

Sostegno facile

CLASSE PRIMA



Piccoli passi, grandi traguardi

Attività, schede e giochi per una didattica inclusiva

172 pagine A4 • 4 volumi • 11 discipline • 22 giochi

01 Italiano e comunicazione

Suoni, sillabe, parole, frasi e comprensione.

02 Matematica e logica

Quantità, numeri entro 20, calcolo e relazioni.

03 Scienze, storia, geografia e cittadinanza

Include tecnologia: oggetti, materiali e prime procedure.

04 Arte, musica, inglese, motoria e giochi

Percorsi espressivi e 22 giochi con istruzioni per l'adulto.

INDICE GENERALE

Trova subito ciò che serve

I numeri indicano le pagine del PDF, anche dopo la stampa.

VOLUME 1 · ITALIANO E COMUNICAZIONE

Pagine 3-33 · 31 pagine. Prerequisiti, lettura, scrittura e comprensione; osservazione, soluzioni e carte.

VOLUME 2 · MATEMATICA E LOGICA

Pagine 34-60 · 27 pagine. Quantità, numeri entro 20, operazioni, problemi, forme e sequenze.

VOLUME 3 · TEMPO, SPAZIO, NATURA E CITTADINANZA

Pagine 61-107 · 47 pagine. Storia, geografia, scienze, tecnologia ed educazione civica.

VOLUME 4 · ESPRESSIONE, INGLESE E 22 GIOCHI

Pagine 108-172 · 65 pagine. Arte e immagine, musica, educazione motoria, inglese; 11 giochi linguistici e 11 matematici.

STAMPA E USO

Formato A4: stampa al 100% / dimensioni effettive. Per i ritagli usa fogli su un solo lato; verifica prima una pagina. Le attività con codice colore richiedono colori distinguibili. Licenza: uso personale e nella propria classe; non rivendere o redistribuire il file.

Sostegno facile

CLASSE PRIMA



VOLUME 01

Italiano e comunicazione

Dall'ascolto alla comprensione.

OSSERVARE E FACILITARE

Guida, osservazione e routine: pp. 4-6.

LEGGERE, SCRIVERE, COMPRENDERE

Schede progressive: pp. 8-29.

CONTROLLARE E RIPRENDERE

Soluzioni: pp. 30-32. Carte: p. 33.

VOLUME 1

Una scheda, un obiettivo

Guida pratica per l'adulto.

1 SCEGLI

Individua una sola abilità da esercitare. Parti da un compito che il bambino sa già svolgere in parte; non occorre seguire tutte le pagine in ordine.

2 MOSTRA

Leggi la consegna, indica dove iniziare e svolgi un esempio su un foglio a parte. Proponi 2-3 elementi prima di presentare l'intera scheda.

3 LASCIA PROVARE

Attendi la risposta. Può essere detta, indicata, composta con carte o scritta. Se l'obiettivo è la lettura, non far dipendere il risultato dalla qualità della grafia.

4 RIPRENDI

Controlla insieme e riprova un elemento simile. Annota quale aiuto ha funzionato. Il tempo di lavoro si adatta alla persona: prevedi pause prima dell'affaticamento.

UN KIT FLESSIBILE

Le schede sono un supporto alla progettazione educativa: scegli e adatta contenuti, quantità e modalità di risposta agli obiettivi individuali. Il PDF è stampabile; la personalizzazione avviene selezionando e adattando le attività.

VOLUME 1

Osservo per scegliere

Annotazioni dell'adulto, senza punteggi complessivi.

COSA OSSERVARE

Comprende una consegna breve? Distingue due segni? Riconosce il primo suono?
Associa una parola a un'immagine? Conta toccando un oggetto alla volta?

REGISTRA UN ESEMPIO CONCRETO

Data: _____ Attività / pagina: _____
Obiettivo: _____
Che cosa ha fatto: _____

INDICA L'AIUTO EFFETTIVO

Autonomo / consegna riletta / esempio / scelta tra due opzioni / supporto concreto /
guida passo passo.
Aiuto utile: _____

SCEGLI IL PROSSIMO PASSO

Riproporre con meno elementi / mantenere lo stesso livello / ridurre l'aiuto / aggiungere
un elemento.
Prossimo tentativo: _____

VOLUME 1

La mia routine in 4 passi

Da leggere insieme al bambino.

1 GUARDO

Osservo la pagina. Indico da dove comincio.

2 ASCOLTO

Ascolto una consegna. Se serve, chiedo: “Me la ripeti?”

3 PROVO

Faccio un pezzetto alla volta. Posso usare un aiuto.

4 CONTROLLO

Riguardo il lavoro. Dico che cosa ho imparato e che cosa voglio riprovare.

SE MI STANCO

Mi fermo e chiedo una pausa. Riprendo da un passo che riesco a fare.

VOLUME 1

Il percorso di italiano

Scegli il punto di ingresso in base a ciò che osservi.

SEGNI E SUONI

Inizia a p. 8 con confronti visivi, iniziali e vocali. Mostra poche alternative alla volta; nomina prima le immagini.

SILLABE E PAROLE

Da p. 12: sillabe, parole e immagini. Le carte di p. 33 permettono di rispondere senza scrivere.

FRASI E COMPrensIONE

Da p. 21: frasi brevi e testo. Distingui la comprensione in ascolto dalla lettura autonoma: annota se il testo è stato letto dall'adulto.

GIOCHI E CONTROLLO

Gli 11 giochi linguistici sono nel volume 4. Inizia con il memory (p. 151) o il loto delle iniziali (p. 159). Le soluzioni di italiano sono alle pp. 30-32.

VERIFICHE FORMATIVE

Le pagine "Il mio piccolo traguardo" servono a osservare il percorso. Confronta prestazioni svolte con aiuti simili; non attribuire un voto complessivo al bambino.

UGUALE O DIVERSO?

In ogni riga cerchi l'elemento diverso.

NOME _____

A**A****O****A****M****N****M****M****LA****LA****LA****LE****SO****SO****SI****SO**

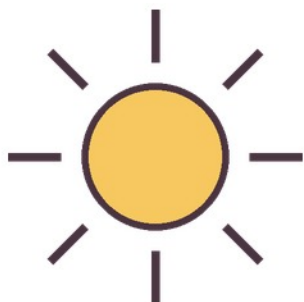
AIUTO POSSIBILE

Copri le altre righe e osservane una alla volta.

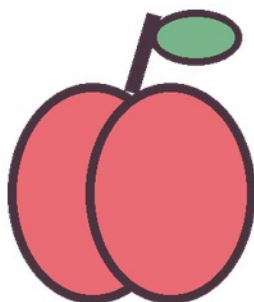
ASCOLTA IL PRIMO SUONO

Pronuncia il nome e scrivi la lettera iniziale.

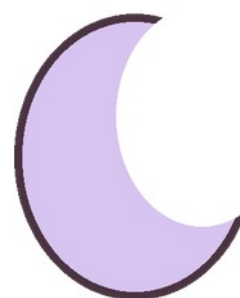
NOME _____



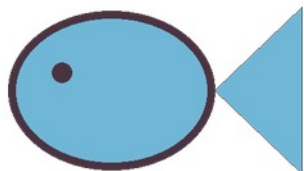
INIZIA CON: ____



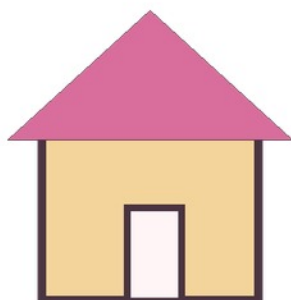
INIZIA CON: ____



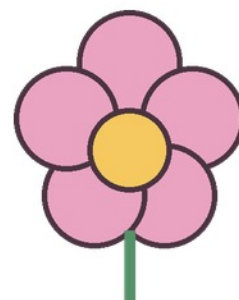
INIZIA CON: ____



INIZIA CON: ____



INIZIA CON: ____



INIZIA CON: ____

FACILITAZIONE

Offri due lettere tra cui scegliere: "Sole inizia con S oppure M?"

TROVA LE VOCALI

Cerchia le vocali e usa cinque colori diversi.

NOME _____

A**M****E****S****I****L****O****P****U****R****E****F****A****T****O****N****I****C****U****M**

CODICE COLORE

A rosa • E giallo • I verde • O azzurro • U viola

RIPASSA E SCRIVI LE VOCALI

Segui il modello. Poi prova da solo.

NOME _____

A

A A A

E

E E E

I

I I I

O

O O O

U

U U U

MOTRICITÀ FINE

Prima traccia la lettera con il dito, poi con una matita grossa.

VOLUME 1

Unisci le sillabe

Cerchia la parola che inizia con la sillaba a sinistra.

NOME _____ DATA _____

MA → MELA MANO LUNA

SO → SOLE CASA FIORE

FIO → PESCE FIORE MELA

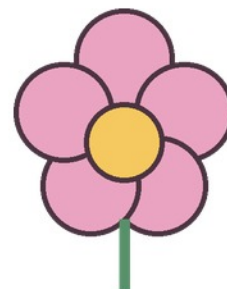
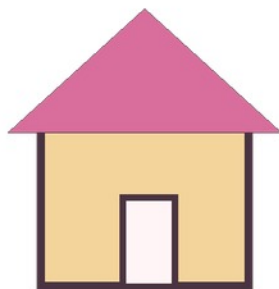
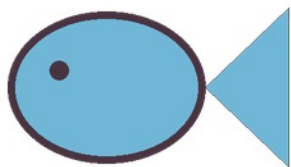
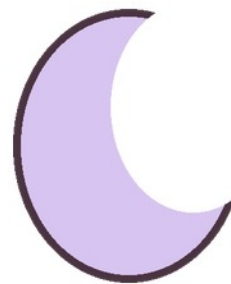
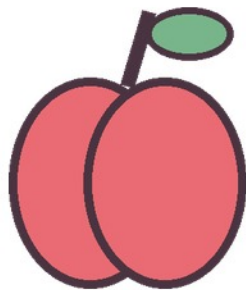
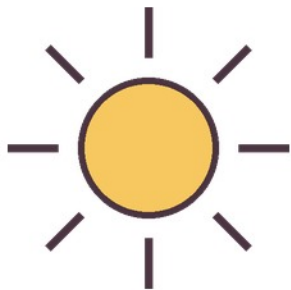
CA → LUNA CASA SOLE

Leggi prima la sillaba. Puoi ascoltare le tre parole lette dall'adulto.

LEGGO PAROLE SEMPLICI

Collega ogni parola alla figura giusta.

NOME _____



CASA

SOLE

PESCE

LUNA

FIORE

MELA

PICCOLO TRUCCO

Prima leggi lentamente, poi cerca l'immagine.

COSTRUISCO LE PAROLE

Riordina le sillabe e scrivi la parola.

NOME _____

LA - ME

LE - SO

SA - CA

NA - LU

SCE - PE

RE - FIO

GIOCO VELOCE

Sposta due cartoncini finché la parola “suona giusta”.

VOLUME 1

Il mio piccolo traguardo

Ascolta la consegna. Rispondi indicando o scrivendo.

NOME _____ DATA _____

1. CERCHIA LE VOCALI: M A S E L I O P U

2. SCRIVI L'INIZIALE:
SOLE ____ MELA ____ LUNA ____

3. RIORDINA: SA - CA → _____

4. CERCHIA LA PAROLA CHE NOMINA
CIÒ CHE ILLUMINA IL CIELO DI GIORNO:
SOLE SALE SOLO

Com'è andata? Da solo/a / Con un aiuto / Voglio riprovare.

TROVA LA LETTERA UGUALE

Cerchia in ogni riga tutte le lettere uguali al modello.

NOME _____

B

D B P B B R

M

N M W M H M

P

B P R P D P

T

F T L T I T

S

C S Z S G S

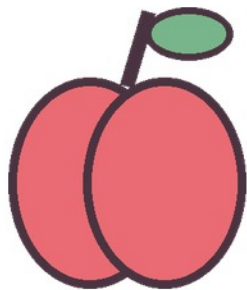
AIUTO VISIVO

Segui la riga con il dito e confronta una lettera alla volta.

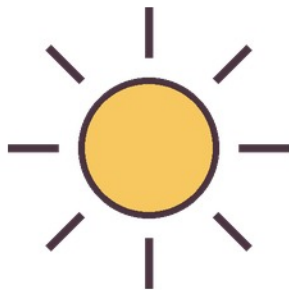
CONSONANTI IN ASCOLTO

Pronuncia la figura e cerchia la consonante iniziale.

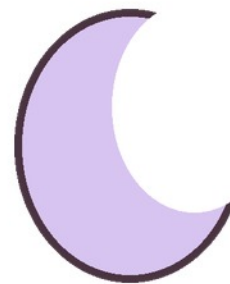
NOME _____



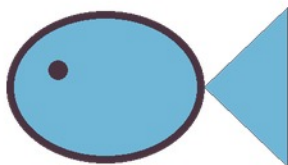
M P L



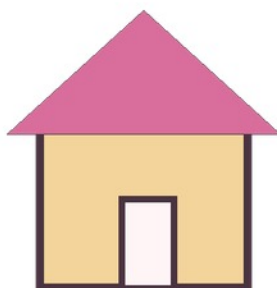
F S T



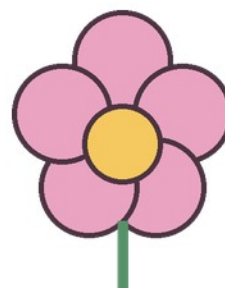
N L R



P B D



G C M



V F S

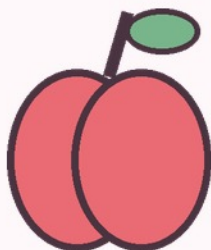
STRATEGIA

Allunga il primo suono: MMELA, SSSOLE.

