL NOME



STANZA
NOMI DI
PERSONA

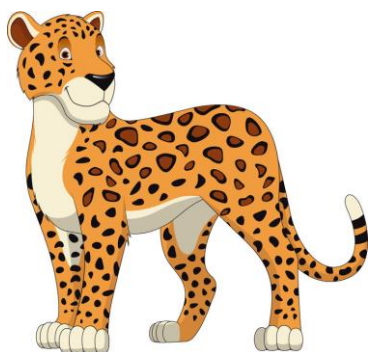


STANZA
NOMI DI
ANIMALI



STANZA
NOMI DI
COSA

GATTO



GUARDA I
DISEGNI POI
SCRIVI IL NOME
DELLA NELLA
STANZA GIUSTA.



CASINA DEL NOME



STANZA
NOMI DI
PERSONA



STANZA
NOMI DI
ANIMALI



STANZA
NOMI DI
COSA



LEGGI LE FRASI MINIME.
 SCOPRI I NOMI E CIRCONDALI.
 TI CHIEDI «È UN NOME DI PERSONA, ANIMALE, O
 COSA?» SCRIVILO NELLA STANZA GIUSTA DELLA
 CASETTA.



CASINA DEL NOME

STANZA NOMI DI PERSONA	STANZA NOMI DI ANIMALI	STANZA NOMI DI COSA

LA	MUCCA	MUGGISCE
IL	COLTELLO	TAGLIA
IL	SERPENTE	STRISCIA
LO	SCIATORE	SCIA
LA	TROMBA	SUONA
LA	PECORA	BRUCA

LA	MAESTRA	SPIEGA
IL	CANTANTE	CANTA
IL	CANE	ABBAIA
IL	COLOMBO	VOLA
IL	GATTO	SALTA
IL	BAMBINO	CORRE

Nelle stanze della mia casina ho messo anche degli scaffali. Perché? Perché **il nome può essere di tanti tipi:**

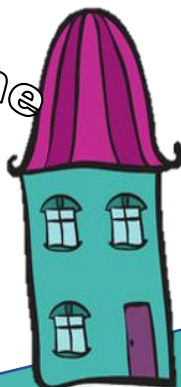
1 **Maschile** e **femminile**, singolare e plurale



2

GUARDA I DISEGNI, POI SCRIVI IL NOME NELLA STANZA GIUSTA. SPECIFICA SE MASCHILE O FEMMINILE, SINGOLARE O PLURALE METTENDO UNA CROCETTA.

nome



CASINA DEL NOME



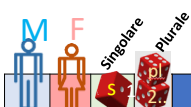
STANZA
NOMI DI
PERSONA



M	F	S	pl
x		x	
			bambino



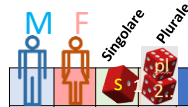
STANZA
NOMI DI
ANIMALI



M	F	S	pl
x			x
			gatti



STANZA
NOMI DI
COSA



M	F	S	pl
	x	x	
			GONNA





1 MA È VERO CHE I NOMI POSSONO ESSERE **NOMI COMUNI** E **NOMI PROPRI**?

3

DAVVERO! ANCHE IO HO UN NOME COMUNE E UN NOME PROPRIO?

DICE IL MIO NOME: 5 **BLU BLU.**



7

HO CAPITO. TUTTI I MIERI FRATELLI HANNO UN NOME PROPRIO: **SOTO, MENO, PINZA.**

VERISSIMO. TUTTI HANNO UN NOME COMUNE E UN NOME PROPRIO: PERSONE, 2 ANIMALI E COSE.



4

SICURO. **TU CHE TIPO DI ANIMALE SEI?** SEI UN RICCIO, MA DI RICCIE CE NE SONO TANTI, TANTISSIMI. LA TUA FAMIGLIA È COMPOSTA DA 4 RICCIE. COME FAI A SAPERE QUANDO LA MAMMA CHIAMA PROPRIO TE?

6

QUESTO È IL TUO **NOME PROPRIO: BLU BLU.** MENTRE **IL NOME COMUNE**, CHE AVETE TUTTI VOI RICCETTI, È RICCIO.



3 TUTTI SIAMO CANI, MA OGNUNO DI NOI HA UN NOME PROPRIO, QUELLO CHE CI HA DATO IL NOSTRO PADRONE.

MI RACCOMANDO **FUFFI**, ADESSO TI LASCIO LIBERO DI GIOCARE CON GLI ALTRI CANI, MA QUANDO TI CHIAMO CORRI SUBITO

1

OGNI VOLTA LA SOLITA STORIA. MICA SONO UN UMANO CHE SCORDO COME MI CHIAMO: IL MIO **NOME PROPRIO È FUFFI.**

2

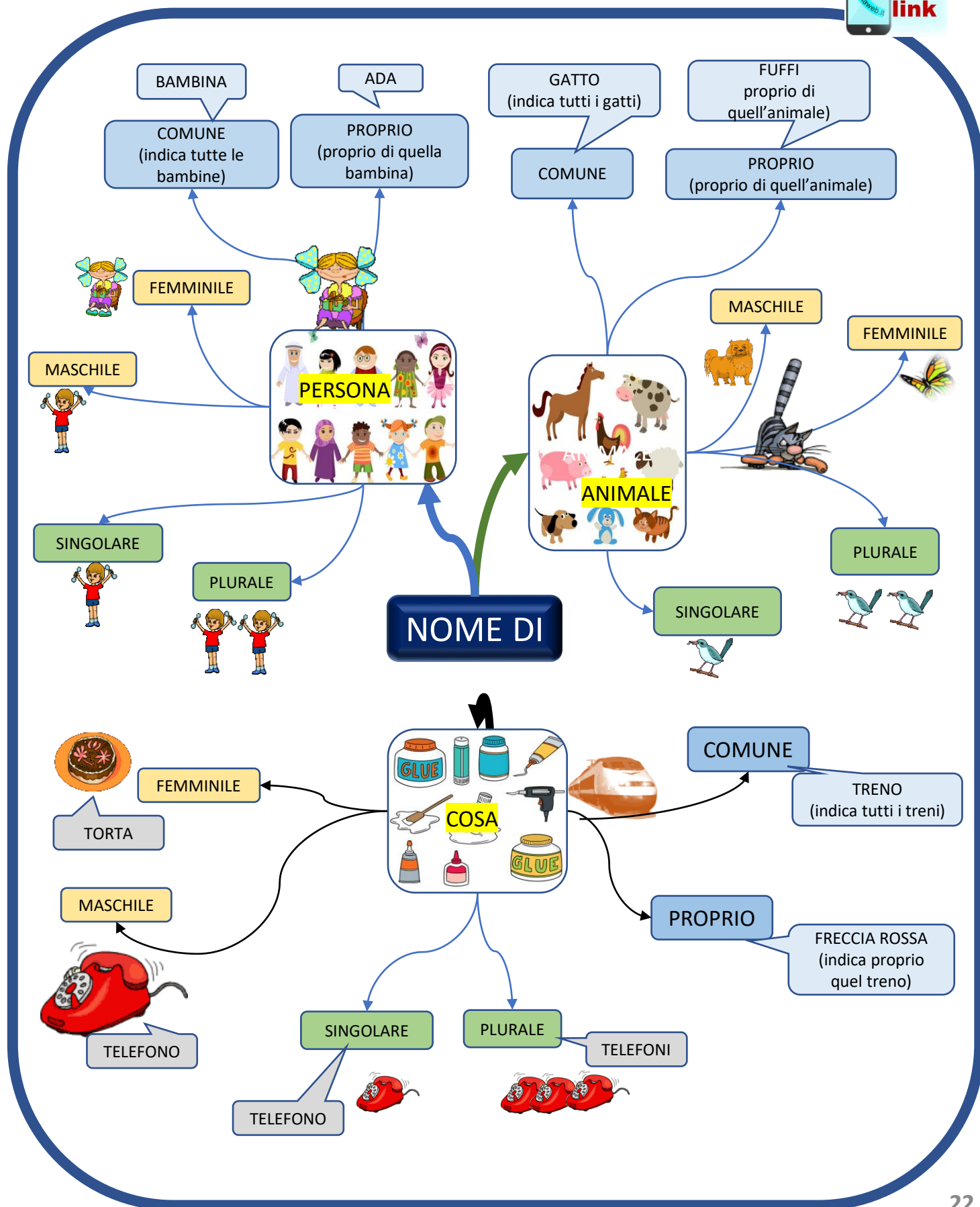




SCOPRI I NOMI COMUNI E I NOMI PROPRI DELLA
TUA FAMIGLIA E DEI PARENTI CHE NON VIVONO
CON TE E ANCHE DI QUALCHE TUO AMICO.
COMINCIA DA TE.
E ANCHE IL NOME COMUNE E PROPRIO DI
QUALCHE ANIMALE CHE HAI O CHE CONOSCI.

21

ECCO LA MAPPA COMPLETA DEL NOME.





Tutti al mondo hanno un bel nome

I SASSI, LE COSE, ANIMALI E PERSONE.

Quelli **CONCRETI** li tocchi con mano,
Quelli più **ASTRATTI** li pensi col naso.
Altri nomi son sensazioni
che senti nel cuore come emozioni.



I NOMI COMUNI li chiami nel branco.

Dici: «scimmia?» Tante ne arrivano urlando.

Se gridi “bambino!”

Si riempi un intero giardino;



Coi **NOMI PROPRI** è un'altra cosa:

se dico “Rosa!”

è la mia bambina affettuosa.

Grido: “Fuffi musone!”

arriva subito il mio gatto micione.



I NOMI COMPOSTI son divertenti.

Pensa a una spada,

poi pensa ad un pesce

li metti insieme, cosa ne esce?



Un **PESCESPADA**, un nuovo guerriero,
difende merluzzi, sardine sul serio.

Se prima fai **PIANO** e poi strilli **FORT**

li metti insieme, e voilà il **PIANOFOR**



Non so se conosci i **NOMI ALTERATI**,

Questi sì che son matti, son proprio schiz.



Un giorno una **CASA DIVENTA CASINA**,

un momento dopo diventa **CASONA**;

dopo un secondo è una **CASUCCIA**

e infine diventa una **CASACCIA**.



Per non parlar della **BOCCA**,

che diventa una **BOCCUCCIA, BOCCONA**,

BOCCACCIA.





SICURAMENTE HAI CAPITO
COME SI FA. USA QUESTA
CARTA DI IDENTITÀ.



1 HAI VISTO CHE NEL
VILLAGGIO DELLE PAROLE PER
ENTRARE BISOGNA
PRESENTARE LA CARTA DI
IDENTITÀ.
ADESSO PROVA TU A FARE LA
CARTA DI IDENTITÀ AI NOMI.

3 FACCIAMO UN ESEMPIO. FACCIAMO LA
CARTA DI IDENTITÀ AL NOME **CANE**.

4 QUI SCRIVI IL NOME

5 CANE È NOME DI PERSONA,
ANIMALE O COSA?

6 È UN NOME COMUNE, CHE HANNO
TUTTI I CANI, O È IL NOME PROPRIO
DI QUEL CANE?

7 CANE È MASCHILE O FEMMINILE,
SINGOLARE O PLURALE?
SCEGLI LE CASELLE GIUSTE E FAI UNA
BELLA X, GUARDA.

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

CANE

		Singolare	Plurale
			
	PERSONA (bambino, mamma)		
	ANIMALE (cane, gatto)	X	X
	COSA (treno matita)		
	PERSONA (Luigi)		
	ANIMALE (Fido)		
	COSA (Freccia Rossa)		





TOCCA A TE.

CIRCONDA CON LA MATITA O
CON IL COLORE AZZURRO IL
NOME E POI FAI LA SUA CARTA
DI IDENTITÀ.

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

			Singolare	Plurale
				
COMUNE	 PERSONA (bambino, mamma)			
	 ANIMALE (cane, gatto)			
	 COSA (treno matita)			
PROPRIO	 PERSONA (Luigi)			
	 ANIMALE (Fido)			
	 COSA (Freccia Rossa)			

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

			Singolare	Plurale
				
COMUNE	 PERSONA (bambino, mamma)			
	 ANIMALE (cane, gatto)			
	 COSA (treno matita)			
PROPRIO	 PERSONA (Luigi)			
	 ANIMALE (Fido)			
	 COSA (Freccia Rossa)			



LA

MAMMA

CUCINA



IL

CANE

DORME





TOCCA A TE.

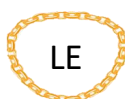
CIRCONDA CON LA MATITA O CON IL COLORE AZZURRO IL NOME E POI FAI LA SUA CARTA DI IDENTITÀ.

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

				Singolare	Plurale
		M	F	S 1	Pl. 2,3
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)				
	ANIMALE (cane, gatto)				
PROPRIO	PERSONA (uigi)				
	ANIMALE (Fido)				
	COSA (Freccia Rossa)				

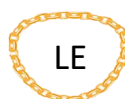
CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

				Singolare	Plurale
		M	F	S 1	Pl. 2,3
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)				
	ANIMALE (cane, gatto)				
PROPRIO	PERSONA (uigi)				
	ANIMALE (Fido)				
	COSA (Freccia Rossa)				



CAMPANE

SUONANO



PECORE

BRUCANO





TOCCA A TE.

CIRCONDA CON LA MATITA O CON IL COLORE AZZURRO IL NOME E POI FAI LA SUA CARTA DI IDENTITÀ.

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

			Singolare	Plurale
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)			
	ANIMALE (cane, gatto)			
	COSA (treno matita)			
PROPRIO	PERSONA (uigi)			
	ANIMALE (Fido)			
	COSA (Freccia Rossa)			

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

			Singolare	Plurale
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)			
	ANIMALE (cane, gatto)			
	COSA (treno matita)			
PROPRIO	PERSONA (uigi)			
	ANIMALE (Fido)			
	COSA (Freccia Rossa)			



IL

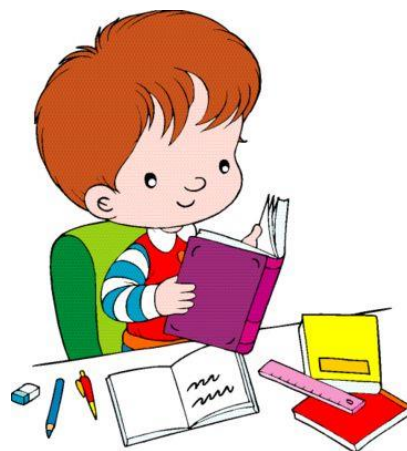
BUS

PARTE



MARCO

LEGGE





FAI LA COPIA DI QUESTA PAGINA COSÌ
POTRAI FARE TANTE PROVE. INVENTA TU
UNA FRASE MINIMA E POI FAI LA CARTA DI
IDENTITÀ AI NOMI.



CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

			Singolare	Plurale
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)			
	ANIMALE (cane, gatto)			
	COSA (treno matita)			
PROPRIO	PERSONA (uigi)			
	ANIMALE (Fido)			
	COSA (Freccia Rossa)			

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

			Singolare	Plurale
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)			
	ANIMALE (cane, gatto)			
	COSA (treno matita)			
PROPRIO	PERSONA (uigi)			
	ANIMALE (Fido)			
	COSA (Freccia Rossa)			





1

HO SAPUTO CHE È
POSSIBILE FARE ENTRARE
NEL VILLAGGIO NON SOLO
I NOMI,
MA ANCHE GLI ARTICOLI.

È VERO. LA MAMMA DEL BAMBINO LEO HA
MANDATO UN SMS AL MAGO **KRAMMA-
KUS-KUS**» DOVE DICE:»LEO OGGI HA DETTO
UNA NUOVA PAROLA INSIEME AL NOME:

«**IL BAMBINO**»

È STATO BELLISSIMO.»

E COSÌ IL MAGO HA FATTO NASCERE UNA
NUOVA CASINA,
LA CASINA DELL'ARTICOLO.

2



3

IL BAMBINO



OGGI ENTRANO

ARTICOLI

NOMI



4

RICEVUTO. CHE BELLO LEO!
HAI DETTO UNA NUOVA PAROLA.
ZIBBIDÌ ZIBBIDÈ
CASINA DELL'ARTICOLO VIENE DA ME.

OGGI ENTRANO
NOMI E ARTICOLI



2 LA BAMBINA LEGGE



3 UN TOPO SCAPPA



4 IL CAMPANELLO SQUILLA



5 UN CUOCO CUCINA

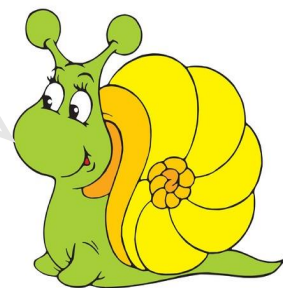
1

FAI ENTRARE SOLO GLI ARTICOLI NELLA LORO CASINA.
SCRIVI NELLA CARTA DI IDENTITÀ L'ARTICOLO
DI OGNI FRASE MINIMA. CIRCONDALO PER RICONOSCERLO MEGLIO.



MA GLI ARTICOLI
A CHE SERVONO?
COME NASCONO
NELLA MENTE DEI
BAMBINI?

LA STORIA È QUESTA. ALL'INIZIO
C'ERANO SOLO I NOMI.
IL NOME PENSAVA: **«IO SONO IL RE.
SONO LA PARTE PIÙ IMPORTANTE
DI QUALUNQUE FRASE.»**

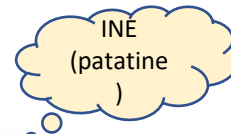
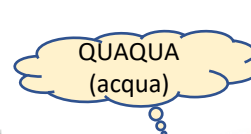


3

A PENSARCI BENE GLI UOMINI PRIMITIVI,
MA ANCHE I BAMBINI PICCOLI PICCOLI, E
ANCHE LEO CHE STA IMPARANDO A
PARLARE, ALL'INIZIO USANO SOLO IL NOME
PER PARLARE.

