

CLASSE 1^a+2^a+3^a+4^a+5^a

	Classe 1 ^a	Classe 2 ^a	Classe 3 ^a	Classe 4 ^a	Classe 5 ^a
Competenze	L'alunna, l'alunno sa, <ul style="list-style-type: none"> • comprendere semplici dialoghi che si riferiscono alla vita di tutti i giorni e testi orali nella lingua standard • leggere e comprendere semplici testi che parlano di avvenimenti quotidiani anche se non conosce tutte le parole usate • partecipare a conversazioni di routine usando una lingua semplice, quando si parla di temi conosciuti • usare semplici frasi ed espressioni per parlare di temi conosciuti e di argomenti che lo interessano • scrivere brevi, semplici testi che trattano argomenti che conosce bene o che lo interessano 				
Ambito tematico	*** IL CIRCO***				
Funzioni	<ul style="list-style-type: none"> • Nominare e descrivere molto semplicemente personaggi e oggetti • Abbinare un colore ad un'illustrazione • Esprimere quantità • Interpretare ruoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere personaggi, oggetti e ambienti • Interpretare ruoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere personaggi e ambienti • Raccontare azioni proprie ed altrui • Interpretare ruoli • Comprendere alcuni modi di dire 		
Strutture grammaticali	Io sono/io ho è/ha Grande, piccolo Bello, brutto... Mi piace/non mi piace	Presente indicativo C'è- ci sono La concordanza nome/aggettivo, maschile/femminile, singolare/plurale Gli aggettivi terminanti in -e	Presente indicativo C'è – ci sono La concordanza nome/aggettivo, maschile/femminile, singolare/plurale I superlativi Gli aggettivi terminanti in –e I modi di dire		

Classe 2 ^a	Classe 3 ^a	INSIEME	Classe 4 ^a	Classe 5 ^a
		<p>L'ins. sceglie una delle seguenti attivazioni Attivazione n.1: il cilindro L'ins. fotocopia il cilindro (Ail.1) formato A3. Colora le immagini (Ail. 1a) e ritaglia i cartellini. Incolla una busta sul retro del cilindro e inserisce all'interno i cartellini con le immagini dell'allegato 1a da estrarre uno alla volta.</p> <p><u>Attivazione n.2: lucido</u> L'ins. cerca in rete un'immagine che possa rappresentare il circo e la fotocopia su un lucido che userà con la lavagna luminosa. Crea su un foglio A4 delle finestrelle che si aprano su parti salienti della scena del circo, presenti sul lucido. Apre le finestrelle una alla volta per far ipotizzare agli alunni di cosa si tratta.</p> <p><u>Attivazione n.3: suoni del circo</u> A causa dei diritti d'autore, non ci è concesso allegare i brani audio che avevamo trovato in rete (barrito elefante, ruggito leone, pubblico che applaude, urla delle scimmie, musica della banda). Vi consigliamo quindi di cercare suoni/rumori riguardanti il circo, tramite un qualsiasi motore di ricerca. L'ins. invita gli alunni ad ascoltare i suoni/ rumori del circo e a formulare ipotesi. Poi scrive alla lavagna le parole-chiave suggerite dagli alunni.</p> <p><u>Attivazione n.3: puzzle</u> L'ins. usa un' immagine cercata in rete che rappresenti il circo, la taglia in pezzi in modo da poter fare un puzzle. L'ins. mette i pezzi del puzzle in una busta e la consegna agli alunni per farlo costruire. Gli alunni formulano ipotesi sull'argomento che verrà trattato.</p>		
		<p>L'ins. propone la canzone (Ail. 2), cantandola e mimandola (melodia di "Tacabanda" di 1^a, con testo riadattato). Man mano che gli artisti del circo vengono</p>		