QUALE SILLABA MANCA?

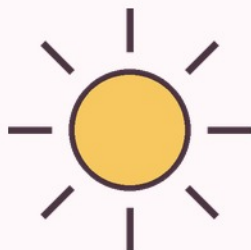
Osserva l'immagine e completa l'inizio della parola.

NOME _____



_ LA

ME MA



_ LE

SO SA



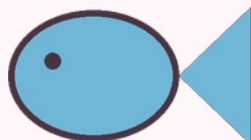
_ NA

LU LA



_ SA

CA CO



_ SCE

PE PA



_ RE

FIO FIA

PICCOLO PASSO

Batti le sillabe e ascolta quale pezzo viene per primo.

VOLUME 1

Completa la parola

Scegli la sillaba finale e scrivi il nome della figura indicata.

NOME _____ DATA _____

LA CASA: CA____ SA / SO

LA MELA: ME____ LA / LE

LA LUNA: LU____ NO / NA

IL SOLE: SO____ LA / LE

IL PESCE: PE____ SCE / SCI

IL FIORE: FIO____ RA / RE

L'adulto legge il nome se serve. Poi copri il modello e rileggi la parola completata.

LEGGO, COPRO E SCRIVO

Leggi la parola, coprila e prova a riscriverla.

NOME _____

MELA

SOLE

CASA

LUNA

PESCE

FIORE

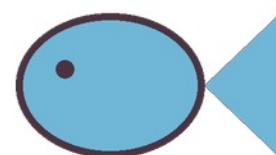
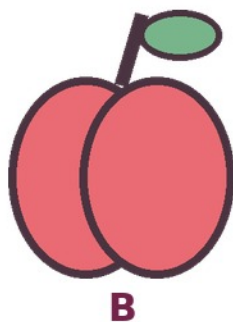
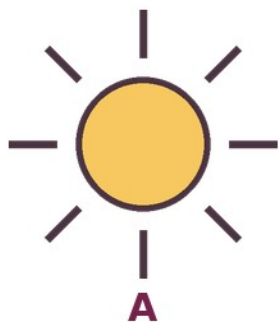
MEMORIA VISIVA

Guarda la parola intera, pronunciala, coprila e poi scrivi.

LEGGO UNA FRASE

Collega ogni frase all'immagine corretta.

NOME _____



1

IL SOLE È GIALLO.

—

2

LA MELA È ROSSA.

—

3

IL PESCE NUOTA.

—

FACILITAZIONE

Leggi prima il nome, poi tutta la frase.

METTO IN ORDINE LA FRASE

Numera le parole e riscrivi la frase corretta.

NOME _____

ROSSA

È

LA MELA

NUOTA

IL PESCE

BRILLA

IL SOLE

È

LA CASA

GRANDE

STRATEGIA

Cerca prima “chi”, poi “che cosa fa” o “com’è”.

LEGGO E CAPISCO

Ascolta o leggi il testo. Poi rispondi.

NOME _____

**LIA HA UNA MELA ROSSA. LA PORTA A SCUOLA.
DURANTE LA MERENDA LA DIVIDE CON LUCA.**

1. CHI HA LA MELA?

LIA LUCA

2. DI CHE COLORE È?

ROSSA VERDE

3. DOVE LA PORTA?

A SCUOLA AL MARE

4. COSA FA ALLA MERENDA?

LA DIVIDE LA NASCONDE

TORNA AL TESTO

Rileggi nel testo la frase che contiene la risposta.

PAROLE CHE FANNO RIMA

Collega le parole che finiscono con lo stesso suono.

NOME _____

SOLE

VIOLE

MELA

VELA

GATTO

MATTO

PANE

CANE

ASCOLTA IL FINALE

Pronuncia lentamente la parte finale: SO-LE / VIO-LE.

FAMIGLIE DI SILLABE

Completa ogni famiglia con la vocale che manca.

NOME _____

MA ME MI MO M__

LA LE LI L__ LU

PA PE P__ PO PU

SA S__ SI SO SU

CA CE CI CO C__

RITMO E VOCE

Leggi la fila con ritmo e accompagna ogni sillaba con un battito.

IL OPPURE LA?

Scrivi l'articolo corretto davanti a ogni parola.

NOME _____

___ SOLE

IL LA

___ MELA

IL LA

___ PESCE

IL LA

___ CASA

IL LA

___ FIORE

IL LA

___ LUNA

IL LA

PROVA AD ASCOLTARE

Pronuncia articolo e nome insieme: quale forma "suona giusta"?

VOLUME 1

Uno oppure tanti?

Scrivi il plurale. Esempio: GATTO → GATTI.

NOME _____ DATA _____

MELA → _____

CASA → _____

FIORE → _____

PESCE → _____

LUNA → _____

Prima mostra un oggetto, poi due oggetti dello stesso tipo.

VOLUME 1

Completo la frase

Cerchia tutte le opzioni che hanno senso. Poi scegli e riscrivi la frase.

NOME _____ DATA _____

IL SOLE È... GIALLO / NUOTA

LA MELA È... ROSSA / BRILLA

IL PESCE... NUOTA / È GRANDE

LA LUNA... BRILLA / MANGIA

LA CASA È... GRANDE / ROSSA

Alcune frasi hanno due complementi possibili. Spiega la tua scelta.

PRIMA, POI, INFINE

Numera le azioni da 1 a 3.

NOME _____

☐

LIA MANGIA LA MELA.

☐

LIA LAVA LA MELA.

☐

LIA PRENDE LA MELA.

☐

LUCA ENTRA IN CASA.

☐

LUCA APRE LA PORTA.

☐

LUCA ARRIVA DAVANTI A CASA.

☐

ANNA ANNAFFIA IL FIORE.

☐

ANNA RIEMPIE L'ANNAFFIATOIO.

☐

IL FIORE SI RIALZA.

METTO IN ORDINE

Racconta la storia a voce prima di numerarla.

Italiano • segni e parole

Riferimenti alla numerazione di questa edizione.

- p. 8** In ordine di riga: O; N; LE; SI.
- p. 9** S (sole), M (mela), L (luna), P (pesce), C (casa), F (fiore).
- p. 10** Cerchiare tutte le A, E, I, O, U. Non cerchiare le consonanti.
- p. 11** Riproduzioni riconoscibili delle vocali A, E, I, O, U.
- p. 12** MA → MANO; SO → SOLE; FIO → FIORE; CA → CASA.
- p. 13** Dall'alto a sinistra: SOLE, MELA, LUNA, PESCE, CASA, FIORE.
- p. 14** MELA; SOLE; CASA; LUNA; PESCE; FIORE.
- p. 15** A, E, I, O, U; iniziali S, M, L; CASA; SOLE.
- p. 16** Cerchiare le lettere identiche al modello di ogni riga: B, M, P, T, S.
- p. 17** M; S; L; P; C; F.
- p. 18** ME; SO; LU; CA; PE; FIO.
- p. 19** SA; LA; NA; LE; SCE; RE. Parole: CASA, MELA, LUNA, SOLE, PESCE, FIORE.

Le risposte aperte si valutano rispetto alla consegna e alla motivazione. Annota anche l'aiuto utilizzato.

Italiano • frasi e comprensione

Riferimenti alla numerazione di questa edizione.

- p. 20** MELA; SOLE; CASA; LUNA; PESCE; FIORE. La scrittura va confrontata con il modello dopo il tentativo.
- p. 21** 1 → A (sole); 2 → B (mela); 3 → C (pesce).
- p. 22** La mela è rossa. Il pesce nuota. Il sole brilla. La casa è grande.
- p. 23** Lia; rossa; a scuola; la divide.
- p. 24** SOLE-VIOLE; MELA-VELA; GATTO-MATTO; PANE-CANE.
- p. 25** MU; LO; PI; SE; CU. Nella riga CA-CE-CI-CO-CU il suono di C cambia: non presentarla come una serie foneticamente identica.
- p. 26** IL sole; LA mela; IL pesce; LA casa; IL fiore; LA luna.
- p. 27** MELE; CASE; FIORI; PESCI; LUNE.
- p. 28** Sole: giallo. Mela: rossa; "brilla" è accettabile se motivato. Pesce: entrambe le opzioni. Luna: brilla. Casa: entrambe le opzioni.
- p. 29** Nell'ordine delle caselle: 3-2-1; 3-2-1; 2-1-3.

Le risposte aperte si valutano rispetto alla consegna e alla motivazione. Annota anche l'aiuto utilizzato.

VOLUME 1

Controllare senza togliere fiducia

Guida alla restituzione delle attività di italiano.

DISTINGUI L'OBIETTIVO

Se il testo è stato letto dall'adulto, osservi soprattutto comprensione in ascolto. Se il bambino legge da sé, annota anche riconoscimento delle parole e autocorrezioni.

DESCRIVI UN SUCCESSO

Usa una frase concreta: "Hai ritrovato la parola guardando l'inizio". Evita etichette sulla persona e confronti con i compagni.

RIPRENDI UN SOLO PUNTO

Mostra dove ricontrollare, poi lascia riprovare. Se serve, torna a due scelte o alla carta con l'immagine.

COLLEGA SCHEDA E GIOCO

Per le iniziali: loto a p. 159. Per le sillabe: puzzle a p. 162. Per le parole: tombola a p. 153. Le istruzioni sono nel volume 4.

REGISTRA

Data: _____ Pagina: _____

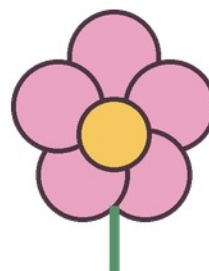
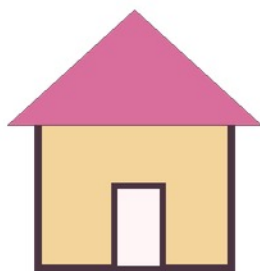
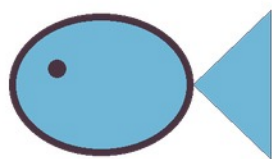
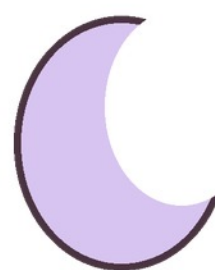
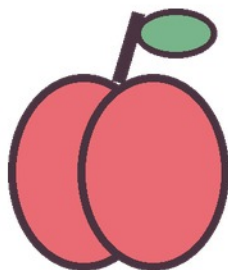
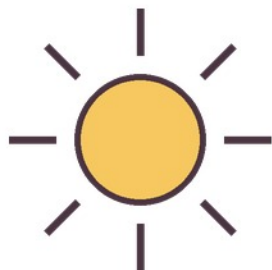
Risposta osservata: _____

Aiuto usato: _____

Prossimo passo: _____

CARTE-PAROLA E CARTE-IMMAGINE

Usale per abbinamenti, memory e sillabazione.



SOLE

MELA

LUNA

PESCE

CASA

FIORE

IDEE D'USO

Trova la coppia • batti le sillabe • copia la parola

Sostegno facile

CLASSE PRIMA



VOLUME 02

Matematica e logica

Dalle quantità al calcolo entro 20.

PARTIRE DAL CONCRETO

Usa oggetti, dita o una linea dei numeri.

PROCEDERE PER PICCOLI PASSI

Schede: pp. 35-57. Soluzioni: pp. 58-59.

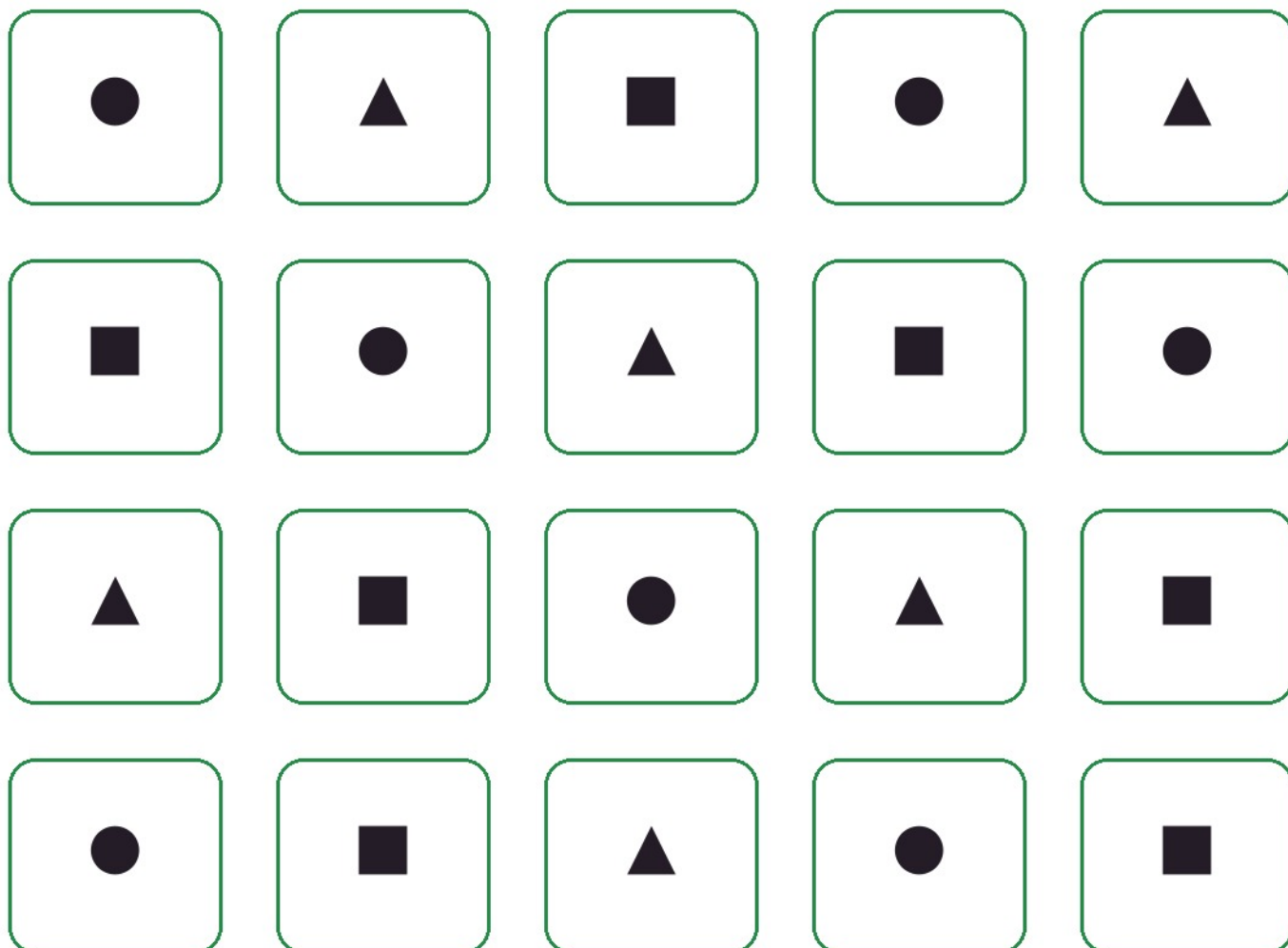
CONSOLIDARE CON IL GIOCO

Gli 11 giochi matematici sono nel volume 4: pp. 155-172.