4

MA IL NOME SI SENTIVA SOLO.
PENSAVA: **«MI SENTO SOLO VORREI
AVERE UNA PAROLA SEMPRE VICINA A
ME.
E VISTO CHE SONO UNA SPECIE DI RE
VORREI UNA PAROLA DA METTERE
COME UNA CORONA, MEGLIO ANCORA,
COME UNA COLLANA.»**



E COSÌ LEO, SENZA RENDERSENE
CONTO,
HA COMINCIATO A METTERE
D'AVANTI AD OGNI NOME UN
ARTICOLO.

« KRAMMA-KUS-KUS », COME
HAI VISTO, HA FATTO NASCERE
SUBITO UNA NUOVA CASINA,
PIÙ PICCOLA, ATTACCATA A
QUELLA DEL NOME, CON
DENTRO TUTTE LE COLLANE DEL
NOME:

5

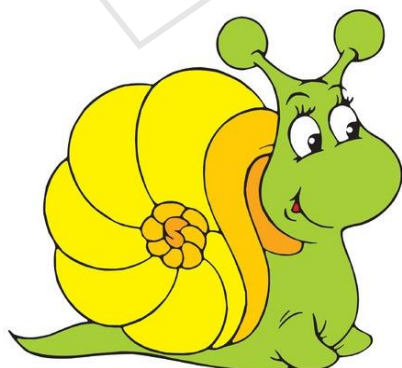
GLI ARTICOLI



DA QUEL GIORNO IL NOME
PORTA SEMPRE UNA
COLLANA.
SENZA LA **COLLANA-
ARTICOLO** NESSUN NOME SI
POTEVA PRONUNCIARE.
PROPRIO PER QUESTO TUTTI
I NOMI DI PERSONA,
ANIMALE O COSA HANNO
D'AVANTI SEMPRE UN
ARTICOLO.

6

**SOLO I NOMI PROPRI
NON VOGLIONO LA
COLLANA.**





1 MA GLI ARTICOLI SONO DAVVERO COSÌ IMPORTANTI?

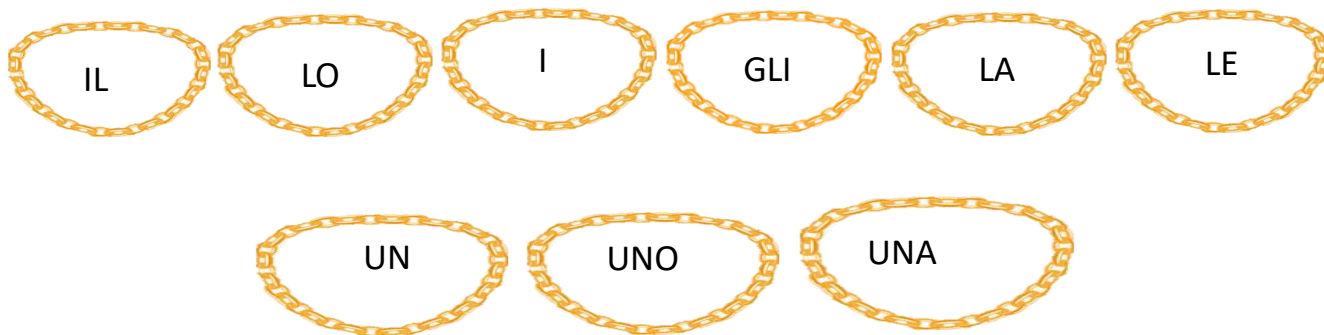


2 SONO IMPORTANTISSIMI, GLI **ARTICOLI SONO LA COLLANA DEI NOMI.**

3 PER QUESTO SONO DISEGNATI COME UNA COLLANA.

4 **FILASTROCCA**

OGNI NOME HA UNA COLLANA CHE LA METTE PER RISPETTO, MA LA CAMBIA IN UN MOMENTO SE SI CAMBIA UN PO' L'ASPETTO. QUANDO IL NOME È AL SINGOLARE **IL LO LA** SI METTE AL COLLO, QUANDO CAMBIA ED È PLURALE, **I GLI LE:** LUI SI SCAMBIA LE COLLANE.



GIOCO DA FARE IN DUE MA ANCHE IN PIÙ BAMBINI. AD OGNI NOME LA SUA COLLANA.

RITAGLIARE LE CARTE DELLE CORONE E LE CARTE DEI NOMI, SE VUOI PUOI AGGIUNGERE TU ALTRI NOMI. LE CARTE SONO DIVISE TRA I DUE AVVERSARI, METTÀ CARTE DELLE COLLANE E METÀ CARTE DEI NOMI. LE CARTE DELLE COLLANE SI TENDONO SCOPERTE, MENTRE LE CARTE DEI NOMI SI TENGONO COPERTE.

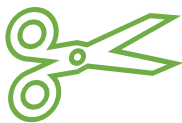
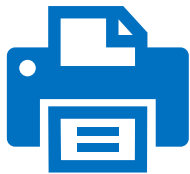
SI GIOCA

A TURNO SI GIRA UNA CARTA, CHI LA GIRA LA DEVE INSERIRE NELLA COLLANA CHE HA A DISPOSIZIONE. SE NON HA L'ARTICOLO GIUSTO DEVE INSERIRE IL NOME NELLA COLLANA DELL'AVVERSARIO. SI PASSA LA MANO ALL'AVVERSARIO CHE PROCEDE NELLO STESSO MODO. VINCE CHI HA LA FINE HA PIÙ PAROLE NELLE PROPRIE COLLANE.

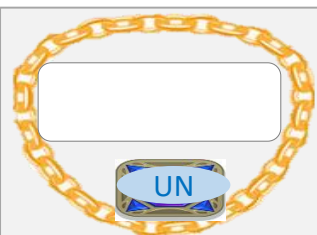
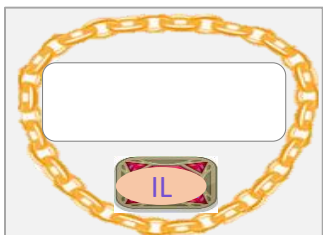
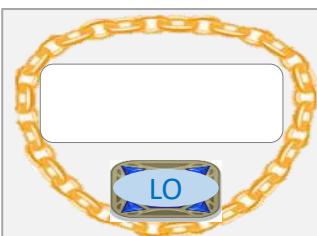
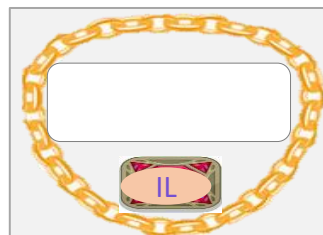
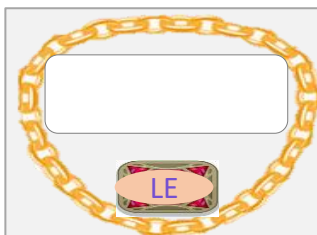
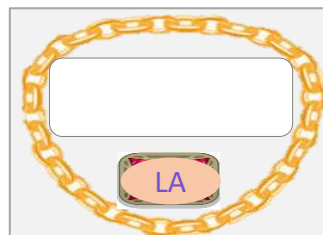
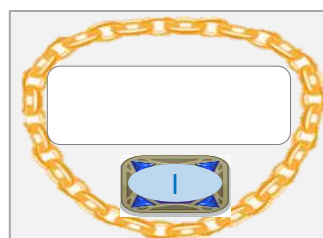
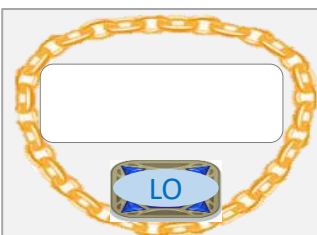
GAME OVER



RITAGLIA LE CARTE PER IL GIOCO NELLA PAGINE CHE SEGUE



STAMPA E RITAGLIA LE CARTE



CUGINO

MAMME

BAMBINO

GATTO

CASTAGNE

CITTÀ

AEREI

MARCO

GORILLA

MATITA

SCIMMIA

TAVOLI

ZAINO

BANANA

CASA

VIGILE

UVA

MELE

ETTORE

LEA

MARTELLI

PECORA

MARIA

MAESTRA



Filastrocca Dell' articolo

OGNI NOME CHE SI RISPETTI
SI METTE AL COLLO UNA BELLA COLLANA,
È **L'ARTICOLO** CHE HA LA FUNZIONE
DI DIRE A TUTTI DI CHE TIPO È IL NOME.

SE **DETERMINA** CON SICUREZZA
CHI IL NOME DEVE INDICARE:
IL LO LA, AL SINGOLARE,
SI METTON AL COLLO CON DEFERENZA.

SE A UNA FESTA, L'ARTICOLO SI VUOLE
IMBUCARE
IL NOME NASCONDE LA SUA IDENTITÀ
METTENDO **UN UNO UNA** AL COLLO:
E VOILÀ!
IL NOME DIVENTA TALMENTE **INDETERMINATO**,
E NON SI SCOPRE CHE NOME È STATO INVITATO.

SE POI SON TANTI GLI SCONOSCIUTI,
CHE A UN **PARTY TIVO** VOGLIO ENTRARE
DELLO, DELLA, DEI O DEGLI
DEVONO USARE:
COSÌ AD OGNI FESTA DI POSSON IMBUCARE.





1

QUESTA È LA CASINA
DELL'ARTICOLO, COME
QUELLA DEL NOME HA
TRE STANZE



2

OGNUNO VA NELLA SUA
STANZA. CI SONO TRE
STANZE CON DEGLI
SCAFFALI, GUARDA.

articolo

nome

CASINA
DELL'ARTICOLO

CASINA
DEL NOME

DETERMINATIVO

INDETERMINATIVO

PARTITIVO

NOMI DI PERSONA

NOMI DI ANIMALI

NOMI DI COSA

INDICA UNA PERSONA
ANIMALE O COSA
PRECISA

INDICA UNA PERSONA,
ANIMALE O COSA
A CASO

LA BAMBINA SCRIVE

UN BAMBINO PARLI

STANZA

temporaneamente
CHIUSO

IL LO I GLI
LA LE

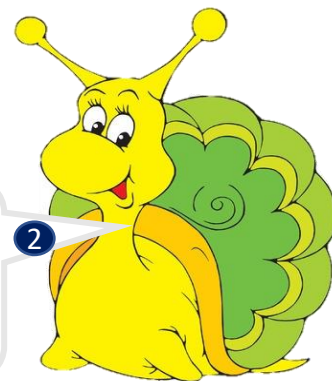
UN UNO UNA





SCRIVI GLI ARTICOLI E I NOMI DI QUESTE FRASI

1 NELLE STANZE DELLE LORO CASINE



2 CIRCONDA CON UN COLORE PRIMA GLI ARTICOLI E POI I NOMI, DI ARANCIONE L'ARTICOLO, DI AZZURRO IL NOME.

articolo

nome

CASINA DELL'ARTICOLO

DETERMINATIVO	INDETERMINATIVO	PARTITIVO
INDICA UNA PERSONA, ANIMALE O COSA PRECISA LA BAMBINA SCRIVE. IL LO I GLI LA LE	INDICA UNA PERSONA, ANIMALE O COSA A CASO UN BAMBINO PARLI. UN UNO UNA	STANZA temporaneamente CHIUAO

CASINA DEL NOME

NOMI DI	NOMI DI ANIMALI	NOMI DI COSA

LA MAESTRA SPIEGA

IL LEONE RUGGISCE

UN TRENO PARTE

UNA MELA CADE





1 SCRIVI GLI ARTICOLI E I NOMI DI QUESTE FRASI NELLE STANZE DELLE LORO CASINE



2 CIRCONDA CON UN COLORE PRIMA GLI ARTICOLI E POI I NOMI, DI ARANCIONE L'ARTICOLO, DI AZZURRO IL NOME.

articolo

CASINA DELL'ARTICOLO

DETERMINATIVO	INDETERMINATIVO	PARTITIVO
INDICA UNA PERSONA, ANIMALE O COSA PRECISA LA BAMBINA SCRIVE. IL LO I GLI LA LE	INDICA UNA PERSONA, ANIMALE O COSA A CASO UN BAMBINO PARLI. UN UNO UNA	STANZA temporaneamente CHIUAO

nome

CASINA DEL NOME

NOMI DI	NOMI DI ANIMALI	NOMI DI COSA

LA MAMMA RIDE

UNA ZEBRA RIPOSA

UN BRUCO STRISCIA

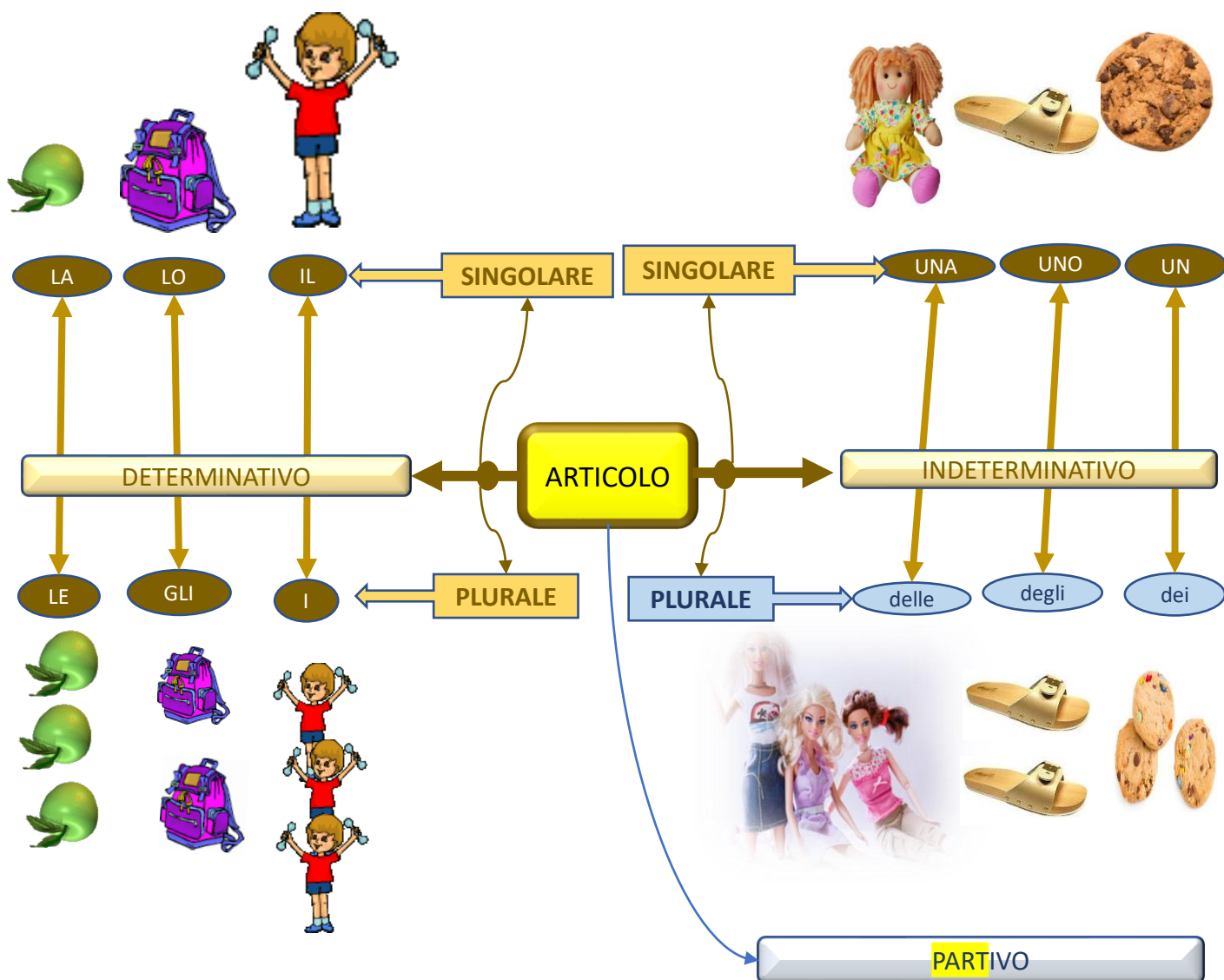
GLI ZAINI PESANO

IL TELEFONO SQUILLA

LE BAMBINE GIOCANO

I RAGAZZI STRILLANO

I DELFINI SALTANO



PROVA A DIRE ALLA TUA MAMMA:
« MAMMA HO INVITATO A CENA **DEGLI**
AMICI.»
«**DEGLI** AMICI! E QUANTI SONO.»
L'ARTICOLO PARTITIVO NON LO USARE MAI
PER FARE INVITI A CASA.

GLI ARTICOLI PARTIVI NON SONO
ARTICOLI CHE PARTONO, DOVE
VUOI CHE VADANO! SI CHIAMANO
COSÌ PERCHÉ **INDICANO UNA PARTE**
PICCOLA O GRANDE DI COSE,
ANIMALI O
PERSONE.



ADESSO IMPARA A FARE
LA CARTA DI IDENTITÀ
DELL'ARTICOLO E DEL
NOME



GIÀ SAI COME SI FA QUELLA DEL
NOME, VEDIAMO COME SI FA QUELLA
DELL'ARTICOLO. FACCIAMO UN
ESEMPIO, ECCO LA CARTA DI IDENTITÀ
DI QUESTA FRASE:

3 **IL** **CANE** **CORRE**

QUI SCRIVI IL NOME
DELL'ARTICOLO

CARTA DI IDENTITÀ DELL'ARTICOLO

IL

POI TI CHIEDI:
IL È ARTICOLO
DETERMINATIVO O
INDETERMINATIVO
?

POI TI CHIEDI
ANCORA:
IL È MASCHILE O
FEMMINILE,
SINGOLARE O
PLURALE? E
SCEGLI CASELLA
GIUSTA E FAI UNA
BELLA X, GUARDA.