		nominati, l'ins. attacca alla lavagna le corrispondenti immagini che si trovano nellgli allegati 6 e 7). Poi distribuisce l'all. 2 agli alunni e fa leggere, cantare e mimare la canzone.		
Consegne per l'ascolto: 2ª Quanti sono i personaggi del circo? Chi sono? 3ª Dove sono? Come sono?		L'ins. invita gli alunni ad ascoltare il dialogo (Ambarabá 3 cd 1 traccia 14) e fissa il lessico alla lavagna.	Consegne per l'ascolto: cosa fa l'acrobata? Cosa fa il pagliaccio?	
Scheda con immagini del dialogo da riordinare. (All. 3)	Scheda con immagini + fumetti da riordinare. (All. 3a)		Scheda con immagini da riordinare. (All. 3b)	Scheda con immagini da riordinare e descrivere autonomamente.(All. 3c)
		Gli alunni leggono il dialogo. (All. 4)		
L'ins. ritaglia i pezzi del puzzle (All. 5) e li mette in una busta che consegna ad ogni alunno o a coppie di alunni. Gli alunni ricostruiscono il puzzle e lo incollano nel quaderno.	Ins. prepara 6 puzzle tagliando in vari segmenti (comprese le parole) ognuna delle sei immagini dell'all.6 e li mette in sei buste. Gli alunni ricostruiscono i puzzle con i personaggi del circo e li incollano su un foglio che verrà attaccato sul <u>cartellone</u> fatto dai compagni di 4ª e 5ª.		L'ins. prepara 6 puzzle tagliando in vari segmenti (comprese le parole) ognuna delle sei immagini dell'all. 7 e li mette in sei buste. Gli alunni ricostruiscono i puzzle con i personaggi del circo. L'ins. fa incollare le immagini degli artisti del circo ai lati di un <u>cartellone</u> , dove anche i bambini di 2ª e 3ª incolleranno i personaggi che hanno "scoperto" con il puzzle (puzzle dell'all. 6). L'ins. fa disegnare nel centro del cartellone anche due tendoni/carrozzoni abbastanza grandi. Serviranno per la raccolta di verbi e aggettivi.	
Gli alunni completano l'esercizio (All. 8)	Gli alunni completano l'esercizio (All. 9)		L'ins. fa ascoltare i vari segmenti-audio del testo "E' arrivato il circo" (All. 11 testo+ brani audio che si trovano nella cartella "Segmenti audio"). Nel testo scritto ogni segmento evidenziato con colori diversi bianco e grigio. I segmenti audio sono presenti in una specifica cartella. L'ins. stimola la comprensione globale con la mimica e la parafrasi e eventualmente usando anche dei disegni. L'ins. consegna alla classe suddivisa in coppie, la scheda con le domande sul testo (All. 11a) e legge o lo fa ascoltare nuovamente, sempre a segmenti. L'ins. invita gli alunni a fare la crocetta alla risposta giusta, ma sempre procedendo per segmenti, per più volte. Gli alunni prima confrontano le risposte in coppia, poi con il foglio di controllo (All. 11b) o riascoltando i segmenti audio.	
Gli alunni giocano con il memory dei personaggi e oggetti del circo (All.10).				
		<u>Gioco in gruppo: "Catena di parole".</u> <u>Materiale:</u> cartoncino alla lavagna con la frase "Sono andato/a al circo e ho visto ..." A turno gli alunni completano la frase con il		

		lessico del circo: "Sono andato/a al circo e ho visto ...". Ogni alunno dovrà ripetere la frase aggiungendo una parola a quella del compagno che lo ha preceduto.	
Gli alunni svolgono l'esercizio con le azioni (All. 12)	Gli alunni svolgono l'esercizio per riordinare le frasi (All. 13)		L'ins. distribuisce un segmento del testo (All. 11a) ad ogni coppia, tagliandolo lungo la linea tratteggiata. Ce ne sono di diverse difficoltà, quindi scegliete il segmento in base alle capacità della coppia. L'ins. invita a leggere in silenzio e a rispondere alle domande che troveranno sotto il testo. Una volta finito l'esercizio, chiede a un componente della coppia di leggere il testo ricevuto e all'altro di mimarlo.
L'insegnante ritaglia le azioni dell'all. 13a e le distribuisce agli alunni. I bambini dovranno attaccarle sul cartellone appeso in classe, accanto al personaggio che le compie. Segue il memory degli aggettivi (All. 14)			L'ins. consegna a ogni coppia l'allegato 15 e senza far consultare il testo completo (All.11), fa colorare il verbo giusto tra le due possibilità presenti. Gli alunni controllano poi sul foglio di controllo. (All. 15a) Ogni coppia sceglie una o più frasi da mimare a tutta la classe dall' all. 15, usando sia il verbo giusto, sia quello "sbagliato". Il resto della classe descrive oralmente le azioni e/o chi le compie. Es: il presentatore ringrazia il pubblico. Il presentatore bacia il pubblico. Gli alunni ritagliano i verbi all'infinito dell'all. 16 e li incollano nel carrozzone/tendone dei verbi presenti nel cartellone iniziato in precedenza.
<u>Gioco coppie o in piccolo gruppo: "CHI HA...? COSA HA...?" (inizialmente con l'ins.)</u> <u>Materiale: i cartellini del memory con i personaggi e oggetti del circo che vanno divisi in due mazzi (personaggi e oggetti) (All. 17)</u> Sul banco/sul pavimento si mettono i cartellini con i <u>personaggi visibili</u> . Un alunno prende un cartellino dal mazzo (coperto) <u>degli oggetti</u> e pone le domande: "CHI ha la trombetta? Un compagno, a turno (o il più veloce), prende il cartellino corrispondente e risponde: "Il pagliaccio." Il gioco si può fare invertendo i mazzi e facendo porre la domanda: "CHE COSA ha il mago?" "CHE COSA FA il mago?"			<u>Gioco coppie o in piccolo gruppo: "CHI HA...? COSA HA...? COM'E? PERCHE'?"</u> <u>Materiale: cartellini con domande chiave (All. 18)</u> Gli alunni a turno pescano un cartellino delle domande-chiave e pongono domande ai compagni come nell'esempio: Chi ha la trombetta? Che cosa fa/ha il domatore? Perché il pubblico ride? Com'è il giocoliere? Poi si scambiano i ruoli.
Gli alunni giocano con il memory (All. 19).	L'ins. fa esercitare agli alunni gli aggettivi in "E" con la filastrocca a pagina 21 (All. 20) e la fa drammatizzare		L'ins. fa esercitare agli alunni gli aggettivi in "E" utilizzando la filastrocca che ha un testo differente da quello per gli alunni di 2ª e 3ª. (All. 21)
Esercizio "Cercaparole" (All. 22)	Gli alunni eseguono gli esercizi a pagina 22, 23, 24 sul relativo Q.D.L. (All.23 contiene tutte le pagine del q.d.l.)		L'ins. consegna l'all. 24. Gli alunni cerchiano gli aggettivi in –e col rosso, i superlativi col verde e i modi di dire col blu. Infine li ricopiano nelle colonne giuste. L'ins. plastifica e ritaglia l'all.25. per ogni coppia. (Es.: 5 coppie di alunni, ricevono 5 allegati 28). Sul retro di ogni cartellino si possono scrivere i numeri corrispondenti in modo che gli alunni siano in grado di controllare autonomamente l'esattezza dell'abbinamento. Es.: numero 1 rosso (modo di dire) e