RAGGRUPPO LE FORME

Colora i riquadri: cerchi rosa, quadrati verdi, triangoli gialli.

NOME _____



CERCHI ____ QUADRATI ____ TRIANGOLI ____

AIUTO POSSIBILE

Cerca una sola forma alla volta.

CONTO DA 1 A 5

Conta i pallini e cerchia il numero giusto.

NOME _____



1 2 3



1 2 3



2 3 4



3 4 5



3 4 5

STRATEGIA

Tocca ogni elemento una volta mentre pronunci il numero.

CONTO DA 6 A 10

Conta i pallini e scrivi il numero.

NOME _____

● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

FACILITAZIONE

Dividi i pallini in due piccoli gruppi.

NUMERO E QUANTITÀ

Collega ogni numero al gruppo corrispondente.

NOME _____

2



4



6



8



10



CONTROLLO

Dopo aver collegato, riconta ogni gruppo con il dito.

PIÙ, MENO O UGUALE?

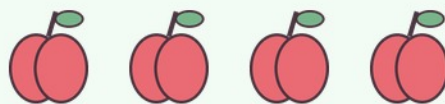
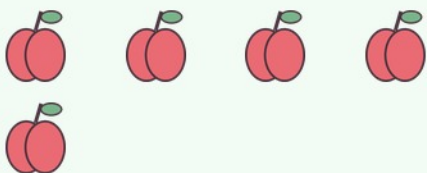
Conta gli elementi e scrivi il segno giusto.

> PIÙ DI

< MENO DI

= UGUALE A

1



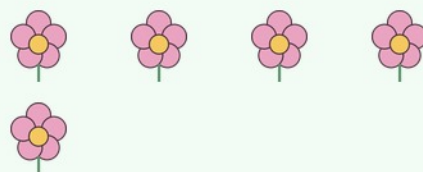
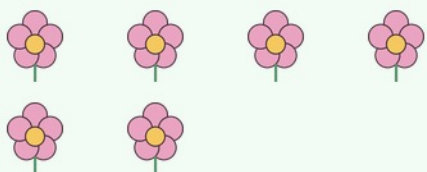
2



3



4



5



PICCOLO TRAGUARDO

Prima conta. Poi confronti.

Infine scegli il segno.

PRIMA E DOPO

Scrivi il numero che viene prima e quello che viene dopo.

NOME _____

_____	2	_____
_____	4	_____
_____	6	_____
_____	8	_____
_____	9	_____

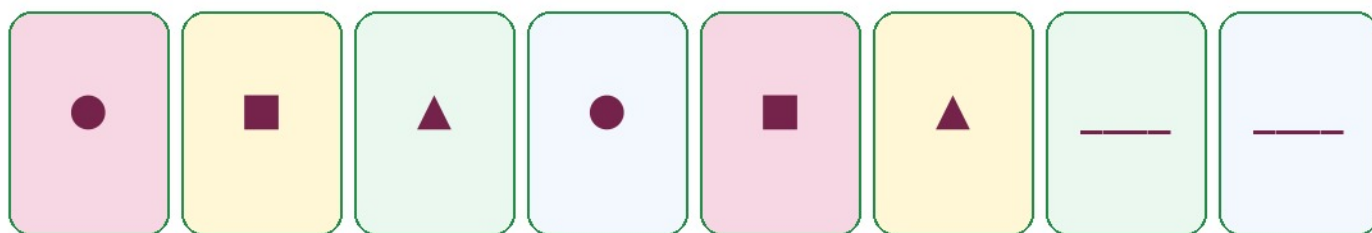
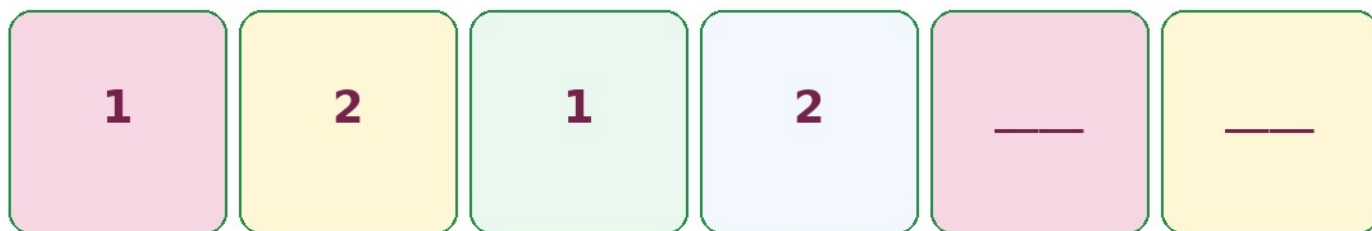
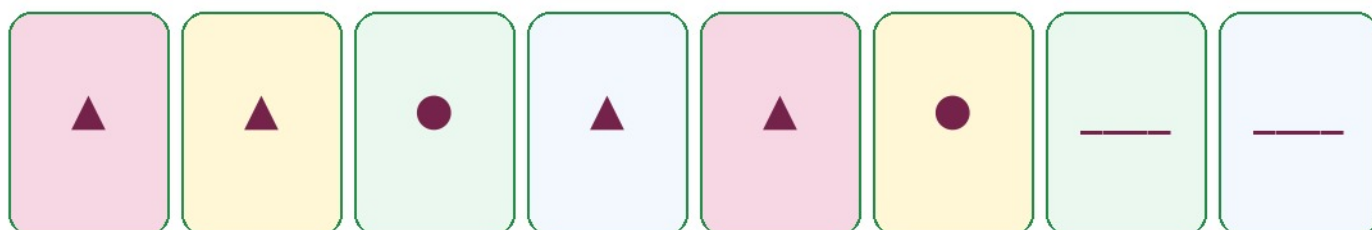
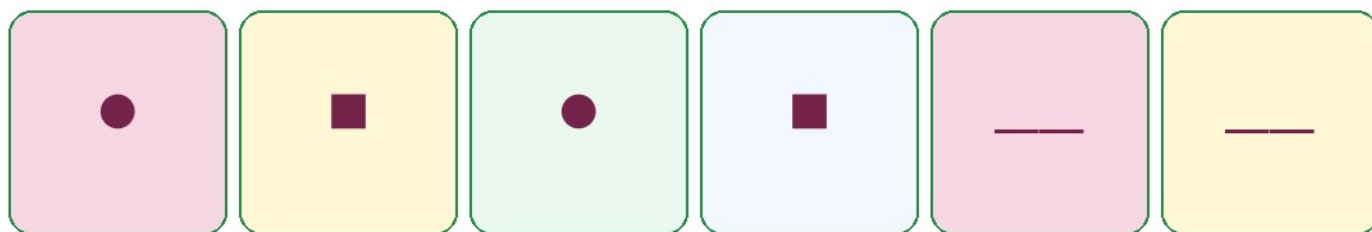
AIUTO VISIVO

Sulla linea dei numeri fai un passo indietro e uno avanti.

CONTINUA IL RITMO

Osserva la regola e completa gli ultimi due spazi.

NOME _____



DOMANDA GUIDA

Quale pezzetto si ripete? Dillo ad alta voce.

VOLUME 2

Dove si trova?

Disegna seguendo le indicazioni. Una consegna alla volta.

UN PALLINO DENTRO IL QUADRATO.



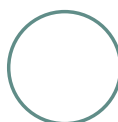
UNA STELLA SOPRA LA LINEA.



UN TRIANGOLO SOTTO LA LINEA.



UN PALLINO A DESTRA DEL CERCHIO.



Prima puoi provare con oggetti sul tavolo. Poi passa al disegno.

IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Puoi usare il dito o piccoli oggetti per contare.

NOME _____

1. Conta e scrivi.

● ● ● ● ● ● ● = ____

2. Cerchia il gruppo con più elementi.

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

3. Completa.

____ 5 ____

4. Continua.

● ▲ ● ▲ ____ ____

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

NUMERI FINO A 20

Completa le sequenze con i numeri mancanti.

NOME _____

0 1 _ 3 _ 5

6 _ 8 _ 10

11 12 _ 14 _

_ 17 18 _ 20

20 19 _ 17 _

LINEA ORALE

Leggi la sequenza ad alta voce e fai un passo per ogni numero.

SALTI SULLA LINEA

Parti dal numero indicato e completa il salto.

NOME _____

PARTI DA 2 SALTA AVANTI DI 3

ARRIVI A: _____

PARTI DA 6 SALTA AVANTI DI 2

ARRIVI A: _____

PARTI DA 10 SALTA INDIETRO DI 3

ARRIVI A: _____

PARTI DA 12 SALTA AVANTI DI 4

ARRIVI A: _____

PARTI DA 18 SALTA INDIETRO DI 5

ARRIVI A: _____

AIUTO CONCRETO

Usa una pedina sulla linea dei numeri.

DECINE E UNITÀ

Scomponi ogni numero.

NOME _____

12

DECINE ____

UNITÀ ____

15

DECINE ____

UNITÀ ____

18

DECINE ____

UNITÀ ____

20

DECINE ____

UNITÀ ____

14

DECINE ____

UNITÀ ____

MANIPOLAZIONE

Raggruppa prima 10 oggetti: formano una decina.

GLI AMICI DEL 10

Scrivi il numero che manca per arrivare a 10.

NOME _____

$$1 + \underline{\quad} = 10$$

$$2 + \underline{\quad} = 10$$

$$3 + \underline{\quad} = 10$$

$$4 + \underline{\quad} = 10$$

$$5 + \underline{\quad} = 10$$

$$6 + \underline{\quad} = 10$$

STRATEGIA

Metti 10 tappi sul tavolo: separa il primo gruppo e conta quelli rimasti.

PRIME ADDIZIONI

Conta, aggiungi e scrivi il risultato.

NOME _____

$$2 + 3 = \underline{\quad}$$

$$4 + 1 = \underline{\quad}$$

$$5 + 2 = \underline{\quad}$$

$$3 + 6 = \underline{\quad}$$

$$7 + 3 = \underline{\quad}$$

$$8 + 2 = \underline{\quad}$$

CALCOLO FACILITATO

Parti dal numero più grande e conta in avanti.

PRIME SOTTRAZIONI

Parti dal totale, togli e scrivi quanto resta.

NOME _____

$$5 - 2 = \underline{\quad}$$

$$7 - 3 = \underline{\quad}$$

$$8 - 1 = \underline{\quad}$$

$$9 - 4 = \underline{\quad}$$

$$10 - 5 = \underline{\quad}$$

$$10 - 2 = \underline{\quad}$$

VEDO E CAPISCO

Usa oggetti veri: mostra il totale e sposta quelli da togliere.

PICCOLI PROBLEMI

Cerchia l'operazione giusta e completa.

NOME _____

LIA HA 3 MATITE. NE RICEVE 2. QUANTE SONO?

$$3 + 2 \quad 3 - 2$$

RISPOSTA ____

LUCA HA 6 MELE. NE MANGIA 1. QUANTE RESTANO?

$$6 + 1 \quad 6 - 1$$

RISPOSTA ____

CI SONO 4 PESCI. NE ARRIVANO 3. QUANTI SONO?

$$4 + 3 \quad 4 - 3$$

RISPOSTA ____

ANNA HA 8 FIORI. NE REGALA 2. QUANTI RESTANO?

$$8 + 2 \quad 8 - 2$$

RISPOSTA ____

TRE DOMANDE

Cerchia: cosa so? Cosa succede? Devo aggiungere o togliere?

VOLUME 2

Riconosco le forme

Leggi gli indizi e scrivi il nome: CERCHIO, QUADRATO, TRIANGOLO, RETTANGOLO.

NOME _____ DATA _____

È ROTONDO, SENZA LATI.

HA 4 LATI UGUALI E 4 ANGOLI RETTI.

HA 3 LATI.

QUI HA 2 LATI LUNGHI E 2 CORTI,
CON 4 ANGOLI RETTI. _____

L'adulto mostra modelli delle quattro forme; si può rispondere indicando.

QUALE NUMERO STA IN MEZZO?

Scrivi il numero mancante.

NOME _____

3 ____ 5

7 ____ 9

10 ____ 12

14 ____ 16

18 ____ 20

UN SOLO PASSO

Conta un passo avanti dal primo numero.

SALTA DI DUE

Completa le sequenze.