		Singolare S.1	Plurale Pl.2,3
DETERMINATIVO	M	il ☒	i ☐
	F	la ☐	le ☐
INDETERMINATIVO	M	un ☐	Non esiste si usa DEI
	F	una ☐	Non esiste si usa DELLE

QUI SCRIVI IL
NOME

CARTA DI IDENTITÀ DEL NOME

CANE

CANE È NOME
DI PERSONA,
ANIMALE O
COSA?

È UN NOME
COMUNE, CHE
HANNO TUTTI I
CANI, O È IL
NOME PROPRIO
DI QUEL CANE?

CANE È
MASCHILE O
FEMMINILE,
SINGOLARE O
PLURALE?
SCEGLI LE
CASELLE GIUSTE
E FAI UNA BELLA
X.

		Singolare S.1	Plurale Pl.2,3
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)		
	ANIMALE (cane, gatto)	☒	☒
	COSA (treno matita)		
PROPRIO	PERSONA (Luigi)		
	ANIMALE (Fido)		
	COSA (Freccia Rossa)		



1 ADESSO TOCCA A TE. FAI LA CARTA DI IDENTITÀ DI QUESTE FRASI.



2 RICORDATI DI CIRCONDARE CON I COLORI GIALLO L'ARTICOLO E CON L'AZZURRO IL NOME

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME.

CARTA DI IDENTITÀ DELL' ARTICOLO

		Singolare 	Plurale 
DETERMINATIVO		Il ☐	i ☐
		lo ☐	gli ☐
		la ☐	le ☐

		Singolare 	Plurale 
INDETERMINATIVO		un ☐	Non esiste si usa DEI
		uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
		una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL NOME

				Singolare 	Plurale 
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)				
	ANIMALE (cane, gatto)				
	COSA (treno, matita)				
PROPRIO	PERSONA (Luigi)				
	ANIMALE (Fido)				
	COSA (Freccia Rossa)				



LA

CAMPANA

SUONA



1 ADESSO TOCCA A TE. FAI LA CARTA DI IDENTITÀ DI QUESTE FRASI.



2 RICORDATI DI CIRCONDARE CON I COLORI GIALLO L'ARTICOLO E CON L'AZZURRO IL NOME

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME.

CARTA DI IDENTITÀ DELL' **ARTICOLO**

		Singolare	Plurale
DETERMINATIVO		Il ☐	i ☐
		lo ☐	gli ☐
		la ☐	le ☐

		Singolare	Plurale
INDETERMINATIVO		un ☐	Non esiste si usa DEI
		uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
		una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

		Singolare	Plurale
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)		
	ANIMALE (cane, gatto)		
	COSA (treno matita)		

		Singolare	Plurale
PROPRIO	PERSONA (Luigi)		
	ANIMALE (Fido)		
	COSA (Freccia Rossa)		

IL SOLE TRAMONTA



1 ADESSO TOCCA A TE. FAI LA CARTA DI IDENTITÀ DI QUESTE FRASI.



2 RICORDATI DI CIRCONDARE CON I COLORI GIALLO L'ARTICOLO E CON L'AZZURRO IL NOME

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME.

CARTA DI IDENTITÀ DELL'

ARTICOLO

		Singolare	Plurale
DETERMINATIVO		Il ☐	i ☐
		lo ☐	gli ☐
		la ☐	le ☐

		Singolare	Plurale
INDETERMINATIVO		un ☐	Non esiste si usa DEI
		uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
		una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL

NOME

			Singolare	Plurale
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)			
	ANIMALE (cane, gatto)			
	COSA (treno, matita)			

			Singolare	Plurale
PROPRIO	PERSONA (Luigi)			
	ANIMALE (Fido)			
	COSA (Freccia Rossa)			

LA MAESTRA INTERROGA



1 ADESSO TOCCA A TE. FAI LA CARTA DI IDENTITÀ DI QUESTE FRASI.



2 RICORDATI DI CIRCONDARE CON I COLORI GIALLO L'ARTICOLO E CON L'AZZURRO IL NOME

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME.

CARTA DI IDENTITÀ DELL' **ARTICOLO**

		Singolare	Plurale
DETERMINATIVO		Il ☐	i ☐
		lo ☐	gli ☐
		la ☐	le ☐

		Singolare	Plurale
DETERMINATIVO		un ☐	Non esiste si usa DEI
		uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
		una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

				Singolare	Plurale
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)				
	ANIMALE (cane, gatto)				
	COSA (treno matita)				
PROPRIO	PERSONA (Luigi)				
	ANIMALE (Fido)				
	COSA (Freccia Rossa)				

UN CANE ABBAIA



FAI PIÙ COPIE DI QUESTA PAGINA. SCRIVI UNA FRASE E POI FA LA CARTA DI IDENTITÀ DELL'ARTICOLO E DEL NOME.

1

RICORDATI DI CIRCONDARE CON I COLORI GIALLO L'ARTICOLO E CON L'AZZURRO IL NOME

2

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME.



CARTA DI IDENTITÀ DELL' ARTICOLO

		Singolare 	Plurale 
DETERMINATIVO		Il ☐	i ☐
		lo ☐	gli ☐
		la ☐	le ☐

		Singolare 	Plurale 
INDETERMINATIVO		un ☐	Non esiste si usa DEI
		uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
		una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL NOME

			Singolare 	Plurale 
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma) 			
	ANIMALE (cane, gatto) 			
	COSA (treno, matita) 			
PROPRIO	PERSONA (Luigi) 			
	ANIMALE (Fido) 			
	COSA (Freccia Rossa) 			



IL BAMBINO GIOCA

1



EVVIVA, LEO HA IMPARATO A DIRE ANCHE I VERBI.

È ARRIVATO ADESSO UN SMS.

OGGI È UN BELLISSIMO GIORNO.

CON I VERBI LEO PUÒ FARE QUALUNQUE FRASE,

EVVIVA, EVVIVA, EVVIVA!

2



articolo

nome

verbo

3

E ADESSO:
ZIBBIDÌ ZIPPIDÈ
CASINA DEL VERBO A ME.

È IMPORTANTISSIMO.
IL VERBO È LA PARTE PIÙ IMPORTANTE DI
OGNI FRASE.
ADESSO TI RACCONTO PERCHÉ.
GIRA PAGINA INSIEME A ME.

5



4

CHE CASA
GRANDE!
DEVE ESSERE
PROPRIO
IMPORTANTE IL
VERBO.

6

È ARRIVATO IL MOMENTO DI DIRE AL
NOME CHE LUI NON È LA PARTE PIÙ
IMPORTANTE DELLA FRASE.
SPERIAMO CHE IL NOME NON
SVENGA E SCAPPI DAL VILLAGGIO.
SAREBBE UN GUAIO PERCHÉ ANCHE I
NOMI SONO IMPORTANTI.



MI SPIEGHI
PERCHÉ I VERBI
SONO
IMPORTANTI?

1

**GAME
OVER** 1

PER CAPIRLO BENE FAI **QUESTO**
GIOCO A SCUOLA O A CASA
DURANTE IL PRANZO O LA CENA.
PROVA A CHIEDERE, A DOMANDARE,
MA ANCHE A RISPONDERE SENZA
USARE MAI VERBI. PROVA E VEDRAI
CHE È VERAMENTE DIFFICILE FARSI
CAPIRE.

2



**GAME
OVER** 2

3

UNA ZUCCA!
IO SAREI UNA
ZUCCA?
IO SAREI UN VATER?
BRUTTA
MALEDUCATA.

6

PROVA A FARE QUESTO GIOCO CON UN TUO
AMICO MA ANCHE CON MAMMA, PAPÀ , IN
CLASSE CON UN COMPAGNO.
UNO FA FINTA DI ESSERE UN ROBOT E L'ALTRO
CHIEDE AL ROBOT DI FARE QUALCOSA: NON PUOI
USARE I VERBI. IL ROBOT RIUSCIRÀ A FARE LE
AZIONI? PROVA, CI SARÀ DA RIDERE.

~~PRENDI~~ UNA ZUCCA

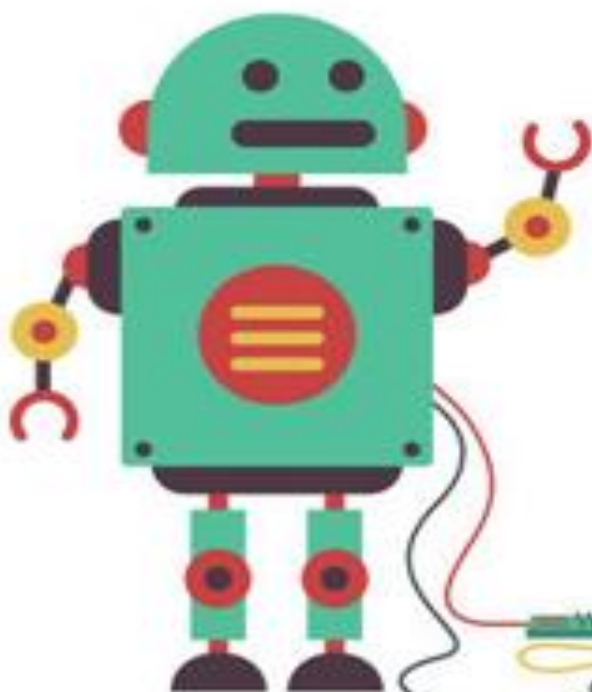
4

PRENDI NON SI PUÒ
USARE, È UN VERBO

~~PULISCI~~ IL VATER.

5

PULISCI NON SI PUÒ
USARE, È UN VERBO.





1 VISTO CHE IL VERBO È COSÌ IMPORTANTE, MI PUOI DIRE PERCHÉ SENZA I VERBI NON SI POTREBBE VIVERE?



2 SENZA I VERBI IL MONDO STAREBBE FERMO COME UN BROCCOLO AD ASPETTARE. GUARDA. LA TERRA NON GIREREBBE, IL BAMBINO NON FAREBBE LA PIPÌ, TUTTI STAREBBERO FERMI IMMOBILI CONGELATI AD ASPETTARE CHISSÀ CHI.

SENZA VERBI IL MONDO SAREBBE GHIACCIATO



3 UN BEL GUAIO! SENZA VERBI NON SI POTREBBE DI SICURO CAMPARE.

TUTTI SAREMMO STATUE IMBALSAMATE.

NON SI SENTIREBBE NEPPURE UN UCCELLO CANTARE.

IN CIELO NON VOLEREBBERO NEPPURE LE ZANZARE E NEL MARE NESSUN PESCE SAPREBBE NUOTARE. NIENTE SCIVOLATE NEI PARCHI DEI BAMBINI.

E LE PATATINE NON SI POTREBBERO MANGIARE.

NON SENTIREMMO LA VOCE DI PAPÀ E LE MAESTRE NON POTREBBERO DETTARE. GLI AEREI TUTTI A TERRA, NON SI VOLA.

E IL PEGGIO DI TUTTI: «NESSUNO BEVE COCA COLA».

FILASTROCCA: I VERBI NOSTRI AMICI

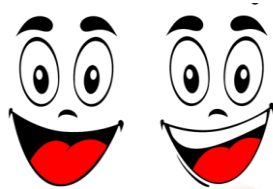


I verbi servono

a far correre i bambini

a far volare in cielo le farfalle

e sui rami schiere di uccellini.



I verbi servono:

a far sorridere le bocche,

a dare baci a chi si vuole bene,

a far raccogliere sui rovi le più dolci bacche.

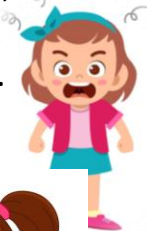


I verbi servono:



a far dormire, lavarsi, arrabbiarsi,

a far dispetti e far le fusa ai gatti.



A rosicchiare, sgranocchiare, smangiucchiare.

A dire non ho voglia, sono stanco,



voglio riposare sopra il banco.

I verbi servono:

per diventare intelligenti,

scrivere, leggere, cancellare:

quello che non serve o quello che fa male.



I verbi servono per dire:

guardo il sole, rincorro l'aquilone,

mamma ti amo, papà ti voglio bene;

a dire che il mondo m'appartiene.



I verbi servono tanto tanto tanto;

anche quando non lo so

li uso tanto.





**Da oggi in poi impara a rispettare i verbi
e a saperli usare.**

Tu pensa che farei senza i miei verbi:

Non potrei dire IO SONO, ma solo IO.

Non potrei dire SONO FORTE, ma solo forte.

Non potrei dire STANOTTE HO SOGNATO,
ma solo STANOTTE.



Non potrei bere, mangiare, dormire, cantare,
urlare. Non potrei dire nemmeno puzzare.

Pensa, nemmeno la pipì potrei fare,
perché senza il verbo giusto come si fa a fare
la pipì!



Eh, caro bambino, senza i verbi giusti
la vita sarebbe come un gran cremino,
tutto il mondo sarebbe in eterno congelato.
I verbi sono il sole della vita:
grazie a loro cresce una piantina
ed una rosa diventa profumata.



OGGI ENTRANO
NOMI, ARTICOLI E VERBI



2 LA MAESTRA SPIEGA



3 IL LEONE RUGGISCE



4 IL TRENO PARTE



5 LA TERRA GIRA

1
FAI ENTRARE SOLO I VERBI NELLA LORO CASINA.
SCRIVI NELLA CARTA DI IDENTITÀ IL VERBO
DI OGNI FRASE MINIMA. CIRCONDALO PER RICONOSCERLO
MEGLIO.



1

ADESSO SONO APERTE
TRE CASINE: LA CASINA
DELL'ARTICOLO, QUELLA
DEL NOME E QUELLA DEL
VERBO



2

ADESSO POSSIAMO INSERIRE
TUTTE LE PAROLE DI UNA FRASE
MINIMA.



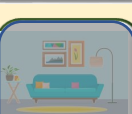
DETERMINA-
TIVO

INDETERMI-
NATIVO

PARTITIVO

INDICA UNA PERSONA
ANIMALE O COSA
PRECISA

INDICA UNA PERSONA
ANIMALE O COSA
A CASO



STANZA

temporaneamente
CHIUSO

IL LO I GLI
LA LE

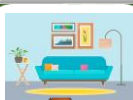
UN UNO
UNA



NOMI DI
PERSONA

NOMI DI
ANIMALI

NOMI DI
COSA



IL VERBO HA UNA GRANDE STANZA
DOVE I VERBI STANNO TUTTI INSIEME.
GIOCANO, SI CONOSCONO,
RACCONTANO STORIE.

SCRIVI I VERBI IN QUESTO STANZONE.

Blank area for writing verbs.



1 SCRIVI GLI ARTICOLI, I NOMI E VERBI NELLE STANZE GIUSTE.



2 CIRCONDA GLI ARTICOLI CON L'ARANCIONE, I NOMI CON L'AZZURRO E I VERBI CON IL ROSSO.

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME. ROSSO I VERBO

articolo

CASINA DELL'ARTICOLO

DETERMINATIVO	INDETERMINATIVO	PARTITIVO
INDICA UNA PERSONA, ANIMALE O COSA PRECISA IL LO I GLI LA LE	INDICA UNA PERSONA, ANIMALE O COSA A CASO UN UNO UNA	STANZA

nome

CASINA DEL NOME

NOMI DI PERSONA	NOMI DI ANIMALI	NOMI DI COSA

verbo

CASINA DEL VERBO

IL VERBO HA UNA GRANDE STANZA DOVE I VERBI STANNO TUTTI INSIEME. GIOCANO, SI CONOSCONO, RACCONTANO STORIE.

SCRIVI I VERBI IN QUESTO STANZONE.

IL PESCE NUOTA.

LA MAESTRA DETTA

IL TRENO PARTE

LA PALLA CADE

LA MAESTRA LEGGE

IL BAMBINO SCRIVE



1 SCRIVI GLI ARTICOLI, I NOMI E VERBI NELLE STANZE GIUSTE.

2 CIRCONDA GLI ARTICOLI CON L'ARANCIONE, I NOMI CON L'AZZURRO E I VERBI CON IL ROSSO.



GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME. ROSSO I VERBO

articolo

CASINA DELL'ARTICOLO

DETERMINATIVO	INDETERMINATIVO	PARTITIVO
INDICA UNA PERSONA, ANIMALE O COSA PRECISA	INDICA UNA PERSONA, ANIMALE O COSA A CASO	STANZA
IL LO I GLI LA LE	UN UNO UNA	

nome

CASINA DEL NOME

NOMI DI PERSONA	NOMI DI ANIMALI	NOMI DI COSA

verbo

CASINA DEL VERBO

IL VERBO HA UNA GRANDE STANZA DOVE I VERBI STANNO TUTTI INSIEME. GIOCANO, SI CONOSCONO, RACCONTANO STORIE.

SCRIVI I VERBI IN QUESTO STANZONE.