			<p>numero uno blu (suo significato) .</p> <p>Le coppie hanno i cartellini con i modi di dire (blu) e il significato (rosso) e devono abbinarli in modo da farli corrispondere. Per arrivare al significato corretto si possono eventualmente anche aiutare con il testo completo.</p> <p>L'ins. propone un cartellone con i modi di dire.</p>
		<p><u>Proposta di gioco per focalizzare l'attenzione sugli aggettivi coinvolgendo in parte anche i compagni di 2a e 3a</u></p> <p>L'ins. taglia gli aggettivi dell'all.26 e li mette in una busta/sacchetto. Consegna ad ogni coppia di 4a e 5a l'all.11. (testo intero). Gli alunni di <u>2a e 3a</u> estraggono a turno dalla busta/sacchetto gli aggettivi e chiedono alle coppie di <u>4a e 5a</u> di individuarli nel minor tempo possibile. La coppia che li trova per prima dice STOP e legge la frase intera, dove è presente l'aggettivo.</p>	
		<p><u>Gioco in coppia: "La frase più lunga".</u></p> <p><u>Materiale: cartellini dei verbi (all. 27)</u></p> <p>L'ins. fotocopia e ritaglia i verbi dell'all. 27, li mette in una scatola e divide il gruppo in coppie. Estrae un verbo dalla scatola. Ogni coppia dovrà scrivere una frase con il verbo estratto, entro un tempo prestabilito. L'ins, dà il via al tempo. A tempo scaduto fa leggere ad ogni coppia la frase. La coppia che ha scritto la frase con più parole e il verbo declinato correttamente, vince 3 punti. Chi ha scritto il verbo correttamente, ma meno parole della coppia precedente, vince 2 punti. Chi ha scritto solo soggetto, predicato e complemento, vince 1 punto. Chi sbaglia il verbo 0 punti.</p>	
			<p><u>Gioco a coppie: "Gli occhiali sporchi"</u></p> <p><u>Materiale: preparare tanti cartoncini (fronte/retro) quante sono le domande.</u></p> <p>ATTENZIONE: "sporcare" gli occhiali <u>prima</u> di plastificarli.</p> <p>L'ins. ritaglia l' all. 28 in due fogli A5 (ci sono due paia di occhiali per fare due cartoncini con un foglio). Poi ritaglia anche le coppie di frasi dell' all.29 (quelle sbagliate in nero e quelle giuste in rosso) e le incolla <u>sul retro</u> del cartoncino con gli occhiali. Si possono incollare più frasi su ogni cartoncino oppure una coppia di frasi per paio di occhiali. Un alunno della coppia prende un cartoncino mostrando solo gli occhiali al compagno. Legge la frase scritta</p>