NOME _____

0 2 ____ 6 ____ 10

2 ____ 6 ____ 10

10 12 ____ 16 ____ 20

1 3 ____ 7 ____

11 ____ 15 ____ 19

MOVIMENTO E NUMERI

Fai piccoli salti sulla linea dei numeri.

CONFRONTO FINO A 20

Scrivi >, < oppure =.

NOME _____

7 12

15 9

10 10

18 20

14 11

6 16

PRIMA CONFRONTO

Indica prima il numero più grande, poi scegli il segno.

IL NUMERO NASCOSTO

Completa l'operazione.

NOME _____

$$\underline{\quad} + 2 = 7$$

$$4 + \underline{\quad} = 10$$

$$\underline{\quad} - 3 = 5$$

$$9 - \underline{\quad} = 6$$

$$\underline{\quad} + 5 = 12$$

$$15 - \underline{\quad} = 10$$

PROVA E CONTROLLA

Prova con tappi o dita finché l'uguaglianza diventa vera.

MISURO CON I QUADRETTI

Conta i quadretti e scrivi la lunghezza.

NOME _____



= ____



= ____



= ____



= ____



= ____

UNITÀ UGUALI

Parti sempre dal primo quadretto e conta una sola volta ciascuno.

INDOVINA LA FORMA

Leggi l'indizio e cerchia la forma corretta.

NOME _____

HO 3 LATI



SONO ROTONDO



HO 4 LATI UGUALI



HO 4 LATI, DUE LUNGHI



GEOMETRIA TATTILE

Tocca i lati con il dito mentre li conti.

Matematica • quantità e calcolo

Riferimenti alla numerazione di questa edizione.

p. 35 7 cerchi, 7 quadrati, 6 triangoli.

p. 36 1; 2; 3; 4; 5.

p. 37 6; 7; 8; 9; 10.

p. 38 Collegare 2, 4, 6, 8, 10 al gruppo corrispondente. Dall'alto i gruppi contengono 6, 2, 10, 4, 8 pallini.

p. 39 Dall'alto: > ; < ; = ; > ; < . Conteggi: 5/4, 4/6, 4/4, 6/5, 3/5.

p. 40 1-2-3; 3-4-5; 5-6-7; 7-8-9; 8-9-10.

p. 41 Completamenti: cerchio/quadrato; triangolo/triangolo; 1/2; cerchio/quadrato.

p. 42 Pallino dentro il quadrato; stella sopra la linea; triangolo sotto la linea; pallino a destra del cerchio.

p. 43 7; gruppo con 5 elementi; 4 e 6; cerchio e triangolo.

p. 44 Mancanti per riga: 2, 4; 7, 9; 13, 15; 16, 19; 18, 16.

p. 45 5; 8; 7; 16; 13.

p. 46 $12 = 1 D + 2 U$; $15 = 1 D + 5 U$; $18 = 1 D + 8 U$; $20 = 2 D + 0 U$; $14 = 1 D + 4 U$.

p. 47 9; 8; 7; 6; 5; 4.

Le risposte aperte si valutano rispetto alla consegna e alla motivazione. Annota anche l'aiuto utilizzato.

Matematica • operazioni e logica

Riferimenti alla numerazione di questa edizione.

p. 48 5; 5; 7; 9; 10; 10.

p. 49 3; 4; 7; 5; 5; 8.

p. 50 $3 + 2 = 5$ matite; $6 - 1 = 5$ mele; $4 + 3 = 7$ pesci; $8 - 2 = 6$ fiori.

p. 51 CERCHIO; QUADRATO; TRIANGOLO; RETTANGOLO.

p. 52 4; 8; 11; 15; 19.

p. 53 Mancanti per riga: 4, 8; 4, 8; 14, 18; 5, 9; 13, 17.

p. 54 $<$; $>$; $=$; $<$; $>$; $=$.

p. 55 5; 6; 8; 3; 7; 5.

p. 56 3; 5; 7; 4; 9 quadretti.

p. 57 Triangolo; cerchio; quadrato; rettangolo.

Giochi Le regole e i controlli sono alle pp. 147-150. Nel mosaico (p. 158), risultati per riga: 5-6-7-5 / 7-5-6-7 / 5-6-7-5 / 6-5-7-6.

Le risposte aperte si valutano rispetto alla consegna e alla motivazione. Annota anche l'aiuto utilizzato.

VOLUME 2

Riconosco i miei progressi

Confronta ogni tentativo con il punto di partenza.

NUMERI

Ora riesco a: _____

Uso: oggetti / dita / linea dei numeri / nessun supporto.

CALCOLO

Un'operazione che so spiegare: _____

Strategia che mi aiuta: _____

LOGICA E FORME

Una regola o una forma che riconosco: _____

PROSSIMO PASSO

Attività / pagina: _____ Data: _____

Al prossimo tentativo provo a: _____

Sostegno facile

CLASSE PRIMA



VOLUME 03

Scienze, storia e geografia

Cittadinanza e tecnologia.

TEMPO, SPAZIO E NATURA

Storia: p. 65. Geografia: p. 73. Scienze: p. 81.

OGGETTI, PROCEDURE E CITTADINANZA

Tecnologia: p. 91. Educazione civica: p. 99.

SOLUZIONI E OSSERVAZIONE

Tempo, spazio, natura: p. 90. Tecnologia e cittadinanza: p. 107.

VOLUME 3

Esplora prima di compilare

Guida al volume 3.

STORIA

Racconta prima un'esperienza reale, poi ordina le azioni sulla scheda. Per le durate scegli un confronto concreto: un battito di mani e una canzone.

GEOGRAFIA

Prova gli indicatori spaziali con il corpo o con un pupazzo. Nei reticoli conta gli spostamenti tra caselle, senza contare due volte la partenza.

SCIENZE E TECNOLOGIA

Osserva oggetti e materiali reali prima di nominare una proprietà. Accogli risposte diverse quando gli oggetti cambiano: esistono bicchieri di vetro e di plastica.

CITTADINANZA

Parti da situazioni quotidiane. Chiedi che cosa protegge la persona e il gruppo; verifica l'uso delle regole nella vita di classe, oltre alla risposta sul foglio.

VOLUME 3

Adattamenti che aiutano

Obiettivo invariato, accesso più semplice.

RIDUCI LA QUANTITÀ

Copri metà pagina o ritaglia una sola riga. Presenta due alternative prima di aumentarle.

CAMBIA LA RISPOSTA

Consenti di indicare, spostare una carta, rispondere a voce o usare il proprio sistema di comunicazione. L'adulto può trascrivere la risposta.

RENDI VISIBILE LA CONSEGNA

Mostra il materiale concreto, un gesto o una fotografia familiare. Non richiedere di leggere autonomamente una consegna se stai osservando un'altra abilità.

REGISTRA L'AIUTO

Scrivi quale supporto è stato usato e riproponi un compito simile. Aumenta la difficoltà cambiando una sola variabile alla volta.

VOLUME 3

Osservo, penso, rispondo

Routine per tempo, spazio, natura e cittadinanza.

OSSERVO

Guardo gli elementi. Li nomino o li indico.

PENSO

Che cosa mi chiede la consegna? Posso ascoltarla di nuovo.

PROVO

Faccio un esempio con oggetti, carte o gesti.

RISPONDO

Indico, collego, racconto o scrivo.

CONTROLLO

Spiego come ho scelto. Se il compito ammette più risposte, ascoltiamo le motivazioni.

PERCORSO DISCIPLINARE

Storia

Il tempo passa e lascia tracce.

ORDINARE

Da p. 66: prima, adesso, dopo; momenti della giornata e giorni della settimana.

CONFRONTARE

Da p. 69: durata, contemporaneità e tracce personali.

OSSERVARE IL PROGRESSO

Piccolo traguardo a p. 72. Soluzioni a p. 90.

PRIMA, ADESSO, DOPO

Numera le scene da 1 a 3.

NOME _____

DATA _____

FIORE

SEME

GERMOGLIO

PANE PRONTO

IMPASTO

PANE NEL FORNO

A SCUOLA

A LETTO

MI SVEGLIO

PAROLE DEL TEMPO

Racconta usando le parole **PRIMA**, **POI** e **INFINE**.

LA MIA GIORNATA

Collega ogni azione al momento giusto.

NOME _____

DATA _____

MATTINA



POMERIGGIO



SERA



FACCIO COLAZIONE

PRANZO

GIOCO

FACCIO I COMPITI

CENO

VADO A DORMIRE

PERSONALIZZA

Non esiste una giornata identica per tutti: racconta la tua.

LA SETTIMANA RITORNA

Completa i giorni mancanti.

NOME _____

DATA _____

LUNEDÌ

MARTEDÌ

GIOVEDÌ

SABATO

DOMENICA

RICORDA

Dopo domenica ricomincia lunedì: questo è un CICLO.

DURA POCO O DURA TANTO?

Segna la risposta che ti sembra corretta.

NOME _____

DATA _____

UN BATTITO DI MANI

☐

POCO

☐

TANTO

UNA LEZIONE

☐

POCO

☐

TANTO

LAVARSI LE MANI

☐

POCO

☐

TANTO

CRESCERE

☐

POCO

☐

TANTO

UNA VACANZA

☐

POCO

☐

TANTO

DOMANDA GUIDA

Confronta sempre due durate: "Che cosa finisce prima?"

NELLO STESSO MOMENTO

Colora le azioni che possono accadere contemporaneamente.

NOME _____

DATA _____

IO SCRIVO

+

LA MAESTRA PARLA

È NOTTE

+

IL SOLE SPLENDE

IO DORMO

+

IO CORRO

UN BIMBO LEGGE

+

UN ALTRO DISEGNA

PAROLA NUOVA

“Contemporaneamente” significa: accade nello stesso momento.

LE TRACCE RACCONTANO

Collega ogni traccia a ciò che può raccontare.

NOME _____

DATA _____

UNA FOTOGRAFIA

UN MOMENTO VISSUTO

UN DISEGNO

CHE COSA PENSAVO

UN BIGLIETTO

DOVE SONO STATO/A

UN GIOCATTOLO

CON CHE COSA GIOCAVO

PICCOLA RICERCA

Porta una tua traccia e racconta perché è importante.

IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Prova, poi racconta come hai pensato.

NOME _____

DATA _____

1. Completa: prima - adesso -

2. Dopo martedì viene

3. Cerchia ciò che dura di più

STARNUTO RICREAZIONE

4. Una fotografia è una

TRACCIA STAGIONE

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

PERCORSO DISCIPLINARE

Geografia

Io, gli spazi e i percorsi.

ORIENTARSI

Da p. 74: destra, sinistra, sopra, sotto, dentro e fuori.

LEGGERE UNO SPAZIO

Da p. 76: reticoli, funzioni degli ambienti e pianta dell'aula.

DISTINGUERE

Elementi naturali e costruiti a p. 79. Piccolo traguardo a p. 80.

VOLUME 3

Destra e sinistra

Lavora sul tuo corpo, seguendo le indicazioni dell'adulto.

NOME _____ DATA _____

1. ALZA LA MANO DESTRA.

2. TOCCA IL GINOCCHIO SINISTRO.

3. SPOSTA UN OGGETTO ALLA TUA DESTRA.

4. SPOSTALO ALLA TUA SINISTRA.

L'adulto si mette accanto al bambino, orientato nello stesso verso. Puoi usare un segno rimovibile sulla mano destra. Da seduti: indica o sposta un oggetto.

DOVE SI TROVA?

Disegna seguendo gli indicatori spaziali.

NOME _____

DATA _____

Disegna una stella **SOPRA** la casa.

CASA

Disegna un fiore **SOTTO** l'albero.

ALBERO

Disegna un pallino **DENTRO** il cerchio.

CERCHIO

Disegna un quadrato **A DESTRA** della linea.

LINEA

DAL CORPO AL FOGLIO

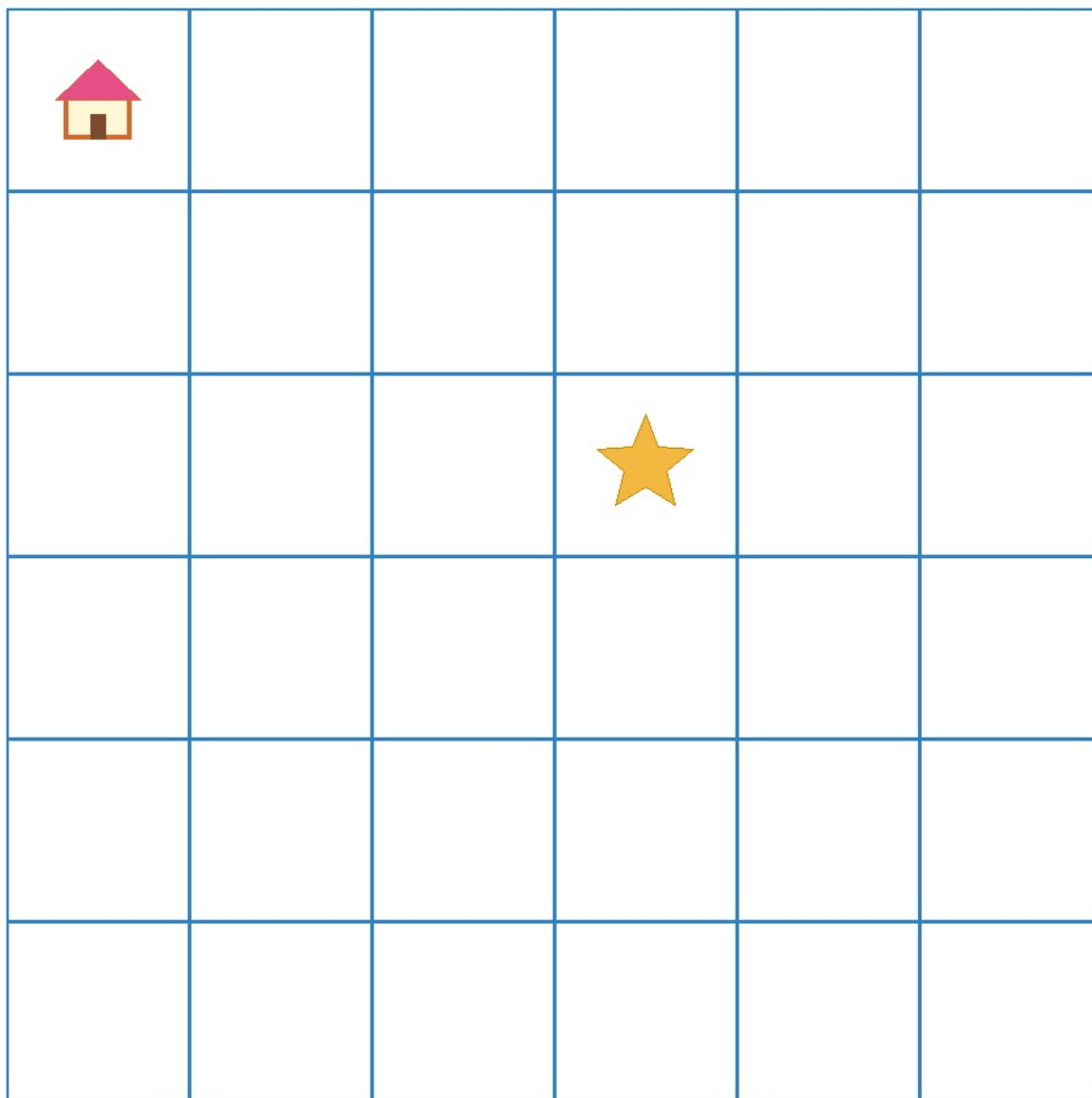
Prima esegui con un oggetto vero, poi disegna.