LE LEPRI CORRONO

I BAMBINI SALTANO

UN ORSO FUGGE

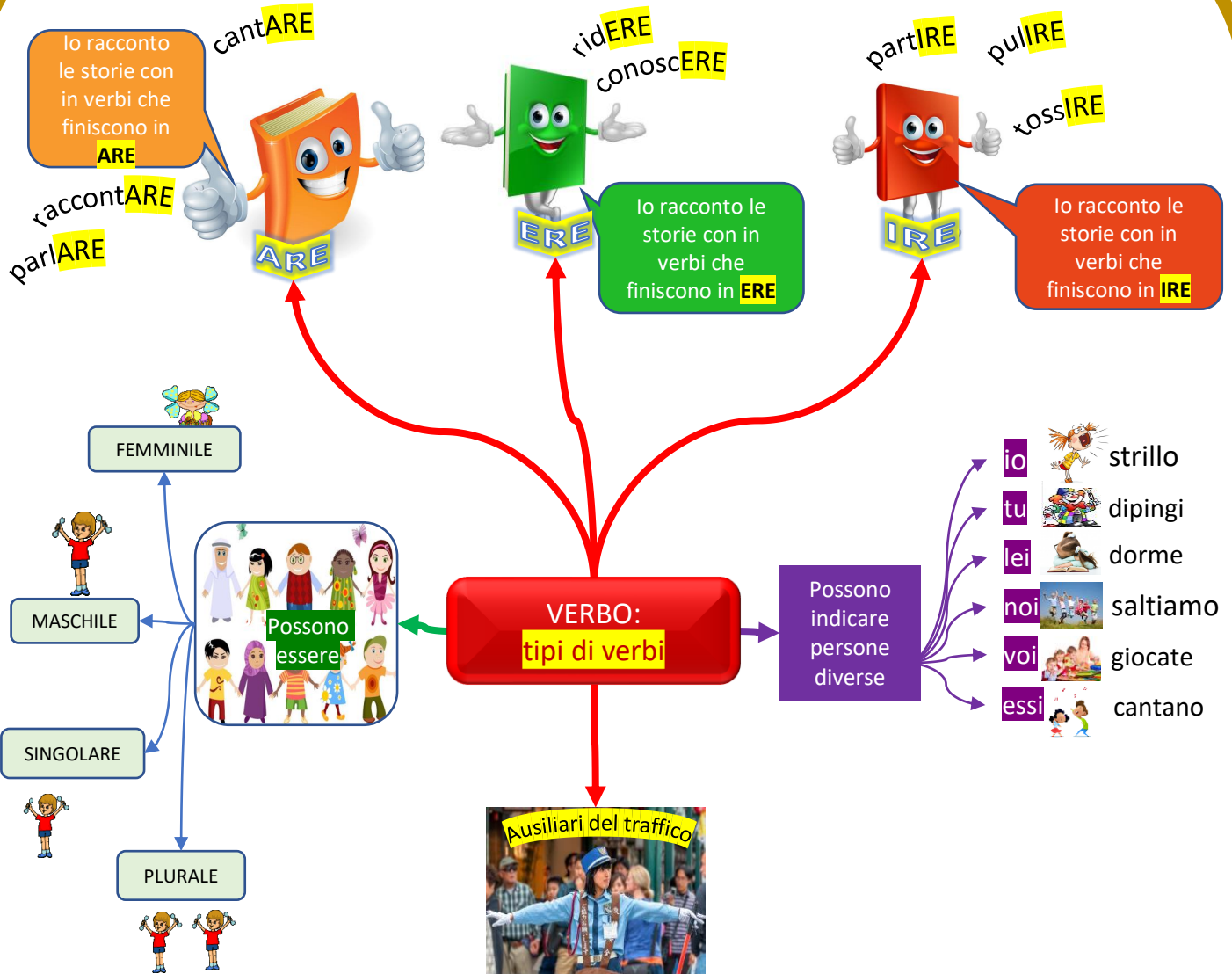
GLI GNU MANGIANO

UN VIGILE FISCHIA

UNA BARCA AFFONDA



IL VERBO È LA PAROLA PIÙ IMPORTANTE DI UNA FRASE PERCHÉ È LEI CHE RACCONTA LE STORIE:
È UN PREDICATORE DI RACCONTI, DI AZIONI.



NOI SIAMO
DAPPERTUTTO
CI UTILIZZI
TUTTO IL
GIORNO,
QUANDO DICI
SONO BELLO
OPPURE
TU SEI BRUTTO.

ESSERE



SIAMO GLI **AUSILIARI**,
AIUTIAMO TUTTI
I VERBI
A DIVENTAR
VERBI COMPOSTI.
E COSÌ **MANGIO**
DIVENTA **HO MANGIATO**
PARTO
SONO PARTITO

AVERE



QUANDO DICI A
SQUARCIAGOLA:
IO HO FAME
IO HO SETE
IO HO VOGLIA
D'UN GELATO,
SOLO CON IL MIO
VERBO PUOI
ESSERE SAZZIATO.

GIOCO 1. SCOPRI I VERBI CHE RIMANO

COME SI GIOCA.

Ritaglia le tessere, **con i verbi all'infinito**, della pagina successiva.

Mettile tutte davanti a te.

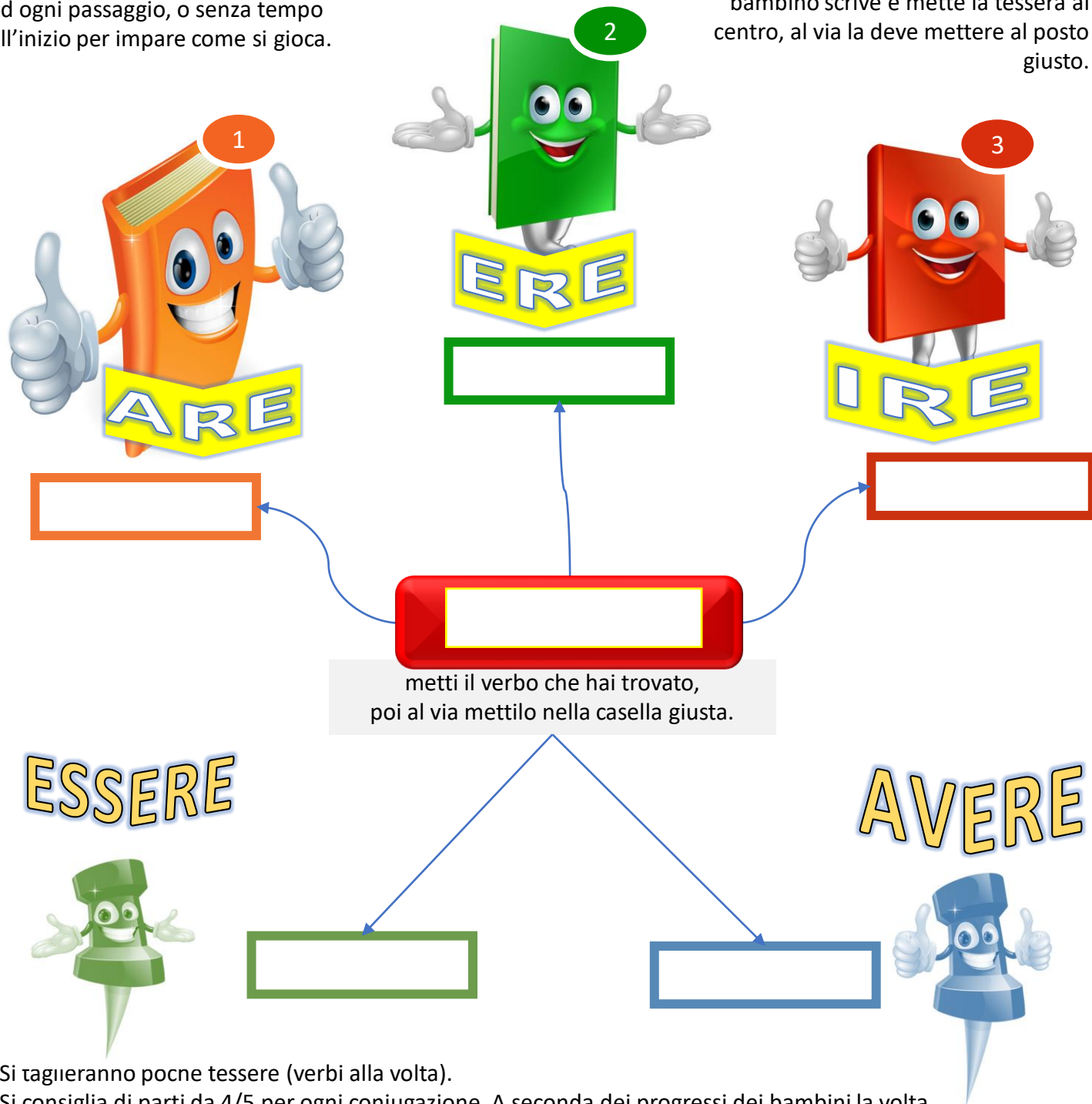
L'insegnante o mamma, o papà o un compagno dice a voce alta un verbo, tu lo devi trovare tra i tuoi metterlo al centro (riquadro rosso) e poi metterlo, al via, nella casella del predicatore giusto: ARE, ERE, IRE, ESSERE o AVERE. Il gioco si può fare a tempo, si dà il via ad ogni passaggio, o senza tempo all'inizio per imparare come si gioca.

VARIANTI

Il gioco si può fare in classe con tutti i bambini.

Per sottogruppi. In questo caso le tessere da estrarre si mettono in sacchetto e si estraggono a turno, che le estrae le legge a voce alta e parte il gioco.

Si può fare come dettato. I bambini (docente) preparano delle tessere vuote, l'insegnante (o altri) detta, il bambino scrive e mette la tessera al centro, al via la deve mettere al posto giusto.



Si taglieranno poche tessere (verbi alla volta).

Si consiglia di parti da 4/5 per ogni coniugazione. A seconda dei progressi dei bambini la volta successiva si potranno aggiungere altri 2 o più verbi e così via.



IL GIOCO: SCOPRI I VERBI CHE RIMANO: TESSERE DA RITAGLIARE



Naturalmente non si useranno tutti i verbi.
A seconda della classe si sceglieranno i verbi più adatti.

PARLARE	LEGGERE	DORMIRE	ESSERE	AVERE
CANTARE	CORRERE	PARTIRE	ESSERE	AVERE
VOLARE	RIDERE	SENTIRE	ESSERE	AVERE
MANGIARE	SCRIVERE	PULIRE	ESSERE	AVERE
GIOCARE	SCENDERE	CAPIRE	ESSERE	AVERE
STUDIARE	CHIEDERE	TOSSIRE	ESSERE	AVERE
GUARDARE	VINCERE	COLPIRE		
SUONARE	VIVERE	OFFRIRE		
AMARE	VEDERE	SERVIRE		
CENARE	CHIUDERE	SEGUIRE		
SALUTARE	PERDERE	COPRIRE		
PRANZARE	PIANGERE	DIGERIRE		
BALLARE	ROMPERE	DEMOLIRE		
LAVARE	PERDERE	CONDIRE		
CUCINARE	SORIDERE	AGIRE		
VIAGGIARE	SPENDERE	COSTRUIRE		
CONTARE	CHIEDERE	APRIRE		
ABITARE	CONOSCERE	SENTIRE		
ASCOLTARE	METTERE	SEGUIRE		

GIOCO 2. SCOPRI: IL VERBO A CHI APPARTIENE?

COME SI GIOCA.

Ritaglia le tessere, **con i verbi coniugati**, della pagina successiva.

Mettile tutte davanti a te. Ritaglia solo le tessere

L'insegnante o mamma, o papà o un compagno dice a voce alta un verbo coniugato, tu lo devi trovare tra i tuoi metterlo al centro (riquadro rosso) e poi metterlo, al via, nella casella del predicatore giusto: ARE, ERE, IRE, ESSERE o AVERE.

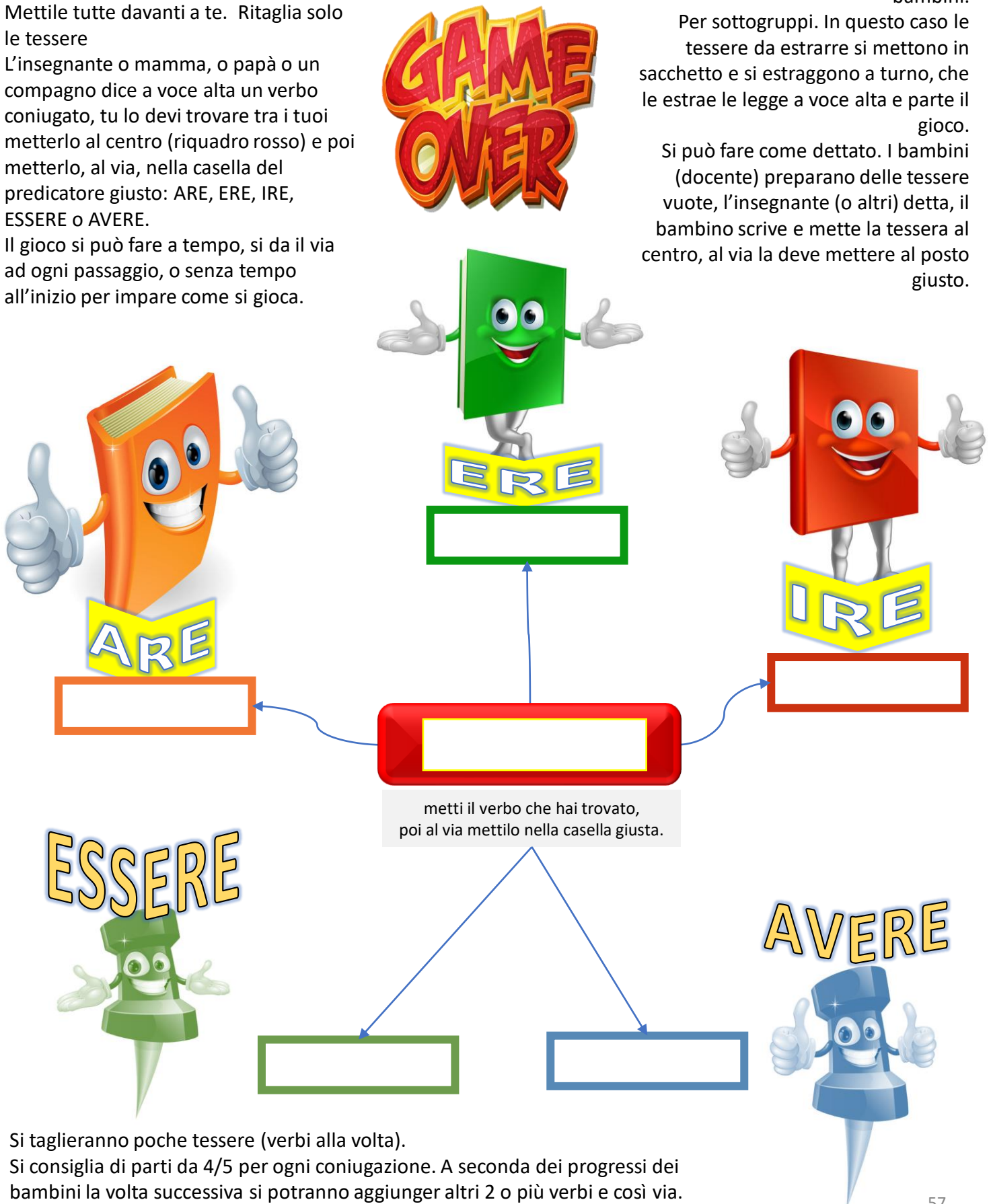
Il gioco si può fare a tempo, si dà il via ad ogni passaggio, o senza tempo all'inizio per imparare come si gioca.

VARIANTI

Il gioco si può fare in classe con tutti i bambini.

Per sottogruppi. In questo caso le tessere da estrarre si mettono in sacchetto e si estraggono a turno, che le estrae le legge a voce alta e parte il gioco.

Si può fare come dettato. I bambini (docente) preparano delle tessere vuote, l'insegnante (o altri) detta, il bambino scrive e mette la tessera al centro, al via la deve mettere al posto giusto.



Si taglieranno poche tessere (verbi alla volta).

Si consiglia di parti da 4/5 per ogni coniugazione. A seconda dei progressi dei bambini la volta successiva si potranno aggiungere altri 2 o più verbi e così via.



IL GIOCO: SCOPRI I VERBI CHE RIMANO: TESSERE DA RITAGLIARE



Naturalmente non si useranno tutti i verbi.
A seconda della classe si sceglieranno i verbi più adatti.

IO PARLO	TU LEGGI	IO DORMO	IO SONO	IO HO
TU CANTI	IO CORRO	TU PARTI	TU SEI	TU HAI
LUI VOLA	LEI RIDE	LEI SENTE	EGLI È	EGLIA HA
IO MANGIO	NOI SCRIVIAMO	TU PULISCI	IO SONO	IO HO
LEI GIOCA	IO SCENDO	IO CAPISCO	TU SEI	TU HAI
VOI STUDiate	LEI CHIEDE	TU TOSSISCI	EGLI È	EGLI HA
IO GUARDO	LUI VINCE	LEI COLPISCE	NOI SIAMO	NOI ABBIAMO
LUI SUONA	IO VIVO	IO OFFRO	VOI SIETE	VOI AVETE
NOI AMIAMO	NOI VEDIAMO	LEI SERVE	ESSI SONO	ESSI HANNO
LEI CENA	IO CHIUDO	IO SEGUO	LORO SONO	IO AVEVO
TU SALUTI	LEI PERDE	LEI COPRE	IO ERO	TU AVEVI
IO PRANZO	EGLI PIANGE	TU DIGERISCI	TU ERI	EGLI AVEVA
VOI BALLATE	TU ROMPI	IO DEMOLISCO	EGLI ERA	NOI AVEVAMO
LEI LAVA	IO PERDO	TU CONDISCI	NOI ERAVAMO	VOI AVEVATE
TU CUCINI	LEI SORRIDE	IO AGISCO	VOI ERAVATE	ESSI AVEVANO
IO VIAGGIO	IO SPENDO	LEI COSTRUISCE	ESSI ERANO	
EGLI CONTA	TU CHIUDI	NOI APRIAMO		
VOI ABITATE	LEI CONOSCE	ESSI SENTONO		
IO ASCOLTO	LUI METTE	NOI SEGUIAMO		



1 ADESSO IMPARA A FARE
LA CARTA DI IDENTITÀ
DELL'ARTICOLO, DEL NOME
E DEL VERBO.



2 GIÀ SAI COME SI FA QUELLA DELL'ARTICOLO E DEL
NOME ADESSO VEDIAMO COME SI FA QUELLA DEL
VERBO. FACCIAMO UN ESEMPIO. FACCIAMO LA CARTA
DI IDENTITÀ A QUESTA FRASE:

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME. ROSSO I VERBO

3 IL CANE CORRE

CARTA DI IDENTITÀ DELL' **ARTICOLO**

	Singolare S.1	Plurale Pl.2,3
DETERMINATIVO	Il ☒	i ☐
	lo ☐	gli ☐
	la ☐	le ☐
INDETERMINATIVO	un ☐	Non esiste si usa DEI
	uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
	una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

	Singolare S.1	Plurale Pl.2,3
COMUNE		
PERSONA (bambino, mamma)		
ANIMALE (cane, gatto)	X	X
COSA (treno, matita)		
PROPRIO		
PERSONA (Luigi)		
ANIMALE (Fido)		
COSA (Freccia Rossa)		

CARTA DI IDENTITÀ DEL **VERBO**

CORRE

Il verbo racconta l'azione, dice quello che succede nella frase

Devi scrivere solo il verbo due volte, sopra e nello stanzone. Nello stanzone scrivilo all'infinito vicino al tipo di predicatore: ARE, ERE, IRE, Essere, Avere. Cerca di spiegare quello che il verbo fa.