			<p>sul retro. Es.: "Io vedo il presentatore che cammina sulla fune". Il compagno che vede solo gli occhiali, ma non le frasi, deve rispondere correggendo la frase, in questo caso con: "Ma no, l'acrobata cammina sulla fune."</p> <p>La frase in rosso è il controllo per chi legge la frase sbagliata.</p>
<p><u>Gioco di gruppo: il memory vivente</u> <u>Materiale: cartellini (All. 10)</u> Due alunni A e B escono dalla classe. L'ins. distribuisce i cartellini con immagini e parole a tutta la classe. I bambini A e B che rientrano devono cercare la coppia giusta. Per farlo devono individuare i compagni che hanno i due cartellini con nome e immagine corrispondenti. Il bambino A chiama il nome di due compagni sperando che abbiano la coppia. Se ci riesce, prende la coppia di cartellini e guadagna un punto. Se non indovina tocca al compagno B che fa la stessa cosa. Vince chi ha trovato più coppie.</p>			<p><u>Gioco in coppia: L'alfabeto del circo</u> <u>Materiale: una scheda per alunno (All. 30)</u> Ogni alunno scrive: per ogni lettera dell'alfabeto il nome di un personaggio/oggetto/aggettivo/verbo riguardante il circo e per ogni parola una domanda. Poi lavorano in coppia: un alunno legge le domande che ha scritto e l'altro risponde. In seguito si scambiano i ruoli. Es.: A come acrobata – Cosa fa l'acrobata? C come coraggioso – Chi è coraggioso? L come lanciare – Chi lancia i birilli?</p>
			<p>Gli alunni completano il "Cercaparle" con le definizioni degli aggettivi (All. 31)</p>
		<p><u>Gioco a gruppi: gara con le parole</u> <u>Materiale: buste, biglietti con sostantivi, aggettivi, verbi</u> L'ins. fotocopia ogni categoria dell' all. 32 utilizzando fogli di colori differenti. Ritaglia i singoli cartellini e li mette nelle scatole/buste /sacchetti. Su ognuna scrive le categorie e il relativo punteggio: verbi 2 punti, nomi 3 punti, aggettivi 4 punti. In ognuna delle scatole/buste/sacchetti mettete una carta Jolly (ce ne sono tre) che permette agli AA di usare un aggettivo/sostantivo/verbo a loro scelta. L'ins. divide le due classi in squadre A e B. Entrambe le squadre scelgono il primo mimo. La squadra che inizia sceglie una delle categorie. L'alunno mimo della squadra A prende un cartellino dalla scatola e mima la parola. La squadra B, che deve indovinare la parola, ha un tempo a disposizione che stabilisce l'insegnante (contare fino a 5/10 ecc). La squadra B, se indovina la parola mimata dalla squadra A, riceve i punti stabiliti a seconda delle categoria e questi vengono segnati alla lavagna. Le squadre si</p>	

	avvicendano a turno nel mimare e indovinare. A questo gioco possono partecipare tutti, ma l'ins. farà attenzione che non si formino gruppi composti da alunni di una sola classe, bensì che questo sia misto. L'ins. invita inoltre gli alunni con maggiori competenze linguistiche ad aiutare quelli con minori competenze, sia suggerendo le parole, sia aiutando a mimare.	
Gioco dell'oca AII. 33		<p><u>Gioco a coppie: la battaglia navale.</u></p> <p><u>Materiali: 2 griglie per giocatore. Una serve una per posizionare le proprie navi e una per segnare quelle che si colpiscono all'avversario. (AII. 34)</u></p> <p>Una "nave" occupa un certo numero di caselle adiacenti in linea retta (orizzontale o verticale). Due navi non possono sovrapporsi. I giocatori si accordano su quante navi disporre e di quali dimensioni.</p> <p>Il gioco procede a turni. Il giocatore di turno dice una frase per indovinare una delle caselle segnate (per esempio: " I leoni sono feroci "). L'altro bambino controlla sulla propria griglia e se indovinata dal compagno, risponde "sì" o "trovata!" e segna con una crocetta quella casella sulla propria griglia. In caso negativo risponde "acqua" o "no". Sulla seconda griglia i giocatori prendono nota delle frasi dette e del loro risultato. Quando una frase centra l'ultima casella di una "nave", il giocatore dovrà dire "Completata/Finita". Vince il giocatore che per primo indovina tutte caselle e la loro posizione sulla griglia del compagno.</p>

Produzione finale con la collaborazione di tutti

La famiglia Mattacchion ha un circo speciale dove tutto é... "issimo". E' composta da mamma, papà, nonno, nonna, figlio, figlia, figlioletto, zia, zio e il cane. Ognuno fa qualcosa. Tutta la classe suddivisa a coppie o in piccoli gruppi eterogenei è invitata a descrivere i componenti della famiglia in maniera scherzosa, ognuno a secondo delle sue capacità o a creare mini dialoghi.

Gli alunni descrivono le azioni, l'aspetto fisico e dove possibile anche quello caratteriale e/o gli oggetti che usano e dove si trovano.

Alla fine ogni coppia/piccolo gruppo presenta i personaggi/oggetti della famiglia Mattacchion che verranno disegnati e apposti su un cartellone, oppure drammatizza i mini dialoghi.