SEGUI IL PERCORSO

Parti dalla casa: 2 a destra, 2 in basso, 1 a destra.

NOME _____

DATA _____



ARRIVO ALLA STELLA?

☐

SÌ

☐

NO

UN PASSO ALLA VOLTA

Traccia una freccia per ogni movimento.

OGNI SPAZIO HA UNA FUNZIONE

Collega lo spazio all'azione corretta.

NOME _____

DATA _____

CUCINA

IMPARARE

AULA

LAVARSI

PARCO

CUCINARE

BAGNO

MUOVERSI

PALESTRA

GIOCARE

POTENZIAMENTO

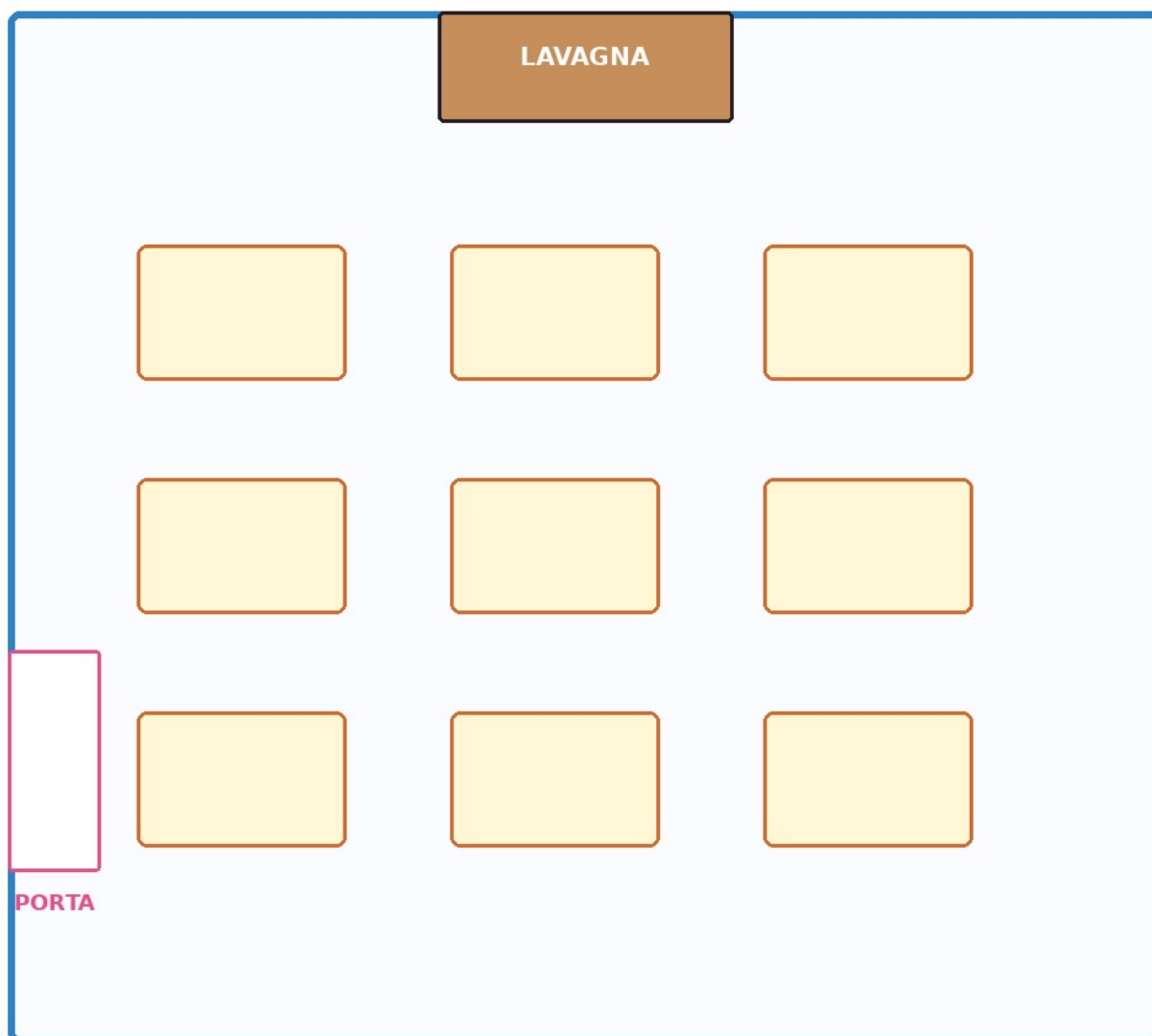
Uno spazio può avere più funzioni: raccontane un'altra.

GUARDO DALL'ALTO

Completa la pianta dell'aula.

NOME _____

DATA _____



Disegna la tua posizione con una X.

RICORDA

La pianta mostra uno spazio come se lo guardassi dall'alto.

NATURALE O COSTRUITO?

Colora di verde gli elementi naturali e di blu quelli costruiti.

NOME _____

DATA _____

ALBERO

PONTE

FIUME

CASA

MONTAGNA

STRADA

MARE

SCUOLA

DOMANDA GUIDA

Chiediti: "Esiste in natura o è stato realizzato dalle persone?"

IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Leggi una consegna alla volta.

NOME _____

DATA _____

1. Il contrario di SOPRA è

2. Scrivi uno spazio della scuola

3. Una pianta si guarda

DALL'ALTO DAL BASSO

4. Cerchia l'elemento naturale

PONTE FIUME

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

PERCORSO DISCIPLINARE

Scienze

Osservo, confronto e scopro.

ESPLORARE

A p. 82: esperienze e sensi. Presenta stimoli accessibili al bambino e consenti canali alternativi.

CONFRONTARE

Da p. 83: viventi, animali, piante, materiali e proprietà.

OSSERVARE UN CAMBIAMENTO

Prima e dopo a p. 87. Piccolo traguardo a p. 88.

SCOPRO CON I CINQUE SENSI

Collega ogni esperienza al senso che usi soprattutto.

NOME _____

DATA _____

VISTA

GUARDO UN COLORE

UDITO

ASCOLTO UNA CAMPANELLA

OLFATTO

ANNUSO UN FIORE

GUSTO

ASSAGGIO UNA MELA

TATTO

TOCCO UNA SPUGNA

OSSERVAZIONE

Spesso usiamo più sensi nello stesso momento.

VIVENTE O NON VIVENTE?

Scrivi V oppure NV.

NOME _____

DATA _____

GATTO

☐

SASSO

☐

ALBERO

☐

BICICLETTA

☐

FIORE

☐

PALLONE

☐

BAMBINO

☐

NUVOLA

☐

RICORDA

Un vivente nasce, cresce, si nutre e cambia.

VOLUME 3

Animali e piante

Segna le caratteristiche. “Si sposta” significa che va da un luogo a un altro.

NOME _____ DATA _____

CANE ☐ SI SPOSTA ☐ HA RADICI ☐ CRESCE

FIORE ☐ SI SPOSTA ☐ HA RADICI ☐ CRESCE

PESCE ☐ SI SPOSTA ☐ HA RADICI ☐ CRESCE

ALBERO ☐ SI SPOSTA ☐ HA RADICI ☐ CRESCE

Le piante non camminano; crescono e possono orientarsi verso la luce. Qui osserviamo gli spostamenti autonomi di questi animali.

VOLUME 3

Oggetti e materiali

Osserva cinque oggetti veri scelti dall'adulto. Scrivi di che cosa sono fatti.

NOME _____ DATA _____

BICCHIERE: _____

QUADERNO: _____

CUCCHIAIO: _____

MAGLIONE: _____

BOTTIGLIA: _____

Puoi scegliere: vetro, carta, metallo, lana, plastica, legno, cotone. Un oggetto può avere più materiali; la risposta dipende da quello osservato.

COM'È FATTO?

Scegli una proprietà per ogni oggetto.

NOME _____

DATA _____

SPUGNA

☐ MORBIDA

☐ DURA

SASSO

☐ LISCIO

☐ RUVIDO

ELASTICO

☐ RIGIDO

☐ FLESSIBILE

VETRO

☐ TRASPARENTE

☐ OPACO

PIUMA

☐ LEGGERA

☐ PESANTE

METODO

Controlla con l'esperienza: tocca, piega, guarda, confronta.

CHE COSA CAMBIA?

Collega ogni situazione al cambiamento.

NOME _____

DATA _____

GHIACCIO AL SOLE

GERMOGLIA

SEME NELLA TERRA

SI SCIoglie

FOGLIE IN AUTUNNO

CAMBIANO COLORE

CARTA BAGNATA

DIVENTA MOLLE

PENSA DA SCIENZIATO

Osserva prima e dopo: che cosa è rimasto uguale? Che cosa no?

IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Osserva e scegli la risposta.

NOME _____

DATA _____

1. Il naso serve soprattutto per

OLFATTO UDITO

2. Cerchia il vivente

SASSO FIORE

3. Un quaderno è fatto soprattutto di

CARTA VETRO

4. Il ghiaccio al caldo

SI SCIOGLIE CRESCE

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

VOLUME 3

Riconosco i miei progressi

Da compilare insieme al bambino.

TEMPO

Una sequenza che so raccontare: _____

Aiuto che uso: _____

SPAZIO

Un percorso o una posizione che so indicare: _____

Aiuto che uso: _____

NATURA

Una scoperta che so spiegare: _____

Aiuto che uso: _____

PROSSIMO PASSO

Voglio riprovare: _____

Data: _____ Pagina da riprendere: _____

Tempo, spazio e natura

Riferimenti alla numerazione di questa edizione.

p. 66	Caselle per riga: 3-1-2; 3-1-2; 2-3-1.
p. 67	Risposte legate alla giornata reale. Il pranzo è a metà giornata; gioco e compiti possono collocarsi in momenti diversi.
p. 68	MERCOLEDÌ; VENERDÌ.
p. 69	Confronti orientativi: battito e lavarsi le mani brevi; lezione, crescita e vacanza più lunghi. Esplicitare sempre il termine di confronto.
p. 70	Prima e quarta coppia. Nella seconda si considera lo stesso luogo e momento.
p. 71	Foto-momento vissuto; disegno-pensiero; biglietto-luogo visitato; giocattolo-gioco. Accogli altre spiegazioni pertinenti.
p. 72	DOPO; MERCOLEDÌ; RICREAZIONE; TRACCIA.
p. 76	Sì: dalla prima casella si arriva alla quarta colonna, terza riga.
p. 77	Cucina-cucinare; aula-imparare; parco-giocare; bagno-lavarsi; palestra-muoversi.
p. 79	Naturali: albero, fiume, montagna, mare. Costruiti: ponte, casa, strada, scuola.
p. 80	SOTTO; spazio scolastico pertinente; DALL'ALTO; FIUME.
p. 82	Vista-colore; udito-campanella; olfatto-fiore; gusto-mela; tatto-spugna.
p. 83	V: gatto, albero, fiore, bambino. NV: sasso, bicicletta, pallone, nuvola.
p. 84	Cane e pesce: si sposta, cresce. Fiore e albero: ha radici, cresce.
p. 86	Spugna: morbida; elastico: flessibile; piuma: leggera. Sasso e vetro: dipende dal campione osservato.
p. 87	Ghiaccio-si scioglie; seme-germoglia; foglie-cambiano colore; carta bagnata-diventa molle. Osservare le condizioni reali.
p. 88	OLFATTO; FIORE; CARTA; SI SCIOLGIE.

Pagine con risposte personali o operative: osserva coerenza, procedura e aiuto. Per i materiali (p. 85) controlla gli oggetti realmente proposti.

PERCORSO DISCIPLINARE

Tecnologia

Oggetti, materiali e procedure.

COLLEGARE

Da p. 92: oggetti, funzioni e materiali. Esplora prima oggetti reali.

METTERE IN ORDINE

A p. 94: una procedura quotidiana. A p. 97: comandi su reticolo.