CORRERE

ESSERE

AVERE



1 FAI LA CARTA DI IDENTITÀ A QUESTA FRASI.

2 MI RACCOMANDO FATTI SEMPRE LE DOMANDE GIUSTE AD ALTA VOCE E CIRCONDA SEMPRE LE PAROLE CON I COLORI.

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME. ROSSO I VERBO



CARTA DI IDENTITÀ DELL' **ARTICOLO**

		Singolare S 1	Plurale Pl. 2,3
DETERMINATIVO		Il ☒	i ☐
		lo ☐	gli ☐
		la ☐	le ☐
INDETERMINATIVO		un ☐	Non esiste si usa DEI
		uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
		una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

		Singolare S 1	Plurale Pl. 2,3
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)	☐	☐
	ANIMALE (cane, gatto)	☒	☒
	COSA (treno matita)	☐	☐
PROPRIO	PERSONA (Luigi)	☐	☐
	ANIMALE (Fido)	☐	☐
	COSA (Freccia Rossa)	☐	☐

CARTA DI IDENTITÀ DEL **VERBO**

IL FUCILE SPARA



1 FAI LA CARTA DI IDENTITÀ A QUESTA FRASI.

2 MI RACCOMANDO FATTI SEMPRE LE DOMANDE GIUSTE AD ALTA VOCE E CIRCONDA SEMPRE LE PAROLE CON I COLORI.

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME. ROSSO I VERBO



CARTA DI IDENTITÀ DELL' **ARTICOLO**

		Singolare S 1	Plurale Pl. 2,3
DETERMINATIVO		Il ☒	i ☐
		lo ☐	gli ☐
		la ☐	le ☐
INDETERMINATIVO		un ☐	Non esiste si usa DEI
		uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
		una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

		Singolare S 1	Plurale Pl. 2,3
COMUNE	 PERSONA (bambino, mamma)	☐	☐
	 ANIMALE (cane, gatto)	☒	☒
	 COSA (treno matita)	☐	☐
PROPRIO	 PERSONA (Luigi)	☐	☐
	 ANIMALE (Fido)	☐	☐
	 COSA (Freccia Rossa)	☐	☐

CARTA DI IDENTITÀ DEL **VERBO**

	_____
	_____
	_____
	_____
	_____

UNA GIRAFFA MANGIA



1 FAI LA CARTA DI IDENTITÀ A QUESTA FRASI.

2 MI RACCOMANDO FATTI SEMPRE LE DOMANDE GIUSTE AD ALTA VOCE E CIRCONDA SEMPRE LE PAROLE CON I COLORI.

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME. ROSSO I VERBO



CARTA DI IDENTITÀ DELL' **ARTICOLO**

		Singolare S 1	Plurale Pl. 2,3
DETERMINATIVO		Il ☒	i ☐
		lo ☐	gli ☐
		la ☐	le ☐
INDETERMINATIVO		un ☐	Non esiste si usa DEI
		uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
		una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

		Singolare S 1	Plurale Pl. 2,3
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)	☐	☐
	ANIMALE (cane, gatto)	☒	☒
	COSA (treno matita)	☐	☐
PROPRIO	PERSONA (Luigi)	☐	☐
	ANIMALE (Fido)	☐	☐
	COSA (Freccia Rossa)	☐	☐

CARTA DI IDENTITÀ DEL **VERBO**

UNA ROCCIA CADE



1 **FAI PIÙ COPIE DI QUESTA PAGINA.** SCRIVI UNA FRASE E POI FA LA CARTA DI IDENTITÀ DELL'ARTICOLO E DEL NOME.

MI RACCOMANDO, FATTI SEMPRE LE DOMANDE GIUSTE AD ALTA VOCE E CIRCONDA SEMPRE LE PAROLE CON I COLORI.

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME. ROSSO I VERBO

Primo modello:
solo coniugazione.

CARTA DI IDENTITÀ DELL' **ARTICOLO**

		Singolare S 1	Plurale Pl. 2,3
DETERMINATIVO		Il ☐	i ☐
		lo ☐	gli ☐
		la ☐	le ☐
INDETERMINATIVO		un ☐	Non esiste si usa DEI
		uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
		una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

		Singolare S 1	Plurale Pl. 2,3
COMUNE		PERSONA (bambino, mamma)	
		ANIMALE (cane, gatto)	
		COSA (treno matita)	
PROPRIO		PERSONA (Luigi)	
		ANIMALE (Fido)	
		COSA (Freccia Rossa)	

CARTA DI IDENTITÀ DEL **VERBO**





1 **FAI PIÙ COPIE DI QUESTA PAGINA.** SCRIVI UNA FRASE E POI FA LA CARTA DI IDENTITÀ DELL'ARTICOLO E DEL NOME.



2 MI RACCOMANDO, FATTI SEMPRE LE DOMANDE GIUSTE AD ALTA VOCE E CIRCONDA SEMPRE LE PAROLE CON I COLORI.

Secondo modello:
coniugazione e persone.

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME. ROSSO I VERBO

CARTA DI IDENTITÀ DELL' **ARTICOLO**

	Singolare S 1	Plurale Pl 2,3
DETERMINATIVO	Il ☐	i ☐
	lo ☐	gli ☐
	la ☐	le ☐
INDETERMINATIVO	un ☐	Non esiste si usa DEI
	uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
	una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

	Singolare S 1	Plurale Pl 2,3
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)	
	ANIMALE (cane, gatto)	
	COSA (treno matita)	
	PERSONA (Luigi)	
PROPRIO	ANIMALE (Fido)	
	COSA (Freccia Rossa)	

CARTA DI IDENTITÀ DEL **VERBO**

Persona che Fa l'azione

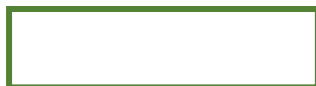
Singolare S 1	Plurale Pl 2,3
1 io	
2 tu	
3 Egli lei	
1 noi	
2 voi	
3 Essi loro	

ERE

IRE

ESSERE

AVERE



IL BAMBINO
BUONO GIOCA

1



EVVIVA, LEO HA IMPARATO A DIRE ANCHE L'

AGGETTIVO

È ARRIVATO ADESSO UN SMS.

OGGI È UN BELLISSIMO GIORNO.

CON GLI AGGETTIVI LEO POTRÀ DIRE ALLA SUA MAMMA
QUANTO È BELLA, BUONA, ALLEGRA, SIMPATICA,
AMOREVOLE.,

GLI AGGETTIVI SONO I PITTORI DELLE PAROLE, LE
RENDONO BELLE O BRUTTE.

2

verbo

aggettivo

nome

articolo



E ADESSO:
ZIBBIDÌ ZIPPIDÈ
CASINA DELL'AGGETTIVO A ME.

L'AGGETTIVO È IL PITTORE DELLE PAROLE.
L'AGGETTIVO FA DIVENTARE LE PAROLE BELLE O
BRUTTE, SIMPATICHE O ANTIPATICHE

4



6

SE DICO «**MARCO È BELLO.**»
MARCO LO VEDO BELLO, MA SE
DICO «**MARCO È BRUTTO,**
ANTIPATICO, INSOPPORTABILE»,
POVERO MARCO, TUTTI QUESTI
AGGETTIVI L'HANNO DISTRUTTO.

CHE CASA
COLORATA!
GUARDA NEL
TETTO C'È IL
DISEGNO DI UN
PITTORE..

5





1

ADESSO SONO APERTE QUATTRO
CASINE: LA CASINA DELL'ARTICOLO,
QUELLA DEL NOME, QUELLA
DELL'AGGETTIVO E QUELLA DEL
VERBO.

CIRCONDA GLI ARTICOLI CON
L'ARANCIONE, I NOMI CON L'AZZURRO, I
VERBI CON IL ROSSO E GLI AGGETTIVO
CON IL FUXIA



2

GIALLO L'ARTICOLO.

AZZURRO IL NOME

ROSSO IL VERBO

FUXIA L'AGGETTIVO

articolo

CASINA DELL'ARTICOLO

DETERMINATIVO	INDETERMINATIVO	PARTITIVO
INDICA UNA PERSONA, ANIMALE O COSA PRECISA	INDICA UNA PERSONA, ANIMALE O COSA A CASO	
IL LO I GLI LA LE	UN UNO UNA	
temporaneamente CHIUSO		

nome

CASINA DEL NOME

NOMI DI PERSONA	NOMI DI ANIMALI	NOMI DI COSA

aggettivo

CASINA DELL'AGGETTIVO

QUALIFICATIVO: AGGIUNGE UNA QUALITÀ ALLE PAROLE

verbo

CASINA DEL VERBO

LA STANZA DEI VERBI.
METTI I VERBI IN QUESTO STANZONE.

ARE
ERE
IRE
ESSERE
AVERE

IL GELATO È GUSTOSO

I BAMBINI ALLEGRI GIOCANO.

UN BAMBINO BRONTOLONE URLA.

UN TOPO VELOCE SCAPPA.

LA MOTO È VELOCE.

LA NEVE È FREDDA.



1

ADESSO SONO APERTE QUATTRO CASINE: LA CASINA DELL'ARTICOLO, QUELLA DEL NOME, QUELLA DELL'AGGETTIVO E QUELLA DEL VERBO.



2

CIRCONDA GLI ARTICOLI CON L'ARANCIONE, I NOMI CON L'AZZURRO, I VERBI CON IL ROSSO E GLI AGGETTIVI CON IL FUXIA

GIALLO L'ARTICOLO.

AZZURRO IL NOME

ROSSO IL VERBO

FUXIA L'AGGETTIVO

articolo

CASINA DELL'ARTICOLO

DETERMINATIVO	INDETERMINATIVO	PARTITIVO
INDICA UNA PERSONA, ANIMALE O COSA PRECISA	INDICA UNA PERSONA, ANIMALE O COSA A CASO	
IL LO I GLI LA LE	UN UNO UNA	temporaneamente CHIUSO

nome

CASINA DEL NOME

NOMI DI PERSONA	NOMI DI ANIMALI	NOMI DI COSA

aggettivo

CASINA DELL'AGGETTIVO

QUALIFICATIVO: AGGIUNGE UNA QUALITÀ ALLE PAROLE

verbo

CASINA DEL VERBO

LA STANZA DEI VERBI.
METTI I VERBI IN QUESTO STANZONE.

ARE

ERE

IRE

ESSERE

AVERE

UN TEMPORALE VIOLENTO.

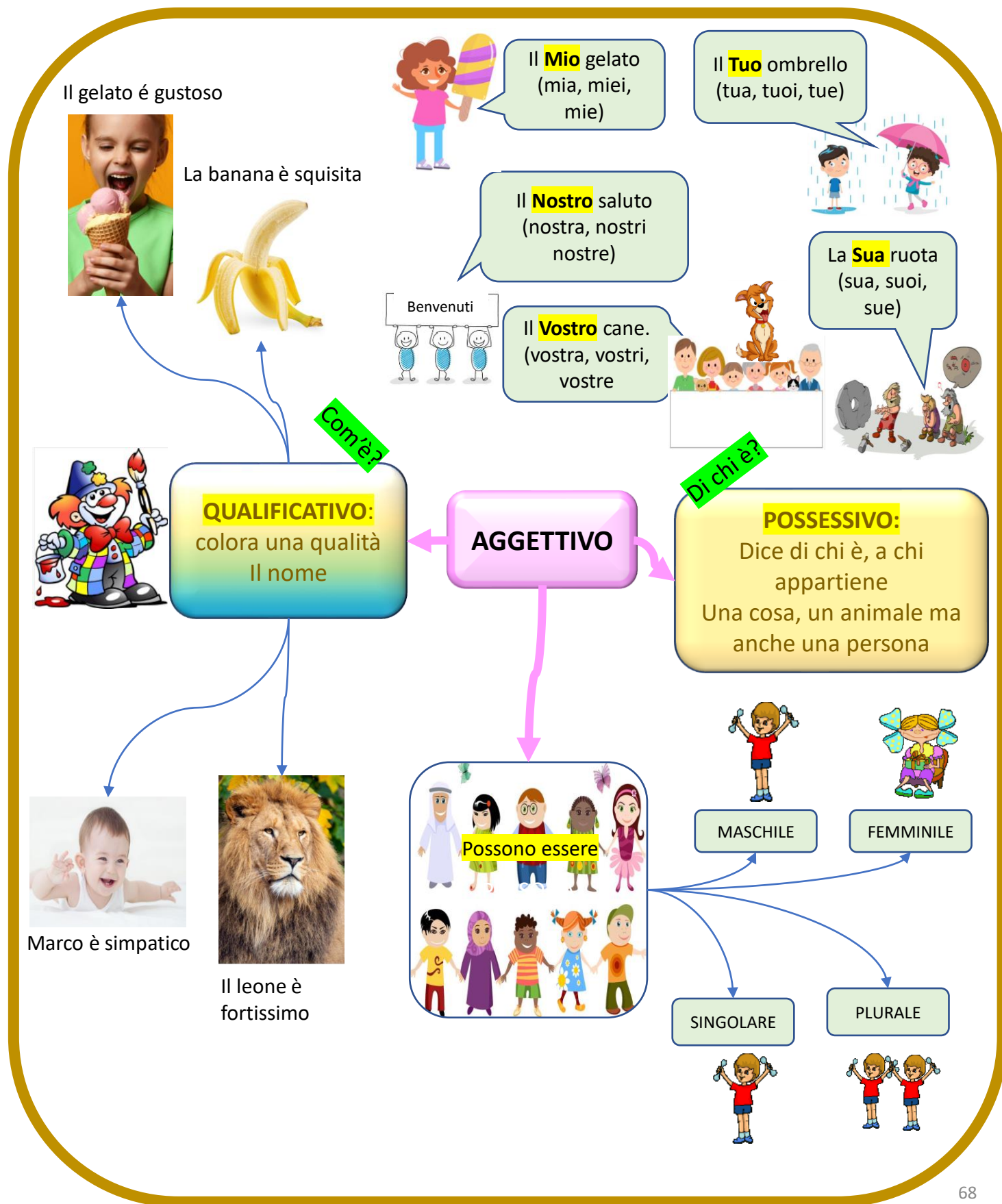
LA NEVE BIANCA SCENDE.

UN LUCE FIOCA BRILLA.

UN ORSO FEROCO SCAPPA.

LA MOTO È RUMOROSA.

LA CILIEGIA È SQUISITA.





Filastrocca dell'aggettivo

COME AGGETTIVO POSSO INDICARE
A CHI APPARTIENE IL GIOCATTOLO
CHE VUOI USARE:

È IL TUO, IL SUO, IL NOSTRO, IL VOSTRO,
APPARTIENE SEMPRE A QUALCUNO,
COME UN POLLO ARROSTO.

QUALIFICATIVO



DELLA GRAMMATICA SONO PITTORE.
COLORO PAROLE, GLI DO QUALITÀ.
TI FACCIO BELLO, TI FACCIO BRUTTO,
TI FACCIO BUONO O CATTIVO DEL TUTTO.
TI POSSO FARE SIMPATICO E ALLEGRO
OPPURE SCORBUTICO E SERIO SERIO.

Di chi è il cubo?

INDICATIVO:
di chi è?
E quanti sono?

INDICO ANCHE LE QUANTITÀ
DI GIOCCATOLI CHE HAI
O VUOI REGALAR.
COSÌ SE HAI 5 CUBI E UN CUBO LO DONI
TI RESTAN 4 CUBI PER FARE I TORIONI.



OGNUNO DI NOI POSSIEDE DELLE QUALITÀ POSITIVE, MA ANCHE DELLE QUALITÀ BIRBANTOSE, DISPETTOSE, BRONTOLOSE, SCORBUTICOSE, MA È NORMALE, TUTTI SIAMO FATTI COSÌ. FAI LA COPIA DELLA SCHEDA E INDICA LE QUALITÀ DI CHI VUOI TU, DI PERSONE MA ANCHE DI ANIMALI, SE NE HAI UNO. PARTI DA TE.
SI PUÒ FARE ANCHE DEI GIOCHI E DEI CIBI.



