

1. Indovino che animale è!

- Leggo le frasi.
- Metto il disegno dell'animale e il suo nome sotto alle frasi.
- Controllo dietro ai cartellini.

2. Leggo e costruisco l'animale!

- Leggo il testo e prendo le parti del corpo.
- Costruisco l'animale.
- Controllo con il foglio di controllo.

3. Metto il chiodino al posto giusto!

- Leggo le domande.
- Metto il chiodino su V o su F.
- Giro il foglio e controllo.
- Correggo le frasi sbagliate nel quaderno.

4. Accendo la luce!

- Leggo e collego con i fili.
- Se la luce si accende è giusto!

5. Chi ha rubato il salame?

- Leggo quello che dicono gli animali.
- Prendo il gatto che ha rubato il salame.
- Giro il gatto, se ha un bollino è quello giusto!

6. Bindolo!

- Leggo e collego le frasi con il filo.
- Giro per controllare.

7. Leggo la storia!

- Leggo la storia e dico la parola al posto del disegno.
- Controllo con il foglio di controllo.

8. Adesso provo io!

- Scelgo un animale
- Descrivo l'animale nel quaderno.
- Uso le domande come aiuto!

9. Costruisco il libro degli animali!

- Prendo un libretto bianco.
- Copio nel mio libretto le informazioni sugli animali.

10. Faccio il cruciverba

- Scrivo al posto giusto il nome degli animali.
- Controllo con il foglio di controllo.
- Cancello!

11. Rispondo alle domande!

- Leggo gli indovinelli.
- Scrivo il nome degli animali.
- Controllo con il foglio di controllo.

12. Scrivo il nome degli animali!

- Scrivo il nome degli animali con l'articolo.
- Controllo con il foglio di controllo.

13. Dettato di corsa!

- Scrivo nel quaderno la filastrocca del camaleonte.

14. Tiro i dadi e dico la frase!

- Tiro il dado nero.
- Tiro il dado azzurro.
- Dico una frase con quelle parole.
- Controllo sul foglio di controllo se c'è la frase che ho detto.

15. Metto gli animali nei cestini!

- Prendo i cartellini con il disegno degli animali.
- Dico il nome con l'articolo.
- Metto gli animali nel cestino con l'articolo giusto.
- Giro i cartellini, c'è un bollino del colore del cestino.

16. Quanti animali!

- Prendo i cartellini con il disegno degli animali.
- Dico il nome con l'articolo.
- Metto gli animali nella casa con l'articolo giusto.
- Giro i cartellini per controllare.

17. Formo la frase e abbino il disegno!

- Metto i cartellini vicini per fare una frase.
- Metto vicino il disegno giusto.
- Giro i cartellini per controllare.

18. Memory delle parti del corpo!

- Gioco a memory con un compagno.
- Formo le coppie disegno-parola.

19. Memory degli animali!

- Gioco a memory con un compagno.
- Formo le coppie disegno-parola.

20. Abbinamento!

- Metto la parola vicino al disegno.
- Giro il disegno per controllare.

21. Puzzle!

- Metto vicini i due cartellini giusti.
- Leggo il nome dell'animale.

22. Il re serpente!

- Gioco al re serpente con un compagno.
- Metto le pedine sulla partenza.
- Tiro il dado e vado avanti.
- Sposto la pedina dal disegno al nome o dal nome al disegno.
- Se arrivo su una corona ho vinto!

23. Metto le mollette!

- Metto la molletta vicino al nome della parte del corpo.
- Giro il foglio per controllare.

24. Scatola magica!

- Leggo la scheda.
- Metto il chiodino vicino alla parola giusta.
- Se la scheda esce è giusto, se no riprovo.

25. Di che colore è?

- Guardo i disegni e dico la frase.
- Giro i cartellini per controllare.

26. Tombola!

- Con un compagno gioco alla tombola degli animali!