USARE CON CURA

Sicurezza e strumenti a p. 95. Piccolo traguardo a p. 98.

A CHE COSA SERVE?

Collega ogni oggetto alla sua funzione.

NOME _____

DATA _____

FORBICI

MISURARE

MATITA

TAGLIARE

COLLA

MANGIARE

RIGHELLO

SCRIVERE

CUCCHIAIO

UNIRE

OSSERVA E AGISCI

Mostra l'oggetto e mima la sua funzione.

OGGETTI E MATERIALI

Scegli il materiale più adatto.

NOME _____

DATA _____

UNA FINESTRA

☐ VETRO

☐ CARTA

UN QUADERNO

☐ CARTA

☐ METALLO

UNA MAGLIA

☐ TESSUTO

☐ VETRO

UNA LATTINA

☐ METALLO

☐ LANA

UN GIOCATTOLO

☐ PLASTICA

☐ ACQUA

POTENZIAMENTO

Un oggetto può essere formato da materiali diversi.

VOLUME 3

Metto in ordine le azioni

Numera da 1 a 4 queste fasi del lavaggio delle mani.

NOME _____ DATA _____

☐ ASCIUGO LE MANI.

☐ APRO L'ACQUA E BAGNO LE MANI.

☐ CHIUDO L'ACQUA, INSAPONO E STROFINO.

☐ RIAPRO, RISCIAQUO E CHIUDO L'ACQUA.

Prova la sequenza con l'adulto. Leggi una fase alla volta e racconta che cosa viene dopo.

USO GLI STRUMENTI IN SICUREZZA

Segna Sì oppure NO.

NOME _____

DATA _____

Uso le forbici camminando

☐ SÌ

☐ NO

Chiedo aiuto per uno strumento nuovo

☐ SÌ

☐ NO

Rimetto a posto ciò che uso

☐ SÌ

☐ NO

Tocco una presa elettrica

☐ SÌ

☐ NO

Uso la colla solo sul lavoro

☐ SÌ

☐ NO

STOP E PENSA

La sicurezza viene prima del risultato.

SCHERMO, TASTO, ICONA

Collega ogni parola alla spiegazione.

NOME _____

DATA _____

SCHERMO

PICCOLA IMMAGINE-COMANDO

TASTO

SERVONO PER ASCOLTARE

ICONA

MOSTRA IMMAGINI E PAROLE

CUFFIE

SI PREME PER DARE UN COMANDO

ESPLORAZIONE GUIDATA

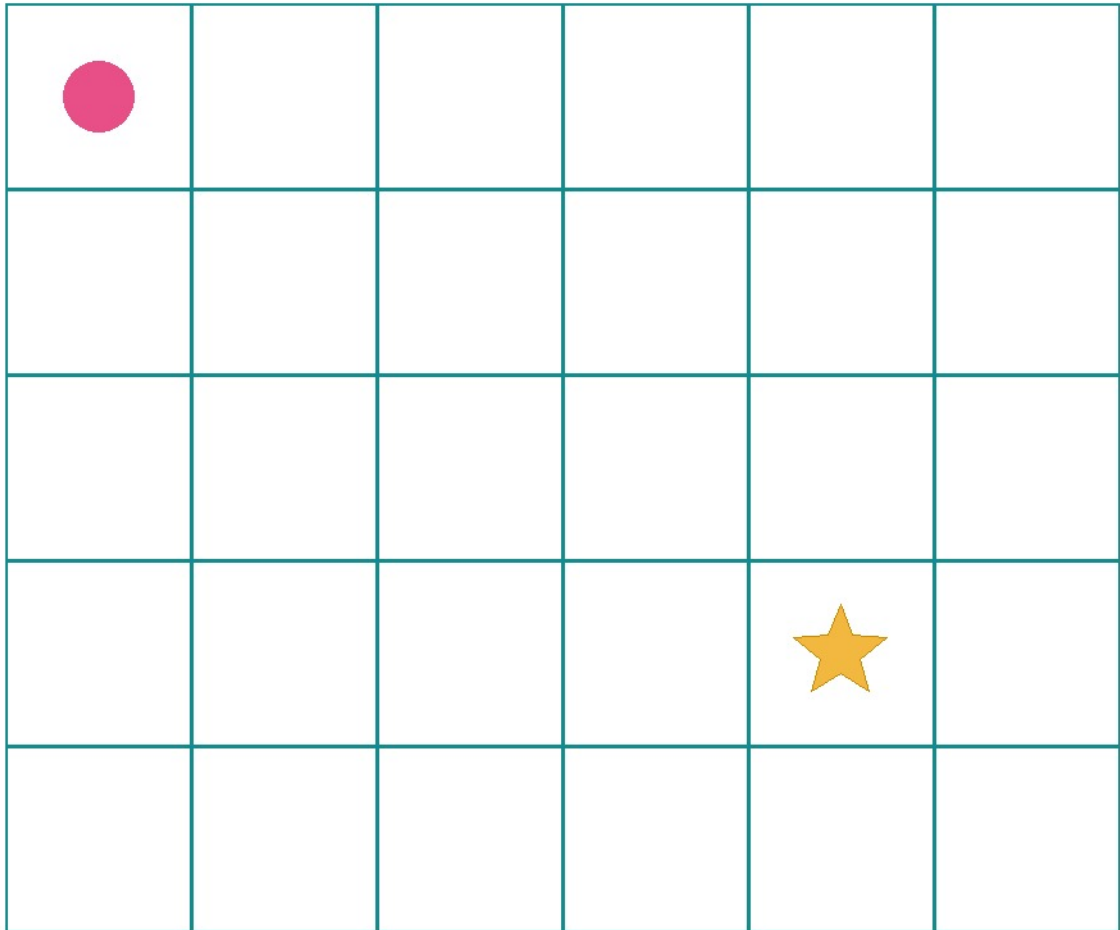
Nomina gli elementi sul dispositivo spento, senza distrazioni.

DO COMANDI PRECISI

Segui le frecce e raggiungi la stella.

NOME _____

DATA _____



→ → ↓ ↓ ↓ →

ARRIVO ALLA STELLA?

☐ sì

☐ NO

PRIMA IDEA DI CODING

Un algoritmo è una sequenza ordinata di istruzioni.

IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Osserva e scegli la risposta.

NOME _____

DATA _____

1. Le forbici servono per

TAGLIARE INCOLLARE

2. Una finestra è soprattutto di

VETRO CARTA

3. In una procedura le azioni sono

ORDINATE CASUALI

4. Un'icona è

UN COMANDO VISIVO UN CAVO

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

PERCORSO DISCIPLINARE

Educazione civica

Io, gli altri e il mondo.

STARE BENE INSIEME

Da p. 100: regole, bisogni, diritti e gestione di un conflitto.

AVERE CURA

Da p. 103: rifiuti, comportamenti sicuri e uso accompagnato dei dispositivi.

TRASFERIRE NEL QUOTIDIANO

Piccolo traguardo a p. 106. Chiedi un esempio di comportamento concreto in classe.

LE REGOLE CI AIUTANO

Colora le azioni che fanno stare bene il gruppo.

NOME _____

DATA _____

ASCOLTO CHI PARLA



SPINGO PER PASSARE



ASPETTO IL MIO TURNO



PRENDO SENZA CHIEDERE



AIUTO CHI È IN DIFFICOLTÀ



RIMETTO IN ORDINE



PERCHÉ?

Una regola è utile quando protegge il benessere di tutti.

BISOGNI E DIRITTI

Collega ogni diritto alla situazione.

NOME _____

DATA _____

AVERE UN NOME

IMPARO

ESSERE CURATO/A

DICO COME MI SENTO

ANDARE A SCUOLA

HO UN'IDENTITÀ

GIOCARE

RIPOSO E MI DIVERTO

ESSERE ASCOLTATO/A

RICEVO CURE

UGUALI IN DIGNITÀ

Ogni bambino e ogni bambina ha gli stessi diritti.

VOLUME 3

Quando nasce un conflitto

Metti in ordine da 1 a 4 questa possibile strategia.

NOME _____ DATA _____

☐ PARLO SENZA OFFENDERE.

☐ MI FERMO.

☐ CHIEDO AIUTO SE SERVE.

☐ ASCOLTO L'ALTRO.

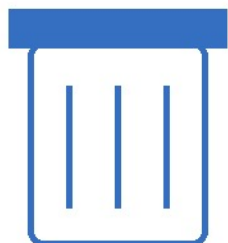
Se ti senti in pericolo o qualcuno ti fa male, cerca subito un adulto: non occorre completare tutti i passi.

OGNI RIFIUTO AL SUO POSTO

Collega gli oggetti al contenitore corretto.

NOME _____

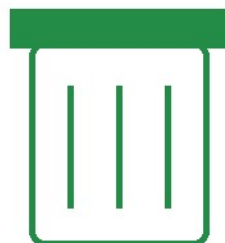
DATA _____



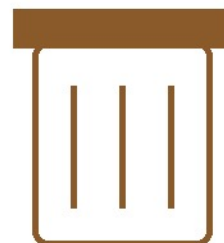
CARTA



PLASTICA



VETRO



ORGANICO

GIORNALE

BOTTIGLIA DI PLASTICA

BUCCIA DI BANANA

BARATTOLO DI VETRO

Segui le etichette: i colori dei contenitori possono cambiare. Prima di buttare, chiediti se puoi riusare l'oggetto.

MI MUOVO IN SICUREZZA

Segna il comportamento corretto.

NOME _____

DATA _____

Attraverso sulle strisce

☐

SÌ

☐

NO

Corro in mezzo alla strada

☐

SÌ

☐

NO

Guardo a sinistra e a destra

☐

SÌ

☐

NO

In auto uso la cintura

☐

SÌ

☐

NO

Seguo l'adulto vicino alla strada

☐

SÌ

☐

NO

TRE PASSI SICURI

Prima mi fermo, poi guardo, infine attraverso.

ANCHE ONLINE MI PROTEGGO

Colora di verde le scelte sicure.

NOME _____

DATA _____

CHIEDO A UN ADULTO PRIMA DI
CLICCARE

☐

DICO LA PASSWORD A TUTTI

☐

CHIUDO SE QUALCOSA MI SPAVENTA

☐

PUBBLICO IL MIO INDIRIZZO

☐

ALTERNO SCHERMO E MOVIMENTO

☐

PARLO CON UN ADULTO DI CIÒ CHE
VEDO

☐

DATI DA PROTEGGERE

Password, nome completo, indirizzo e foto sono dati personali.

IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Scegli e poi valuta il tuo percorso.

NOME _____

DATA _____

1. Una regola utile

PROTEGGE TUTTI FA PAURA

2. Un diritto dei bambini

ANDARE A SCUOLA SPINGERE

3. Prima di attraversare

GUARDO CORRO

4. La password è

PERSONALE PUBBLICA

☐ Mi sento sicuro/a ☐ Mi alleno ancora ☐ Chiedo aiuto

Una scelta responsabile che so fare: _____

CITTADINO/A ATTENTO/A

Ogni piccolo gesto contribuisce al benessere comune.

Tecnologia e cittadinanza

Riferimenti alla numerazione di questa edizione.

p. 92	Forbici-tagliare; matita-scrivere; colla-unire; righello-misurare; cucchiaio-mangiare.
p. 93	Vetro; carta; tessuto; metallo; plastica, tra le alternative proposte.
p. 94	Dall'alto: 4; 1; 2; 3.
p. 95	NO; Sì; Sì; NO; Sì.
p. 96	Schermo: mostra immagini e parole. Tasto: si preme per un comando. Icona: immagine-comando. Cuffie: per ascoltare.
p. 97	Sì: 3 spostamenti a destra e 3 in basso, fino alla quarta colonna e quarta riga.
p. 98	TAGLIARE; VETRO; ORDINATE; UN COMANDO VISIVO.
p. 100	Ascolto; aspetto il turno; aiuto; rimetto in ordine.
p. 101	Nome-identità; essere curato-ricevo cure; scuola-imparo; gioco-riposo e divertimento; ascolto-dico come mi sento.
p. 102	Strategia proposta: 3; 1; 4; 2. In caso di pericolo, chiedere subito aiuto.
p. 103	Giornale-carta; bottiglia di plastica-plastica; buccia-organico; barattolo di vetro-vetro. I colori dei bidoni sono illustrativi: usare le etichette.
p. 104	Sì; NO; Sì; Sì; Sì. Per l'auto, l'adulto verifica il sistema di ritenuta adatto al bambino.
p. 105	Chiedo all'adulto; chiudo se mi spavento e lo dico all'adulto; alterno schermo e movimento; parlo con l'adulto.
p. 106	PROTEGGE TUTTI; ANDARE A SCUOLA; GUARDO; PERSONALE.

Le risposte aperte si valutano rispetto alla consegna e alla motivazione. Annota anche l'aiuto utilizzato.

Sostegno facile

CLASSE PRIMA



VOLUME 04

Espressione, lingua e giochi

Arte, musica, inglese ed educazione motoria.

ESPLORARE E COMUNICARE

Arte: p. 111. Musica: p. 120. Motoria: p. 129.

PRIME PAROLE IN INGLESE

Schede: pp. 139-146. Guida e soluzioni: p. 138.

22 GIOCHI PRONTI DA PREPARARE

Regole: pp. 147-150. Materiali: pp. 151-172.

VOLUME 4

Imparare anche con il corpo

Guida al volume 4.

ARTE

Lascia spazio a scelte personali. Nelle attività di colore usa matite o tempere; l'esercizio sui primari adotta il modello pittorico rosso-giallo-blu.

MUSICA

Fai ascoltare o produci tu il suono. Le parole scritte sono spunti: intensità, altezza e durata dipendono dal suono realmente prodotto.