GAME OVER



Le qualità positive di:

Le qualità birbantose di





1 FAI LA CARTA DI IDENTITÀ A QUESTA FRASI.



2 MI RACCOMANDO, FATTI SEMPRE LE DOMANDE GIUSTE AD ALTA VOCE E CIRCONDA SEMPRE LE PAROLE CON I COLORI.

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME. VIOLA L'AGGETTIVO. ROSSO I VERBO

CARTA DI IDENTITÀ DELL' **ARTICOLO**

	Singolare	Plurale
DETERMINATIVO	il ☐	i ☐
	lo ☐	gli ☐
	la ☐	le ☐

	Singolare	Plurale
INDETERMINATIVO	un ☐	Non esiste si usa DEI
	uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
	una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

	Singolare	Plurale
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)	
	ANIMALE (cane, gatto)	
	COSA (treno, matita)	
	PERSONA (Luigi)	
PROPRIO	ANIMALE (Fido)	
	COSA (Freccia Rossa)	

CARTA DI IDENTITÀ DELL' **AGGETTIVO**

	S	PL
QUALIFICATIVO	Gli aggettivi possono essere	
	come è? QUALIFICATIVO indica una qualità del nome (bello-brutto, alto-basso, forte-debole)	
POSSESSIVO	di chi è? POSSESSIVO (mio-miei / mia-mie / tuo-tuoi / tua-te / suo-suoi / sua-sue / nostro-nostri / nostra-nostre / vostro-vostri)	

CARTA DI IDENTITÀ DEL **VERBO**

ARE
ERE
IRE
ESSERE
AVERE

UN BAMBINO ALLEGRO CORRE.



1 FAI LA CARTA DI IDENTITÀ A QUESTA FRASI.



2 MI RACCOMANDO, FATTI SEMPRE LE DOMANDE GIUSTE AD ALTA VOCE E CIRCONDA SEMPRE LE PAROLE CON I COLORI.

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME. VIOLA L'AGGETTIVO. ROSSO I VERBO

CARTA DI IDENTITÀ DELL' **ARTICOLO**

		Singolare S.1	Plurale PL.2,3
DETERMINATIVO	M	il ☐	i ☐
	M	lo ☐	gli ☐
	F	la ☐	le ☐

		Singolare S.1	Plurale PL.2,3
INDETERMINATIVO	M	un ☐	Non esiste si usa DEI
	M	uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
	F	una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

		Singolare S.1	Plurale PL.2,3
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)	☐	☐
	ANIMALE (cane, gatto)	☐	☐
	COSA (treno, matita)	☐	☐
PROPRIO	PERSONA (Luigi)	☐	☐
	ANIMALE (Fido)	☐	☐
	COSA (Freccia Rossa)	☐	☐

CARTA DI IDENTITÀ DELL' **AGGETTIVO**

		S	PL
QUALIFICATIVO	Gli aggettivi possono essere	☐	☐
	come è? QUALIFICATIVO indica una qualità del nome (bello-brutto, alto-basso, forte-debole)	☐	☐
POSSESSIVO	di chi è? POSSESSIVO (mio-miei / mia-mie / tuo-tuoi / tua-te / suo-suoi / sua-sue / Nostro-nostri / nostra-nostre / vostro-vostri)	☐	☐

CARTA DI IDENTITÀ DEL **VERBO**

ARE	
ERE	
IRE	
ESSERE	
AVERE	

UNA STELLA GIALLA BRILLA.



1 STAMPA QUESTA SCHEDA, COSÌ POTRAI FARE PIÙ ESERCIZI.



2 MI RACCOMANDO, FATTI SEMPRE LE DOMANDE GIUSTE AD ALTA VOCE E CIRCONDA SEMPRE LE PAROLE CON I COLORI.

GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME VIOLA L'AGGETTIVO. ROSSO I VERBO

Primo modello:
solo coniugazione.

CARTA DI IDENTITÀ DELL' **ARTICOLO**

	Singolare	Plurale
DETERMINATIVO	il ☐	i ☐
	lo ☐	gli ☐
	la ☐	le ☐
INDETERMINATIVO	un ☐	Non esiste si usa DEI
	uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
	una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

	Singolare	Plurale
COMUNE	PERSONA (bambino, mamma)	
	ANIMALE (cane, gatto)	
	COSA (treno, matita)	
	PERSONA (Luigi)	
PROPRIO	ANIMALE (Fido)	
	COSA (Freccia Rossa)	

CARTA DI IDENTITÀ DELL' **AGGETTIVO**

	S	PL
Gli aggettivi possono essere		
come è? QUALIFICATIVO indica una qualità del nome (bello-brutto, alto-basso, forte-debole)		
di chi è? POSSESSIVO (mio-miei / mia-mie / tuo-tuoi / tua-te / suo-suoi / sua-sue / Nostro-nostri / nostra-nostre / vostro-vostri)		

CARTA DI IDENTITÀ DEL **VERBO**

ARE
ERE
IRE
ESSERE
AVERE





1

STAMPA QUESTA SCHEDA, COSÌ
POTRAI FARE PIÙ ESERCIZI.



MI RACCOMANDO, FATTI SEMPRE LE
DOMANDE GIUSTE AD ALTA VOCE E CIRCONDA
SEMPRE LE PAROLE CON I COLORI.

2



GIALLO L'ARTICOLO. AZZURRO IL NOME. VIOLA L'AGGETTIVO. ROSSO I VERBO

Secondo modello:

coniugazione e persone.

CARTA DI IDENTITÀ DELL' **ARTICOLO**

	Singolare S 1	Plurale PL 2,3
DETERMINATIVO	M ☐	i ☐
	lo ☐	gli ☐
	la ☐	le ☐
	Singolare S 1	Plurale PL 2,3
INDETERMINATIVO	un ☐	Non esiste si usa DEI
	uno ☐	Non esiste si usa DEGLI
	una ☐	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL **NOME**

	Singolare S 1	Plurale PL 2,3
COMUNE	M ☐	F ☐
	PERSONA (bambino, mamma)	
	ANIMALE (cane, gatto)	
PROPRIO	PERSONA (Luigi)	
	ANIMALE (Fido)	
	COSA (Freccia Rossa)	

CARTA DI IDENTITÀ DELL' **AGGETTIVO**

	Singolare S 1	Plurale PL 2,3
QUALIFICATIVO	Gli aggettivi possono essere	
	come è? QUALIFICATIVO indica una qualità del nome (bello-brutto, alto-basso, forte-debole)	
POSSESSIVO	di chi è? POSSESSIVO (mio-miei / mia-mie / tuo-tuoi / tua-te / suo-suoi / sua-sue / nostro-nostri / nostra-nostre / vostro-vostri)	

CARTA DI IDENTITÀ DEL **VERBO**

	Persona che Fa l'azione
ARE	Singolare S 1
	1 io
	2 tu
ERE	3 Egli lei
	Plurale PL 2,3
	1 noi
IRE	2 voi
	3 Essi loro
	ESSERE
AVERE	



Scopriamo la frase



OK BAMBINI, AVETE IMPARATO A CONOSCERE 4 TIPI DI PAROLE:
L'ARTICOLO, IL NOME, L'AGGETTIVO E IL VERBO.
A CHE SERVONO QUESTE PAROLE? È SEMPLICE SERVONO PER PARLARE, PER
SCRIVERE, PER LEGGERE.
QUESTE PAROLE DA SOLE SERVONO A POCO, MA INSIEME, COMBinate NEL
MODO GIUSTO FORMANO LE FRASI. SÌ, PROPRIO LE FRASI.

1

giro giro tondo
con le parole
formi le frasi
del mondo.



È VERO SIGNOR MAGO, DA QUANDO HO
SCOPERTO LE PAROLE DICO TANTISSIME FRASI.
È BELLO, ADESSO TUTTI MI CAPISCONO!
È BELLO SAPER PARLARE, SCRIVERE E LEGGERE.

2



3

ADESSO È TUTTO CHIARO. È IMPORTANTE CONOSCERE LE
SINGOLE PAROLE, MA SE USO LE PAROLE DA SOLE NON POSSO
COMUNICARE; INVECE METTENDOLE INSIEME SI FORMANO
LE FRASI, E QUESTE SÌ CHE SERVONO PER COMUNICARE.



BENE, ADESSO GIOCHIAMO CON LE FRASI, PERÒ USIAMO SOLO FRASI CORTE CORTE. SONO TALMENTE CORTE CHE SI CHIAMANO **MINIME**.

1



EVVIVA! POSSIAMO FARE FRASI MINIME CON ANIMALI, BAMBINI, COSE, CON TUTTO.

2



LA LUMACA MANGIA.

GUARDA LA FIGURA E LEGGI LE FRASI MINIME.

3



LA BAMBINA GIOCA.



LA MAMMA LEGGE.



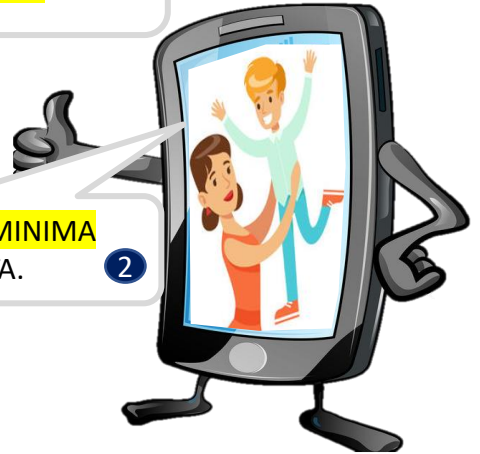
LEGGI ANCORE QUESTE

1

FRASI MINIME

UNA FRASE SI CHIAMA **MINIMA**
QUANDO È CORTA CORTA.

2



IL PITTORE DIPINGE



IL LUPO GUARDA.



LA TARTARUGA VINCE.



LIA DORMA



I BAMBINI COLORANO.



MARCO LEGGE



1 ADESSO GUARDANDO LE FIGURE
SCRIVI TU DELLE FRASI MINIME

2 SIGNOR MAGO, MA COME
FACCIO A CAPIRE SE UNA FRASE È
MINIMA O LUNGA?



3 È FACILE, IN
2 MODI

3

LA FRASE MINIMA PUÒ AVERE 2 O 3 PAROLE

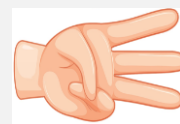


PROTAGONISTA

MARCO

GIOCA

VERBO



PROTAGONISTA

IL BAMBINO

GIOCA

VERBO

4

PRIMA GUARDA BENE IL DISEGNO

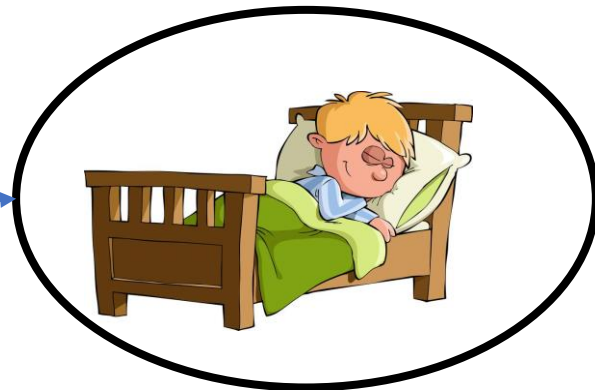
CIRCONDALO CON LA MATITA COME
SE FOSSE UNA LENTE CHE METTE A
FUOCO TUTTO IL DISEGNO.

POI TI CHIEDI: CHE SUCCEDDE, CHE
COSA VEDO, CHE FA IL BAMBINO?

E SCRIVI LA FRASE: IL BAMBINO
DORME, QUESTA FRASE È MINIMA
PERCHÉ È FORMATA DAL VERBO,
CHE CIRCONDI CON IL ROSSO.

POI TI CHIEDI ANCORA: CHI
DORME?
IL BAMBINO.

IL BAMBINO È IL PROTAGONISTA DI
QUESTA FRASE E LO CIRCONDI CON
L'AZZURRO.



5

IL BAMBINO

DORME

IL PROTAGONISTA
FA.

Articolo e nome
insieme formano
il protagonista.

IL VERBO
racconta



6 POSSO METTERE
ANCHE DOVE
DORME?

7

IL BAMBINO

DORME

NEL LETTO.

frase minima

pezzo in più

8

NO! NON È PIÙ MINIMA, DIVENTA UNA FRASE LUNGA.





REGOLE PER FARE LA FRASE MINIMA

1

RICORDA.

IL VERBO RACCONTA,
IL PROTAGONISTA FA.



2

- ☐ **PRIMA GUARDI BENE IL DISEGNO** E LO CIRCONDI CON LA MATITA.
- ☐ **POI TI CHIEDI:** CHE COSA VEDO, CHE SUCCEDDE IN QUESTO DISEGNO?
- ☐ **E SCRIVI LA FRASE** CHE TI VIENE IN MENTE.
- ☐ **POI CERCHI IL VERBO:** E LO CIRCONDI CON IL ROSSO.
- ☐ **INFINE PER TROVARE IL PROTAGONISTA.** LEGGI IL VERBO E TI CHIEDI:
- ☐ **CHI È CHE FA QUESTO?** E LO CIRCONDI CON IL COLORE AZZURRO.

RACORDA. IL PROTAGONISTA È FORMATO SEMPRE DAL NOME E DAL SUO ARTICOLO, SE C'È.



4

5

IL BAMBINO

ALLACCIA.

IL
PROTAGONISTA.

VERBO: CHI
ALLACCIA?



PROVA
TU.

5

6

IL PROTAGONISTA.

VERBO: CHI CANTA?



1 ADESSO SCRIVI TU DELLE FRASI MINIME
GUARDANDO QUESTE FIGURE

2 **RECORDA.**
IL VERBO RACCONTA,
IL PROTAGONISTA FA.



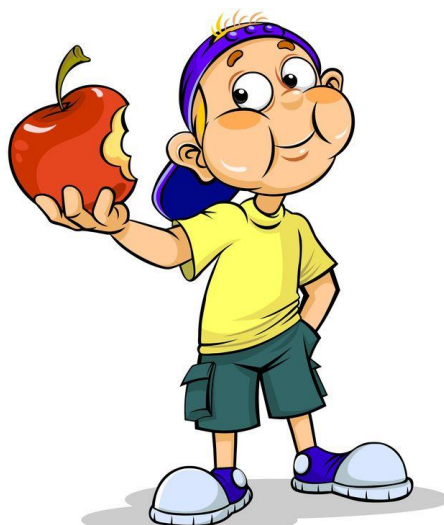
- 3
- ☐ **PRIMA GUARDI BENE IL DISEGNO** E LO CIRCONDI CON LA MATITA.
 - ☐ **POI TI CHIEDI:** CHE COSA VEDO, CHE SUCCED E IN QUESTO DISEGNO?
 - ☐ **E SCRIVI LA FRASE** CHE TI VIENE IN MENTE.
 - ☐ **POI CERCHI IL VERBO:** E LO CIRCONDI CON IL ROSSO.
 - ☐ **INFINE PER TROVARE IL PROTAGONISTA.** LEGGI IL VERBO E TI CHIEDI:
 - ☐ **CHI È CHE FA QUESTO?** E LO CIRCONDI CON IL COLORE AZZURRO.

RACORDA. IL PROTAGONISTA È FORMATO SEMPRE DAL NOME E DAL SUO ARTICOLO, SE C'È.



[Dashed blue box for writing]

[Dashed red box for writing]





1

SCRIVI ANCORA FRASI MINIME.

RICORDA.

2

IL VERBO RACCONTA,
IL PROTAGONISTA FA.



Two empty rectangular boxes for writing, one with a blue dashed border and one with a red dashed border.



Two empty rectangular boxes for writing, one with a blue dashed border and one with a red dashed border.



ADESSO CHE HAI IMPARATO CHE COS'È UNA FRASE MINIMA E COME SI SCRIVE, **FAI TANTI ESERCIZI SUL TUO QUADERNO**. NELLA PAGINA CHE SEGUE TI HO MESSO TANTI DISEGNI CHE PUOI RITAGLIARE E INCOLLARE SUL **1** TUO QUADERNO PER FARE LE FRASI MINIME, MA SE VUOI LI PUOI DISEGNARE ANCHE.



FATE IL GIOCO DELLE FRASI MINIME A SQUADRE IN CLASSE O TRA COMPAGNI SCEGLIENDO DELLE IMMAGINI.

SI FA VEDERE UN'IMMAGINE ALLA VOLTA:

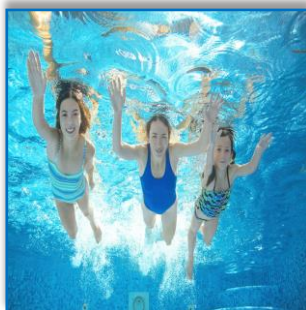
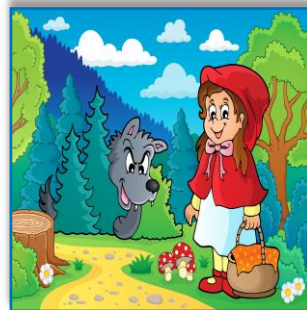
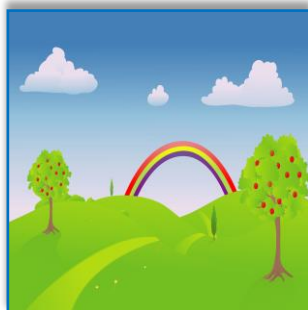
2 IL GRUPPO CHE TROVA LA FRASE MINIMA SEGNA UN PUNTO. VINCE CHI RAGGIUNGE PER PRIMO 5 O 8 FRASI.



GAME OVER

DISEGNI DA RITAGLIARE PER FORMARE LE FRASI MINIME

3



QUANDO HAI COMPLETATO GLI ESERCIZI SUL TUO QUADERNO **TORNA A PAGINA 92** PER CONTINUARE LA STORIA.

BEN TORNATO. COMINCIAMO DUE NUOVI GIOCHI.

primo gioco

« LA FRASE CHE SI GONFIA E SGONFIA. LA FRASE
CHE SI ESPANDE E SI ACCORCIA »

1

FAI QUESTO GIOCO
IN CLASSE CON
TUTTI I BAMBINI,
OPPURE A COPPIE,
O ANCHE DA SOLO.

GAME
OVER



3

MATERIALE NECESSARIO PER OGNI BAMBINO

3 palloncini
da gonfiare:
uno blu,
uno giallo,
uno verde.



Una penna nera
per scrivere sulla
plastica.