INGLESE

L'adulto legge la consegna e modella le parole. Alterna ascolto, gesti e indicazione; le schede non includono registrazioni audio.

MOTORIA

Prepara uno spazio libero e supervisiona le prove. Adatta i movimenti: da seduti si può lavorare con braccia, mani, sguardo e piccoli oggetti.

GIOCHI

Le istruzioni alle pp. 147-150 indicano materiali, partecipanti, svolgimento e chiusura. Per i ritagli: forbici adatte all'età e aiuto dell'adulto.

VOLUME 4

Guardo, provo, creo

Una routine per le attività espressive.

GUARDO E ASCOLTO

Osservo il modello o ascolto il suono. Chiedo una dimostrazione se mi serve.

PROVO

Faccio un gesto, un segno o una piccola sequenza.

SCELGO

Scelgo un colore, un suono o un movimento e provo una variante.

RACCONTO

Mostro la mia idea. Posso raccontarla con parole, gesti o immagini.

MI RICONOSCO

Dico che cosa mi è piaciuto. L'adulto osserva partecipazione, strategie e progressi, senza pretendere prodotti identici.

PERCORSO DISCIPLINARE

Arte e immagine

Segni, forme e colori.

TRACCIARE E TRASFORMARE

Da p. 112: linee e forme da completare. Consenti strumenti di diversa dimensione.

SPERIMENTARE

Da p. 114: colori, mescole, simmetrie e osservazione.

INVENTARE

Sequenze personali a p. 118. Piccolo traguardo a p. 119.

QUANTE LINEE!

Ripassa ogni linea e continua nello spazio vuoto.

NOME _____

DATA _____

ORIZZONTALE



VERTICALE



OBLIQUA



CURVA



SPEZZATA



DAL GESTO AL SEGNO

Prima traccia la linea nell'aria con tutto il braccio.

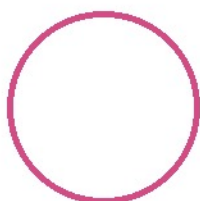
FORME INTORNO A ME

Trasforma ogni forma in qualcosa di nuovo.

NOME _____

DATA _____

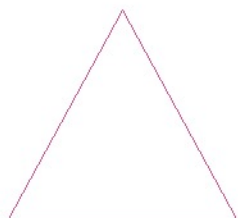
CERCHIO



QUADRATO



TRIANGOLO



RETTANGOLO



LA MIA FORMA È DIVENTATA: _____

IMMAGINA

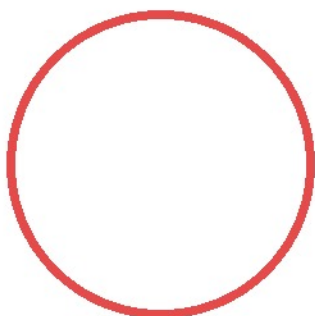
Non esiste una sola trasformazione corretta.

I COLORI PRIMARI

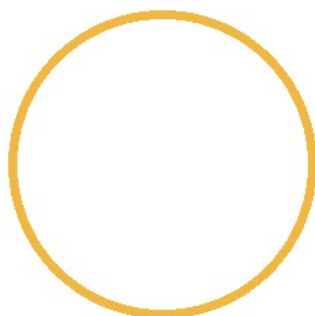
Colora i tre cerchi: rosso, giallo e blu.

NOME _____

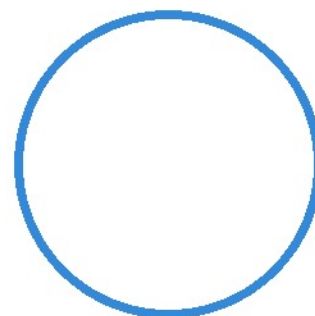
DATA _____



ROSSO



GIALLO



BLU

SPERIMENTO

ROSSO + GIALLO = _____

GIALLO + BLU = _____

BLU + ROSSO = _____

LABORATORIO

Mescola piccole quantità di tempera e osserva il nuovo colore.

CALDO O FREDDO?

Colora ogni riquadro con una famiglia di colori.

NOME _____

DATA _____

COLORI CALDI

rosso - arancione - giallo

COLORI FREDDI

blu - verde - viola

SCELTA ESPRESSIVA

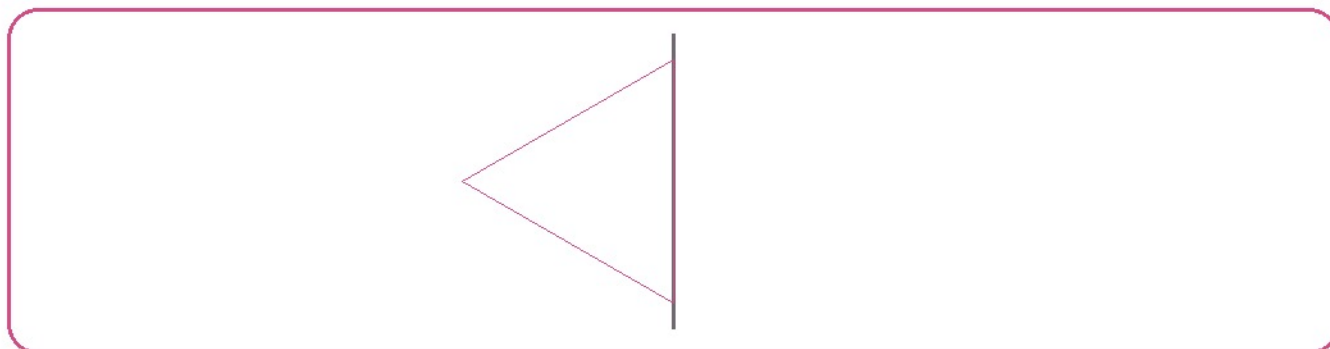
Quale famiglia useresti per disegnare il sole? E la notte?

COMPLETA LA METÀ

Disegna la parte mancante rispetto alla linea.

NOME _____

DATA _____



SIMMETRIA

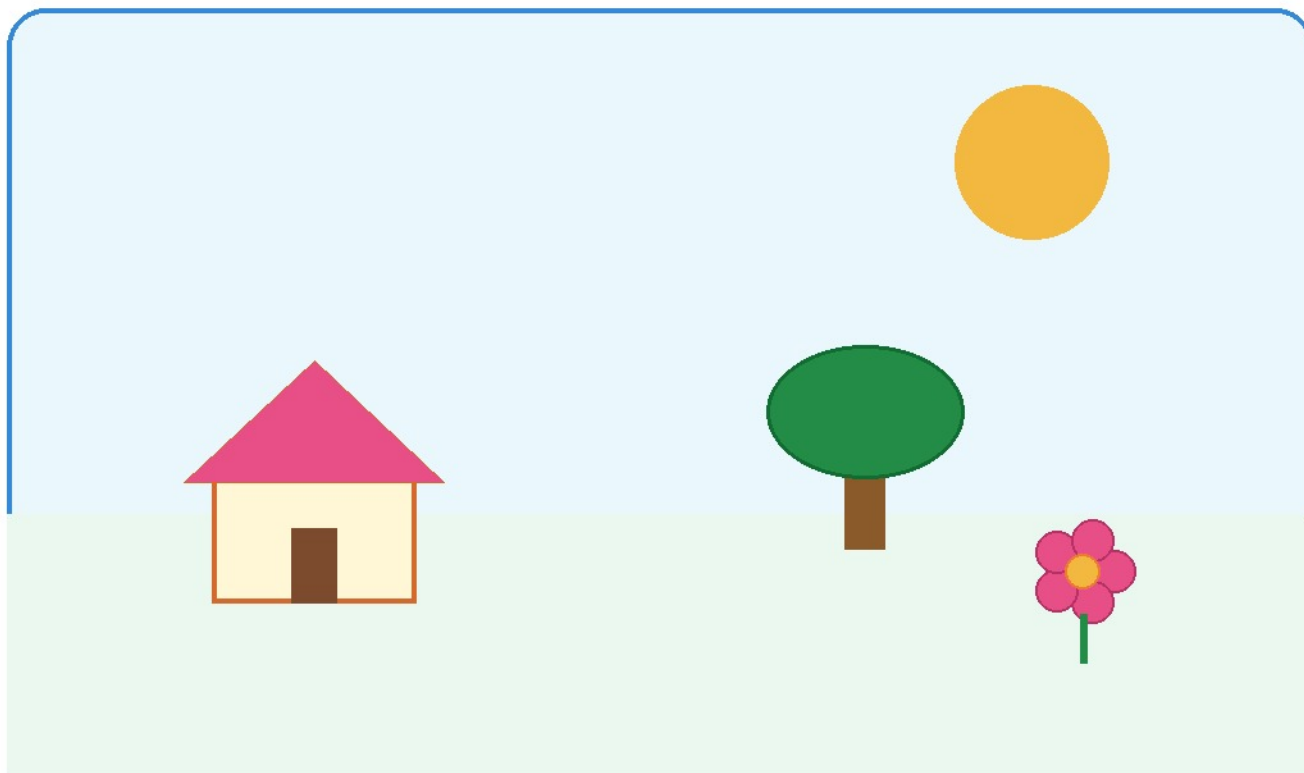
La linea centrale funziona come uno specchio.

GUARDO DAVVERO

Osserva la scena e rispondi.

NOME _____

DATA _____



QUANTI ELEMENTI NATURALI VEDI? _____

QUAL È L'ELEMENTO PIÙ GRANDE? _____

QUALI COLORI PREVALGONO? _____

VEDERE E INTERPRETARE

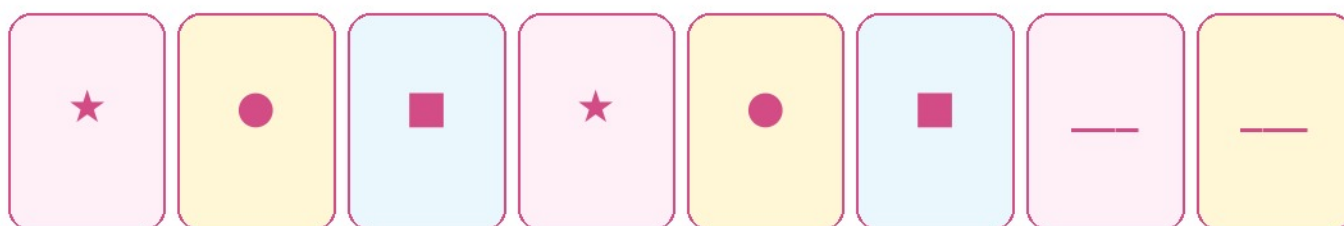
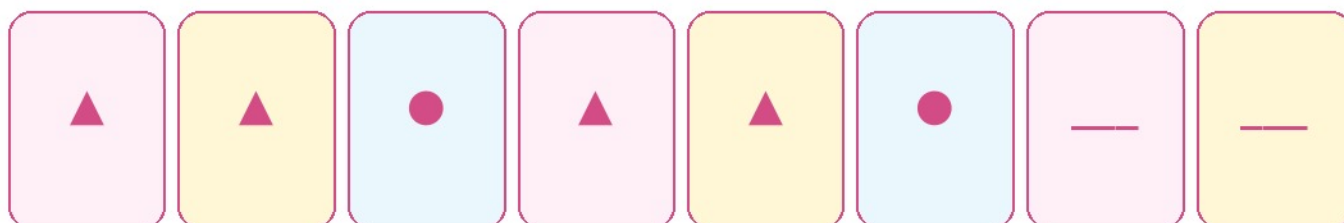
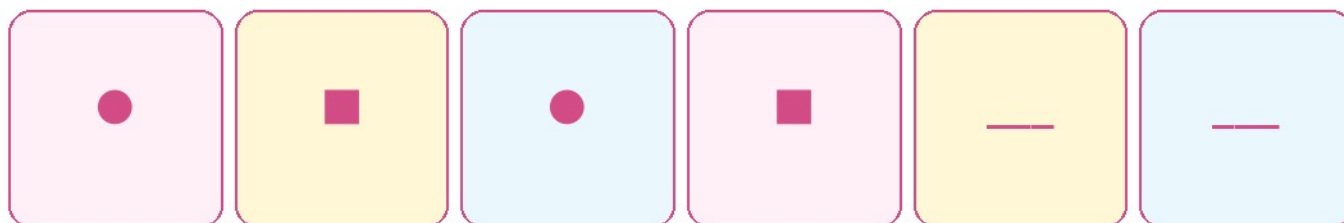
Descrivi prima ciò che vedi, poi ciò che immagini.

CREO UN RITMO VISIVO

Continua le sequenze e inventane una.

NOME _____

DATA _____



INVENTO IO:

--	--	--	--	--	--

OSSERVA LA REGOLA

Un ritmo visivo nasce da un pezzetto che si ripete.

IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Riconosci, scegli e completa.

NOME _____

DATA _____

1. Una linea inclinata è

OBLIQUA CURVA

2. Un colore primario è

BLU ARANCIONE

3. Rosso, arancione e giallo sono

CALDI FREDDI

4. Una metà uguale all'altra è

SIMMETRICA CASUALE

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

PERCORSO DISCIPLINARE

Musica

Ascolto, ritmo e voce.

ASCOLTARE

Da p. 121: suono, pausa e fonti sonore.

CONFRONTARE

Da p. 123: altezza, intensità e durata, attraverso prove dell'adulto.

PRODURRE

Da p. 126: ritmi e suoni del corpo. Piccolo traguardo a p. 128.

VOLUME 4

Suono o pausa?

L'adulto esegue sei prove. Ascolta e cerchia SUONO oppure PAUSA.