Un gonfia
palloncini



Un disegno per
formare la frase
minima

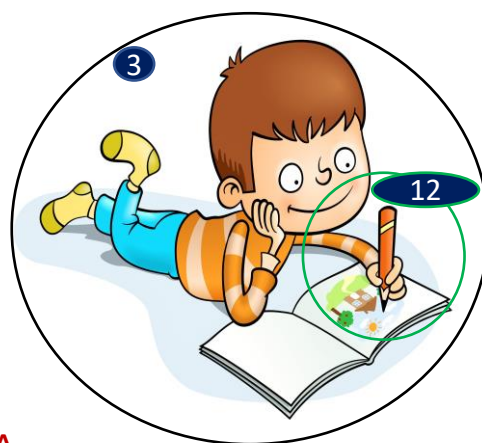


INIZIAMO IL GIOCO.

1

1) GUARDA QUESTO DISEGNO ED INVENTA LA FRASE MINIMA, POI SCRIVILA SUL QUADERNO. QUI LA SCRIVO IO PER TE.

2



3

12

4 IL BAMBINO DISEGNA

2) GONFIA IL PALLONCINO BLU E CHIUDILO COSÌ RESTA GONFIO.

5



6

3) SCRIVI SUL PALLONCINO LA FRASE MINIMA.

7



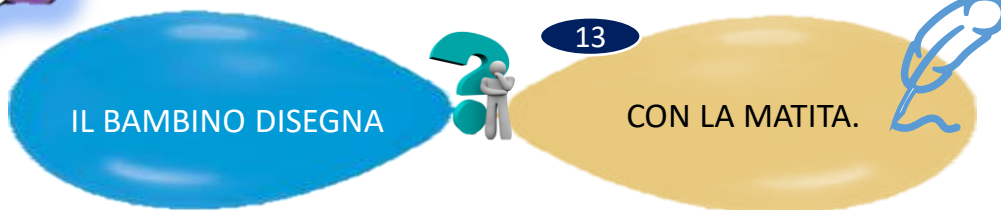
8

IL BAMBINO DISEGNA



9

ED ECCO LA MAGIA. LA FRASE MINIMA LA FACCIAMO ESPANDERE, LA GONFIAMO, LA FACCIAMO DIVENTARE PIÙ GRANDE. COME? BASTA AGGIUNGERE, AL PALLONCINO BLU DELLE FRASE MINIMA, UN PALLONCINO IN PIÙ. IN QUESTO NUOVO PALLONCINO AGGIUNGIAMO QUALCOSA IN PIÙ ALLA FRASE MINIMA. GUARDA.



13

IL BAMBINO DISEGNA

CON LA MATITA.

10

4) GONFIA ANCHE IL PALLONCINO GIALLO E AGGIUNGILO AL PALLONCINO BLU.

11

5) GUARDA MEGLIO IL DISEGNO E FATTI UNA DOMANDA: **CON CHE DISEGNA IL BAMBINO?** CIRCONDA CON IL COLORE VERDE LA MATITA. LA RISPOSTA CHE TROVI SCRIVILA SUL PALLONCINO GIALLO E IL GIOCO È FATTO, ABBIAMO ESPANSO, FATTA CRESCERE LA FRASE MINIMA.

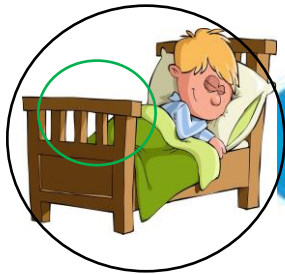
14

ABBIAMO FORMATO LA NOSTRA PRIMA FRASE ESPANSA, GONFIATA.





ADESSO FORMA TU DELLE FRASI ESPANSE, GONFIATE.
IO METTO I PALLONCINI TU LE FRASI



FRASE MINIMA

IL BAMBINO DORME

Ti fai la
domanda
e la scrivi

ESPANSIONE

NEL SUO LETTO.

Dove?





FORMA ALTRE FRASI ESPANSE, GONFIATE.
IO METTO I PALLONCINI TU LE FRASI



FRASE MINIMA

IL BAMBINO DORME

Ti fai la
domanda
e la scrivi

ESPANSIONE

NEL SUO LETTO.

Dove?





1
ADDESSO CHE È TUTTO CHIARO FACCIAMO LE FRASI ESPANSE IN MODO PIÙ SEMPLICE COSÌ LE PUOI FARE DIRETTAMENTE SUL TUO QUADERNO.



QUANDO HAI SCRITTO LA FRASE MINIMA METTI UN PUNTO INTERROGATIVO, POI TI FAI LA DOMANDA CHE SCRIVI SOTTO

5
DISEGNI IL PALLONCINO DELL'ESPANSIONE CON IL COLORE VERDE E CI SCRIVI DENTRO.

2

TOGLIAMO ALLA FRASE MINIMA IL PALLONCINO BLU.

FRASE MINIMA

MARIA SCRIVE

?

ESPANSIONE

I COMPITI

CHE COSA?



6
FAI UNA PROVA QUI POI FAI DEGLI ESERCIZI SUL TUO QUADERNO.



?

7

QUANDO AVRAI TERMINATI GLI ESERCIZI TORNA A PAGINA 95

BEN TORNATO.

Ti presento il secondo gioco

« LA FRASE CHE SI GONFIA E SGONFIA
CON I FUMETTI.

FAI QUESTO GIOCO
IN CLASSE CON
TUTTI I BAMBINI,
OPPURE A COPPIE,
O ANCHE DA SOLO.

GAME
OVER



MATERIALE

GUARDA VIDEO
La frase si espande
Tecnica 2

3

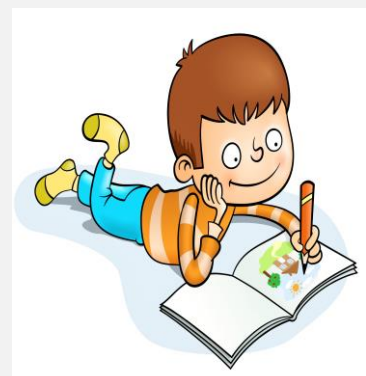
MATERIALE NECESSARIO PER OGNI BAMBINO

Delle nuvolette come quelle dei fumetti, si trovano in cartoleria adesi.

Oppure puoi usare dei post-it che puoi ritagliare a forma di nuvolette.

Oppure le puoi disegnare tu, non è difficile.

Disegni per formare le frasi minime





1

COSA CAMBIA?
AL POSTO DEI PALLONCINI USIAMO LE
NUVOLETTE, GUARDA.

QUANDO HAI SCRITTO
LA FRASE MINIMA METTI
UN PUNTO
INTERROGATIVO, POI TI
FAI LA DOMANDA CHE
SCRIVI SOTTO

3

2 FRASE MINIMA

I BAMBINI

SALTANO

?

DOVE?

4 ESPANSIONE

SUL PRATO



5

MI SEMBRA UNA BELLA
TROVATA. PROVA TU.



?



FAI DELLE FRASE ESPANSE DAL SOLO, DISEGNA ANCHE LA NUOVOLETTA, NON TI PREOCCUPARE SE VIENE UN PO' STORTA.

1

QUANDO HAI SCRITTO LA FRASE MINIMA METTI UN PUNTO INTERROGATIVO, POI TI FAI LA DOMANDA CHE SCRIVI SOTTO

3

2 FRASE MINIMA

4 ESPANSIONE

?



?



?



?



1 CIAO MAGO, CIAO AMICI, IO SONO BAMBINO
«SENZA PAROLE», MA ADESSO PARLO
TANTISSIMO E CON TUTTI. VADO A SCUOLA E
SONO BRAVO IN GRAMMATICA GRAZIE A VOI.

2

I COMPAGNI DELLA MIA CLASSE VORREBBERO SAPERE, SE SI
POSSONO FARE FRASI NON SOLO CON UNA ESPANSIONE, MA
CON TANTE: 2, 3, 4, INSOMMA CON TUTTE LE ESPANSIONE
CHE UNO VUOLE.



3

**SICURO!
SICURISSIMO,
PER DINCI BACCO,**



4

BASTA CHE TI FAI PIÙ DOMANDE.



1

GUARDA QUANTO È SEMPLICE FARE PIÙ
ESPANSIONI.

QUANDO HAI SCRITTO LA
FRASE MINIMA METTI UN
PUNTO INTERROGATIVO,
POI TI FAI LA PRIMA
DOMANDA CHE SCRIVI
SOTTO

3

2 SCRIVO LA FRASE MINIMA

IL CONIGLIO

COLORA

?

5 SCRIVO L'ESPANSIONE 1

L'UOVO PASQUALE

4

CIRCONDO L'UOVO E SCRIVO LA
RISPOSTA NEL FUMETTO

CHE COSA?

8 SCRIVO L'ESPANSIONE 2

CON CHE
COSA?

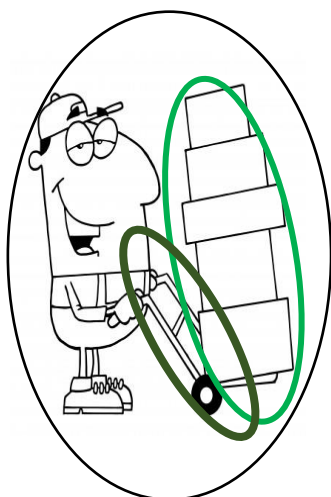
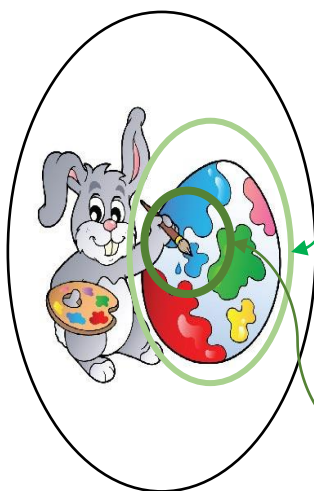
CON IL PENNELLO

7

CIRCONDO IL PENNELLO
E SCRIVO LA RISPOSTA
NEL SECONDO FUMETTO.

6

MI FACCIO LA
SECONDA
DOMANDA



FRASE MINIMA

IL FACCHINO

TRASPORTA

?

ESPANSIONE 1

DEI PACCHI

CHE COSA?

ESPANSIONE 2

CON CHE
COSA?

CON IL CARRELLO



LA RUOTA DEI PERCHÉ.



MARCO MANGIA

UNA MELA.



1 CHI?
CHE COSA?

MARIA GIOCA
DA UN'ORA.



MARCO STUDIA
IL POMERIGGIO



2 QUANDO?
PER QUANTO
TEMPO?
DA QUANTO
TEMPO?

IL PANINO
DI MARTA.



8 DI CHI?

LA FESTA
DELLA MAMMA



7 A CHI?

LEO TELEFONA
A MARCO.



Espandi la frase
minima
con la domanda
giusta

LE PECORE PASCOLANO
SUL PRATO.



3 DOVE?
IN QUALE
LUOGO?



GLI UCCELLINI VIVONO
NEL NIDO.

I BAMBINI GIOCANO
A SCUOLA.



6 CON CHE COSA?
PER MEZZO DI CHI?



GIOVANNI CONTA
CON LE DITA.

5 CON CHI?
INSIEME A
CHI

MARIA GIOCA
CON IL CANE.



4 PERCHÉ?
PER QUALE
MOTIVO?



MARTA GRIDA
PER LA RABBIA.



IL BAMBINO SORRIDE
PER LA FELICITÀ.



1

AIUTANDOTI CON LA RUOTA DEI PERCHÉ, PROVA A COSTRUIRE FRASI CON 2, 3 O PIÙ ESPANSIONI CON LA TECNICA DEI FUMETTI.

OGNI VOLTA CHE TI FAI UNA DOMANDA CERCHIA LA PARTE GIUSTA SUL DISEGNO.



QUANDO HAI SCRITTO LA FRASE MINIMA TI FAI UNA DOMANDA E FAI L'ESPANSIONE.

HO MESSE 3 ESPANSIONI, MA TU NE PUOI FARE ANCHE 1 O 2.

3

ESPANSIONE 1

ESPANSIONE 2

ESPANSIONE 3

FRASE MINIMA

2

4

QUI RISCRIVI LA FRASE MINIMA CON TUTTE LE ESPANSIONI CHE HAI FATTO.



1

STAMPA QUESTA PAGINA
COSÌ POTRAI FARE TANTI ESERCIZI.



2 INCOLLA UN'IMMAGINE O DISEGNALA TU.

QUANDO HAI
SCRITTO LA
FRASE MINIMA
TI FAI UNA
DOMANDA E
FAI
L'ESPANSIONE.

4

FRASE MINIMA

3

ESPANSIONE 1

ESPANSIONE 2

ESPANSIONE 3

4

QUI RISCRIVI LA FRASE MINIMA CON TUTTE LE ESPANSIONI CHE HAI FATTO.



ECCO UN GIOCO FINALE: **LE ESPANSIONI MOBILI E LA PUNTEGGIATURA.**

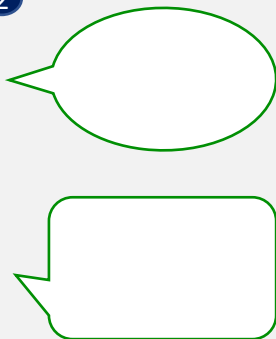
1

GAME OVER



MATERIALE NECESSARIO PER OGNI BAMBINO, LO STESSO DELLA PAGINA 96

2



Delle nuvolette come quelle dei fumetti, si trovano in cartoleria adesivi.
Oppure puoi usare dei post-it che puoi ritagliare a forma di nuvolette.
Oppure le puoi disegnare tu, non è difficile.



3

REGOLA.

- 1) COSTRUISCI LA FRASE MINIMA.
- 2) SCRIVI LE ESPANSIONI SU DELLE NUVOLETTE CHE SI POSSONO SPOSTARE.
- 3) IMPARA A RICONOSCERE ED USARE I SEGNI DI PUNTEGGIATURA.



I SEGNI DI PUNTEGGIATURA! E CHE SONO?

4



PROVA A LEGGERE QUESTA FRASE SENZA
FERMARTI MAI E
SENZA RIPRENDERE MAI FIATO.

MAMMA MIA UNA MUCCA AL MERCATO HA INCORNATO CON
LE CORNE UN CALZINO UNA MUTANDA UNA MELA ED UNA
PANCA POI PER FARSI PERDONARE HA DONATO A TUTTI
QUANTI TRE QUINTALI DI BUON LATTE RICOPERTO DI BUONA
PANNA E LA MUCCA POI CHE HA FATTO SE NE È ANDATA ALLA
SUA STALLA

CI SEI RIUSCITO? SICURAMENTE NO, AVRAI PER FORZA
RIPRESO FIATO.
QUESTA È UNA FRASONA SENZA PUNTEGGIATURA. UNA
FRASE SENZA PUNTEGGIATURA NON SI PUÒ LEGGERE.
TU QUANDO PARLI SENZA CHE TE NE ACCORGI USO LA
PUNTEGGIATURA PARLATA.

CHE BUONO!



PAPÀ CI
COMPRI UN
GELATO?



HO AVUTO QUESTI
REGALI: UNA
BAMBOLA,
UN COMPUTER,
UN CELLULARE,
UNA MATITA E UN
ORSETTO.



Quando devi domandare il
PUNTO INTERROGATIVO devi
usare.



1



3

Fermi tutti sono il **PUNTO**.
Alla fine d'ogni frase,
lunga o corta non importa,
metti un segno piccolino,
un minuscolo puntino.
E ricorda, dopo di me va
LETTERA GRANDE.

Oggi vado al parco.
Domani vado al cinema.



4 **SONO LA VIRGOLA.**

Se un'emozione o sensazione vuoi
raccontare: gioia, tristezza, noia, 2
esaltazione o esclamazione
il **PUNTO ESCLAMATIVO** !
entra in azione.

Lia, mentre
gioca,
mangia un buon
panino.

Sono un segno un po'
speciale faccio un
poco rallentare
le parole di una
frase.

poi servo a
separare:
un elenco di parole.

Quello che non posso
fare
è mettermi di mezzo
tra il soggetto e il
predicato.

Marco mangia.

non si fa



Io nella cartella
ho
La penna,
la matita,
la gomma,
Il quaderno,
il libro e
il temperino.



PROVA TU A METTERE LA PUNTEGGIATURA:
PUNTO INTERROGATIVO O ESCLAMATIVO?
SCRIVI UNA BREVE FRASE O SOLO UN'ESPRESSIONE NELLE
NUVOLETTE E METTI IL SEGNO GIUSTO.





PROVA TU A METTERE LA PUNTEGGIATURA: **PUNTO O VIRGOLA**.
SCRIVI UNA BREVE FRASE O SOLO UN'ESPRESSIONE NELLE
NUVOLETTE E METTI IL SEGNO GIUSTO.



DIMENTICAVO. PER
FAR CAPIRE CHE
SCRIVI UN ELENCO SI
METTONO PRIMA 2
PUNTINI E POI SCRIVI
L'ELENCO.

○
○

MARCO HA COMPRATO:
LE CILIEGIE,





1

RIPRENDIAMO IL GIOCO DELLE
ESPANSIONI I MOBILI.



2 SCRIVIAMO LA
FRASE MINIMA CON
LE ESPANZIONI

FRASE MINIMA

LA MAMMA

DA

LA PAPPA

ESPANSIONI

AL BAMBINO

CON IL CUCCHIAIO

3 MODIFICHIAMO LA FRASE SPOSTANDO LE ESPANSIONI,
LEGGERE LA NUOVA FRASE, PROVO VARIE COMBINAZIONI.

CON IL CUCCHIAIO

LA MAMMA

DA

LA PAPPA

AL BAMBINO

AL BAMBINO

LA MAMMA

DA

CON IL CUCCHIAIO

LA PAPPA

LA MAMMA

DA

LA PAPPA

AL BAMBINO

CON IL CUCCHIAIO

4 QUANDO HO FATTO TUTTE LE PROVE POSSIBILI SCRIVO LA FRASE CHE PIÙ MI PIACE..



SCHEMA DA STAMPARE PER ANALIZZARE LA FRASE.



CARTA DI IDENTITÀ DI OGNI PAROLA: ANALIZZO OGNI PAROLA.

CARTA DI IDENTITÀ DELL' ARTICOLO

che articolo è?

	Singolare	Plurale
DETERMINATIVO	il ☐	i ☐
	lo ☐	gli ☐
	la ☐	le ☐

CARTA DI IDENTITÀ DEL NOME

che nome è?

	Singolare	Plurale
PERSONA (bambino, mamma)	☐	☐
ANIMALE (cane, gatto)	☐	☐
COSA (treno, matita)	☐	☐

CARTA DI IDENTITÀ DELL' AGGETTIVO

Gli aggettivi possono essere

	S	PL
QUALIFICATIVO	☐	☐
di chi è?	☐	☐
POSSESSIVO	☐	☐

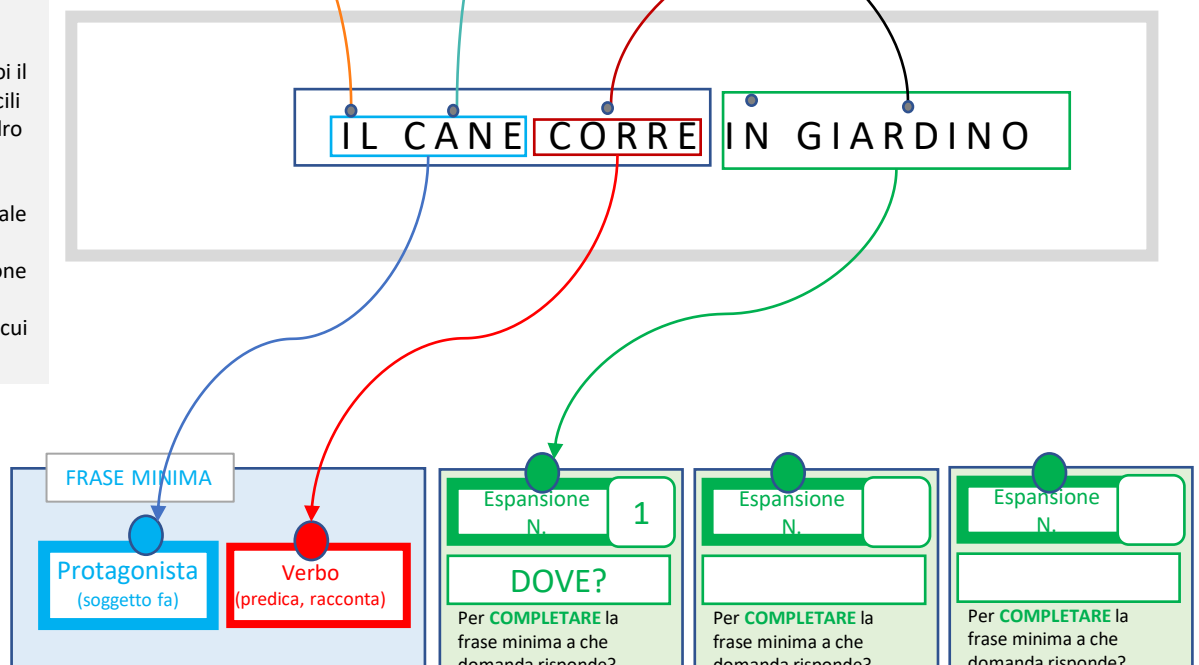
CARTA DI IDENTITÀ DEL VERBO

Persona che fa l'azione

	Singolare	Plurale
1	io	
2	tu	
3	Egli lei	

- 1) Metti un piccolo cerchietto sopra ogni parola.
- 2) Unisci ogni parola alla carta di identità giusta con una freccia.
- 3) Fai la carta di identità ad ogni singola parola

- 1) Scrivi la frase
- 2) Cerca e circonda la frase minima.
- 3) Unisci con un freccia la frase minima a riquadro giusto.
- 4) Cerchia il verbo e poi il protagonista e uniscili con freccia al riquadro giusto.
- 5) Cerca tutte le espansione e cerchia una ad una.
- 6) Unisci ogni espansione al riquadro giusto e scrivi la domanda a cui risponde.



ANALISI DELLA FRASE: SCOPRO CHE COSA RACCONTA LA FRASE.

- 1) Cerchi ogni parola.
- 2) Unisci ogni parola alla carta di identità giusta con una freccia.
- 3) Fai la carta di identità ad ogni singola parola

- 1) SCOPRIAMO PRIMA LA FRASE MINIMA E LE ESPANSIONI.
- 2) POI CARTA DI IDENTITÀ DI OGNI PAROLA

CARTA DI IDENTITÀ DI OGNI PAROLA: ANALIZZO OGNI PAROLA (analisi grammaticale).

CARTA DI IDENTITÀ DELL' ARTICOLO

	Singolare	Plurale
DETERMINATIVO	il □	i □
	lo □	gli □
	la □	le □

	Singolare	Plurale
INDETERMINATIVO	un □	Non esiste si usa DEI
	uno □	Non esiste si usa DEGLI
	una □	Non esiste si usa DELLE

CARTA DI IDENTITÀ DEL NOME

	Singolare	Plurale
COMUNE	il □	i □
PERSONA (bambino, mamma)		
ANIMALE (cane, gatto)		
COSA (treno, matita)		
PROPRIO		
PERSONA (Luigi)		
ANIMALE (Fido)		
COSA (Freccia Rossa)		

CARTA DI IDENTITÀ DELL' AGGETTIVO

	Singolare	Plurale
QUALIFICATIVO		
POSSESSIVO		

CARTA DI IDENTITÀ DEL VERBO

	Singolare	Plurale
PERSONA che Fa l'azione		
1 io		
2 tu		
3 Egli lei		
Plurale		
1 noi		
2 voi		
3 Essi loro		

- 1) Scrivi la frase
- 2) Cerca e circonda la frase minima.
- 3) Unisci con un freccia la frase minima a riquadro giusto.
- 4) Cerchia il verbo e poi il protagonista e uniscili con freccia al riquadro giusto.
- 5) Cerca tutte le espansione e cerchiare una ad una.
- 6) Unisci ogni espansione al riquadro giusto e scrivi la domanda a cui risponde.

FRASE MINIMA

Protagonista
(soggetto, chi fa)

Verbo (predicato)
(predica, racconta)

Espansione N. **1**

Per **COMPLETARE** la frase minima a che domanda risponde?

Espansione N.

Per **COMPLETARE** la frase minima a che domanda risponde?

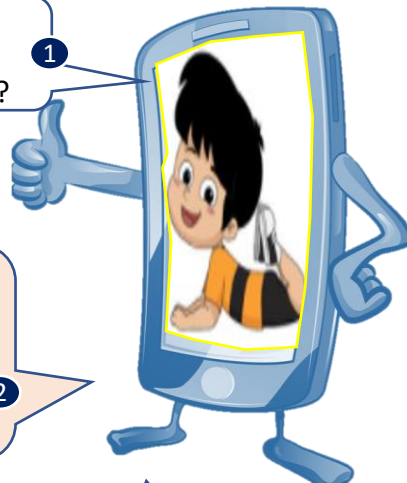
Espansione N.

Per **COMPLETARE** la frase minima a che domanda risponde?

ANALISI DELLA FRASE: SCOPRO CHE COSA RACCONTA LA FRASE (analisi logica).



1 CIAO MAGO BUONO, HO CAMBIATO LA COVER AL MIO CELLULARE, TI PIACE?



2 NELLA FRASE C'È UNA PAROLINA NUOVA: **IN**, DI CHE SI TRATTA?

3 PER LE CERVELLETTE DI MIA CUGINA BERTOLINA, LA MAGA DISTRATTA DALLA SERA ALLA MATTINA, HAI PROPRIO RAGIONE!

4 NELL'ESPANSIONE C'È UNA PAROLINA NUOVA, LA **IN**, GLI DEVO FARE SUBITO LA CASINA NEL VILLAGGIO DELLE PAROLE.

5 IL SECCHIONE DELLA CLASSE MI HA DETTO CHE DI QUESTE PAROLINE SPECIALI CE NE SONO PARECCHIE, È VERO?

IL CANE CORRE **IN** GIARDINO

FRASE MINIMA

ESPANSIONE



6 VERISSIMO. **QUESTE PAROLINE LE TROVI ALL'INIZIO DELLE ESPANSIONI** E RISPONDO ALLA DOMANDA CHE TI FAI PER FARE LE ESPANSIONI. QUI LA DOMANDA ERA «DOVE CORRE?» RISPOSTA: «**IN** GIARDINO.»

7 **RICORDA.** QUASI TUTTE LE ESPANSIONI HANNO ALL'INIZIO QUESTE PAROLINE SPECIALI. POICHÉ SI TROVANO PRIMA DI ALTRE PAROLE SI CHIAMANO **PREPOSIZIONI**.

PRE-POSIZIONE: significa messo (posizione) prima (pre)



QUESTE PAROLINE SPECIALI, CHE SI CHIAMANO **PRE-POSIZIONI**, SI TROVANO SEMPRE ALL'INIZIO DELL'ESPANSIONE. CE NE SONO MOLTE. CI SONO QUELLE SEMPLICI, CORTE CORTE E QUELLE PIÙ LUNGHE.

DOMANDA

PREPOSIZIONI
CORTE, SEMPLICI

FRASE MINIMA

IL PANINO

(di chi?)

DI MARTA.

ESPANSIONE

FRASE MINIMA

I PANINO

(di chi?)

DEI MARTA.

ESPANSIONE

DOMANDA

PREPOSIZIONI
LUNGHE,



LEO TELEFONA

(a chi?)

A MARCO.

LEO TELEFONA

(a chi?)

AGLI AMICI.



MARCO ARRIVA

(da dove?)

DA ROMA

MARCO ARRIVA

(da dove?)

DAL MAROCCO



IO VIAGGIO

(con che cosa?)

IN TRENO

IO VIAGGIO

(con che cosa?)

NEI VAGONI



MARIA GIOCA

(con chi?)

CON MARCO

MARIA GIOCA

(con chi?)

CON I CUGINI



EVA SALE

(dove?)

SU FUFFI

EVA SALE

(dove?)

SULLE SCALE



VITO CAMMINA

(dove?)

PER STRADA

VITO CAMMINA

(dove?)

SUI SENTIERI



LA SEDIA È

(dov'è?)

TRA DI NOI

LA SEDIA È

(dov'è?)

DELLA BAMBINA



IO VENGO

(tra quanto?)

FRA DUE ORE

IO VENGO

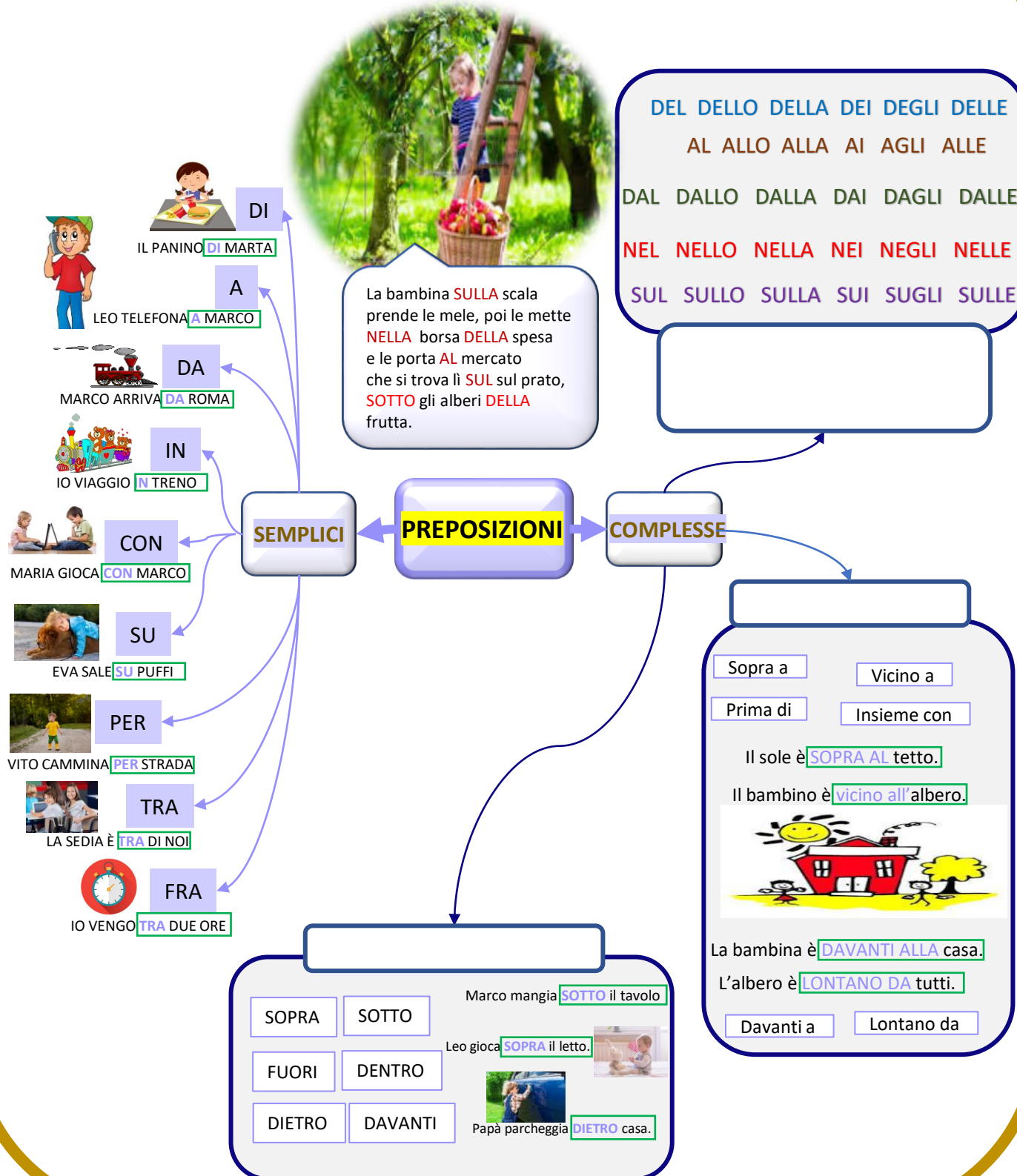
(tra quanto?)

ALLE QUATTRO



RICORDA.

LE PREPOSIZIONI SEMPLICI O COMPLESSE LE TROVI SEMPRE ALL'INIZIO DELLE ESPANSIONI.
NON TI PUOI SBAGLIARE. LE PREPOSIZIONI A VOLTE SONO FORMATE ANCHE DA DUE O TRE PAROLINE.





1 NON RESTA CHE COSTRUIRE LA CASINA DELLE PREPOSIZIONI. ADESSO ABBIAMO 5 CASINE NEL VILLAGGIO DELLE PAROLE.



2 SIGNOR MAGO PERCHÉ LA CASINA L'AVETE MESSA SOTTO?.

3 BELLA DOMANDA. TE LO SPIEGO SUBITO. GIRA PAGINA.

nome
verbo
aggettivo
articolo
preposizione





1 QUANDO IL VILLAGGIO SARÀ
COMPLETO CI SARANNO 9
CASINE.

2 9 CASINE? E
QUANDO
NASCERANNO LE
ALTRE?

3 DIPENDE DA TE, MAN MANO CHE SCOPRIRAI NUOVI
TIPI DI PAROLE FARÒ NASCERE LE LORO CASINE.

4 COME VEDI 5 SONO GRANDI E 4 PICCOLE.

L'ARTICOLO, IL NOME, L'AGGETTIVO, IL PRONOME, IL VERBO SONO GRANDI
PERCHÉ LE LORO PAROLE SONO TANTE: MASCHILI E FEMMINILI, SINGOLARE E
PLURALE. MENTRE L'AVVERBIO, LA CONGIUNZIONE, LA PREPOSIZIONE E
L'INTERIEZIONE SONO PICCOLE PERCHÉ NON HANNO NÉ MASCHILE NÉ
FEMMINILE NÉ SINGOLARE NÉ PLURALE.

articolo

nome

aggettivo

pronome

verbo

avverbio

congiunzione

preposizione

interiezione

5 SONO TANTE LE
CASINE, COME
FACCIO A
RICORDARLE TUTTE?

I tipi di parole che usiamo per parlare e scrivere sono 9

STAMPALA E METTILA NEL
QUADERNO DELLA MEMORIA



Per ricordare impara a
memoria la frase



parti del
discorso
sono 9



INvariabili

IL PROTAGONISTA DELLA FRASE,
È l'attore quello che fa le cose.



NOME

bambino



**IL PITTORE
DELLE PAROLE**

AGGETTIVO

buono



**IL SOSTITUTO, LA RISERVA
DEL PROTAGONISTA,
PRONOME**

che



**È IL MOTORE
DELLA FRASE
VERBO**

gioca

ARTICOLO

**LA CORONA
DELLE PAROLE**

il



5 parti
variabili



4 parti INvariabili



AVVERBIO

**SI AGGIUNGE A
UN VERBO**
per dire meglio
le cose.



CONGIUNZIONE

**UNISCE TRA
LORO LE
PAROLE**



PREPOSIZIONE

**SI METTE DAVANTI
AD ALTRE PAROLE.**
Le trovi all'inizio
dell'espansione.



**INTERIEZIONE
(ESCLAMAZIONE)**

**ESPRIME
UN'EMOZIONE,**
una sensazione di
gioia, noia, dolore,
rabbia, paura.
«Oh! Uffa!
Accidenti!»



Per ricordare
impara i gesti.