NOME _____ DATA _____

1. SUONO PAUSA

2. SUONO PAUSA

3. SUONO PAUSA

4. SUONO PAUSA

5. SUONO PAUSA

6. SUONO PAUSA

Per l'adulto: 1 battito, 2 pausa, 3 due battiti, 4 pausa, 5 tre battiti, 6 pausa. Ogni pausa dura circa 3 secondi. I rumori dell'ambiente non sono la prova.

CHI PRODUCE IL SUONO?

Collega ogni suono alla sua fonte.

NOME _____

DATA _____

BAU BAU

OROLOGIO

DIN DON

CANE

TIC TAC

TELEFONO

DRIN DRIN

CAMPANA

BRUM BRUM

MOTORE

INDOVINA IL SUONO

Chiudi gli occhi e prova a riconoscere una fonte reale.

VOLUME 4

Acuto o grave?

Ascolta due suoni prodotti dall'adulto. Indica quale è più acuto.

NOME _____ DATA _____

COPPIA 1: IL PRIMO ☐ IL SECONDO ☐

COPPIA 2: IL PRIMO ☐ IL SECONDO ☐

COPPIA 3: IL PRIMO ☐ IL SECONDO ☐

COPPIA 4: IL PRIMO ☐ IL SECONDO ☐

L'adulto produce una nota bassa e una alta con la voce, a volume simile. Ordine: 1 bassa-alta; 2 alta-bassa; 3 bassa-alta; 4 alta-bassa. Ripeti se serve.

VOLUME 4

Forte o piano?

Ascolta due suoni prodotti dall'adulto. Indica quale è più forte.

NOME _____ DATA _____

COPPIA 1: IL PRIMO ☐ IL SECONDO ☐

COPPIA 2: IL PRIMO ☐ IL SECONDO ☐

COPPIA 3: IL PRIMO ☐ IL SECONDO ☐

COPPIA 4: IL PRIMO ☐ IL SECONDO ☐

L'adulto batte le mani a intensità confortevole. Ordine: 1 piano-forte; 2 forte-piano; 3 forte-piano; 4 piano-forte. Forte e piano indicano l'intensità.

LUNGO O CORTO?

Traccia una linea lunga o corta come il suono.

NOME _____

DATA _____

DIN

DIIIIIN

TA

TAAAAA

BUM

VOCE E SEGNO

Allunga anche il gesto mentre la voce mantiene il suono.

RIPETO IL RITMO

Batti le mani per ● e resta fermo per —.

NOME _____

DATA _____



TIENI IL TEMPO

Ripeti lentamente, poi prova un poco più veloce.

IL CORPO SUONA

Collega il gesto al suono che può produrre.

NOME _____

DATA _____

BATTO LE MANI

CLAP

BATTO I PIEDI

TUM

SCHIOCCO LE DITA

SNAP

BATTO LE MANI SULLE GAMBE

PAT

DIVENTO DIRETTORE

Crea una sequenza di quattro gesti e falla imitare.

IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Ascolta, riconosci e scegli.

NOME _____

DATA _____

1. Una pausa è

SILENZIO RUMORE

2. Il tuono è spesso

GRAVE ACUTO

3. Un sussurro è

PIANO FORTE

4. DIIIIIN è un suono

LUNGO CORTO

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

PERCORSO DISCIPLINARE

Educazione motoria

Conosco il corpo e mi muovo.

NOMINARE E INDICARE

A p. 130: parti del corpo. Usa anche un pupazzo o una figura.

PROVARE

Da p. 131: spazio, equilibrio e sequenze. Adatta posizioni, durata e ampiezza dei gesti.

COLLABORARE

A p. 134: turni, stop e cura dei materiali. Piccolo traguardo a p. 135.

VOLUME 4

Conosco il mio corpo

Collega ogni parola alla parte giusta. Puoi prima indicarla sul tuo corpo.

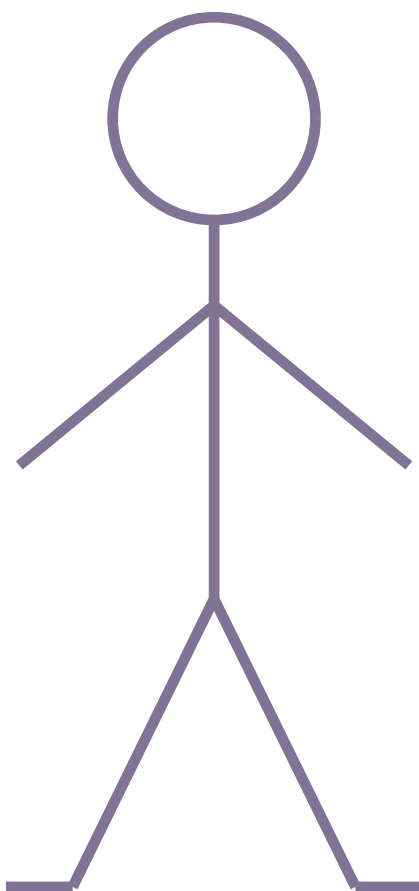
TESTA

BRACCIO

MANO

GAMBA

PIEDE



Per facilitare: l'adulto nomina e indica una parte; il bambino cerca la parola o ripete il gesto.

MI MUOVO NELLO SPAZIO

Esegui ogni consegna e segna quando hai finito.

NOME _____

DATA _____

CAMMINA AVANTI PER 5 PASSI

☐

FAI 3 PASSI INDIETRO

☐

SPOSTATI A DESTRA

☐

SPOSTATI A SINISTRA

☐

PASSA SOTTO UNA CORDA

☐

Scegli con l'adulto una variante accessibile: anche da seduti, con gesti delle mani o spostando un oggetto. Fermati se sei a disagio.

TROVO L'EQUILIBRIO

Prova le posizioni e colora le stelle conquistate.

NOME _____

DATA _____



DUE PIEDI UNITI

MANTENGO PER 5 SECONDI



UN PIEDE SOLO

MANTENGO PER 5 SECONDI



UN PIEDE E BRACCIA APERTE

MANTENGO PER 5 SECONDI



Scegli con l'adulto una variante accessibile: anche da seduti, con gesti delle mani o spostando un oggetto. Fermati se sei a disagio.

COORDINO LE AZIONI

Segui la sequenza, poi inventane una nuova.

NOME _____

DATA _____

1

BATTI LE MANI

2

TOCCA LE GINOCCHIA

3

FAI UN SALTO

4

GIRA SU TE STESSO

LA MIA SEQUENZA: 1. _____ 2. _____ 3. _____

Scegli con l'adulto una variante accessibile: anche da seduti, con gesti delle mani o spostando un oggetto. Fermati se sei a disagio.

GIOCO BENE CON GLI ALTRI

Colora le azioni corrette.

NOME _____

DATA _____

ASPETTO IL MIO TURNO

☐

SPINGO PER ARRIVARE PRIMA

☐

RISPETTO IL SEGNALE DI STOP

☐

USO GLI ATTREZZI CON CURA

☐

RIDO DI CHI SBAGLIA

☐

AIUTO UN COMPAGNO

☐

FAIR PLAY

Nel gioco il risultato conta meno della sicurezza e del rispetto.

IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Scegli e valuta il tuo percorso.

NOME _____

DATA _____

1. Per l'equilibrio guardo

UN PUNTO FERMO IL PAVIMENTO

2. Al segnale di stop

MI FERMO CORRO

3. Prima di usare un attrezzo

ASCOLTO LO LANCIO

4. Durante il gioco

RISPETTO IL TURNO SPINGO

☐ Mi sento sicuro/a ☐ Mi alleno ancora ☐ Chiedo aiuto

Un movimento che ora riesco a fare meglio: _____

PROGRESSO PERSONALE

Confronta il bambino con il proprio punto di partenza.

Arte, musica e movimento

Riferimenti alla numerazione di questa edizione.

- p. 112** Continuazioni coerenti con la linea: orizzontale, verticale, obliqua, curva, spezzata.
- p. 113** Trasformazioni personali; la figura iniziale resta riconoscibile.
- p. 114** Modello pittorico: rosso, giallo, blu. Mescole: arancione; verde; viola. Il risultato varia con le tempere.
- p. 115** Caldi: rosso, arancione, giallo. Freddi: blu, verde, viola.
- p. 116** Completare come in uno specchio rispetto all'asse centrale.
- p. 117** Elementi naturali rappresentati: sole, albero, fiore. Accogli conteggi diversi se motivati. Grandezza e colori: osservare la scena.
- p. 118** Ultimi due elementi: cerchio/quadrato; triangolo/triangolo; stella/cerchio. Ultima riga: sequenza personale regolare.
- p. 119** OBLIQUA; BLU; CALDI; SIMMETRICA.
- p. 121** SUONO; PAUSA; SUONO; PAUSA; SUONO; PAUSA, seguendo le prove indicate.
- p. 122** Bau-cane; din don-campana; tic tac-orologio; drin-telefono; brum-motore.
- p. 123** Il secondo; il primo; il secondo; il primo, seguendo l'ordine delle prove.
- p. 124** Il secondo; il primo; il primo; il secondo, seguendo l'ordine delle prove.
- p. 125** DIN, TA, BUM brevi; DIIIIIN e TAAAAA lunghi, se prodotti così dall'adulto.
- p. 126** Un battito per ogni pallino e una pausa per ogni trattino, a tempo regolare.
- p. 127** Mani-clap; piedi-tum; dita-snap; mani sulle gambe-pat.
- p. 128** SILENZIO; GRAVE; PIANO; LUNGO.
- p. 134** Aspetto; rispetto lo stop; uso con cura; aiuto.
- p. 135** UN PUNTO FERMO; MI FERMO; ASCOLTO; RISPETTO IL TURNO.

Per le prove motorie valuta partecipazione, comprensione e modalità adattata. Non richiedere lo stesso movimento o lo stesso tempo a tutti.

VOLUME 4

Prime parole in inglese

Listen, point, say: ascolta, indica, prova a dire.

SALUTI E AZIONI

Pagine 139-140: saluti, comandi e piccoli gesti. L'adulto pronuncia prima l'espressione, poi mostra il significato.

COLORI, NUMERI E OGGETTI

Pagine 141-143: abbina il termine a un oggetto o a una figura. Per i numeri conta prima gli elementi.

CORPO ED EMOZIONI

Pagine 144-145: indica parti del corpo e comunica come ti senti. È valida anche una risposta indicata.

UN PICCOLO TRAGUARDO

Pagina 146: osserva quattro associazioni già esercitate. Soluzioni e adattamenti a p. 138.

Inglese • guida e soluzioni

Riferimenti alla numerazione di questa edizione.

- p. 139** HELLO: quando arrivo; GOODBYE: quando vado via; GOOD MORNING: al mattino; GOOD NIGHT: prima di dormire.
- p. 140** STAND UP: alzati; SIT DOWN: siediti; OPEN THE BOOK: apri il libro; CLOSE THE BOOK: chiudi il libro; LISTEN: ascolta.
- p. 141** Cerchio rosso; quadrato blu; stella gialla; triangolo verde; cuore rosa.
- p. 142** 1; 3; 5; 7; 10.
- p. 143** BOOK-libro; PENCIL-matita; PEN-penna; RULER-righello; BAG-borsa.
- p. 144** HEAD-testa; ARM-braccio; HAND-mano; LEG-gamba; FOOT-piede.
- p. 145** Risposta personale. HAPPY: felice; SAD: triste; ANGRY: arrabbiato/a; SCARED: spaventato/a. Accogli altre emozioni espresse dal bambino.
- p. 146** HELLO; BLU; 5; LIBRO.

Pronuncia prima l'espressione, mostra il significato e lascia rispondere anche indicando. Distingui riconoscimento in ascolto e lettura autonoma.

HELLO! GOODBYE!

Connect each expression to the right moment.

NOME _____

DATA _____

HELLO!

QUANDO ARRIVO

GOODBYE!

QUANDO VADO VIA

GOOD MORNING!

AL MATTINO

GOOD NIGHT!

PRIMA DI DORMIRE

SAY AND MOVE

Pronuncia, accompagna con un gesto e lascia il tempo di imitare.

LISTEN AND DO

Listen, then mark the matching action.

NOME _____

DATA _____

STAND UP

☐ ALZATI

☐ SIEDITI

SIT DOWN

☐ SIEDITI

☐ ASCOLTA

OPEN THE BOOK

☐ APRI IL LIBRO

☐ CHIUDI IL LIBRO

CLOSE THE BOOK

☐ APRI IL LIBRO

☐ CHIUDI IL LIBRO

LISTEN

☐ PARLA

☐ ASCOLTA

TOTAL PHYSICAL RESPONSE

Prima esegui davvero il comando; soltanto dopo passa alla scheda.

COLOURS

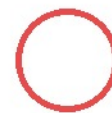
Colour each shape as requested.

NOME _____

DATA _____

RED

CERCHIO



BLUE

QUADRATO



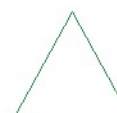
YELLOW

STELLA



GREEN

TRIANGOLO



PINK

CUORE



LOOK AROUND

Say: "Show me red". Poi cerca un oggetto rosso nella stanza.

NUMBERS 1-10

Count the dots and circle the right number.

NOME _____

DATA _____

ONE



1 2 3

THREE



2 3 4

FIVE



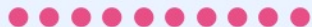
4 5 6

SEVEN



6 7 8

TEN



8 9 10

PONTE LINGUISTICO

Conta prima in italiano, poi ripeti insieme il numero inglese.

MY SCHOOL BAG

Connect the word to its Italian meaning.

NOME _____

DATA _____

BOOK

MATITA

PENCIL

BORSA

PEN

LIBRO

RULER

RIGHELLO

BAG

PENNA

GIOCO VELOCE

Metti gli oggetti veri sul tavolo e gioca a "Show me the pencil".

VOLUME 4

My body

Collega ogni parola alla parte giusta. Puoi prima indicarla sul tuo corpo.

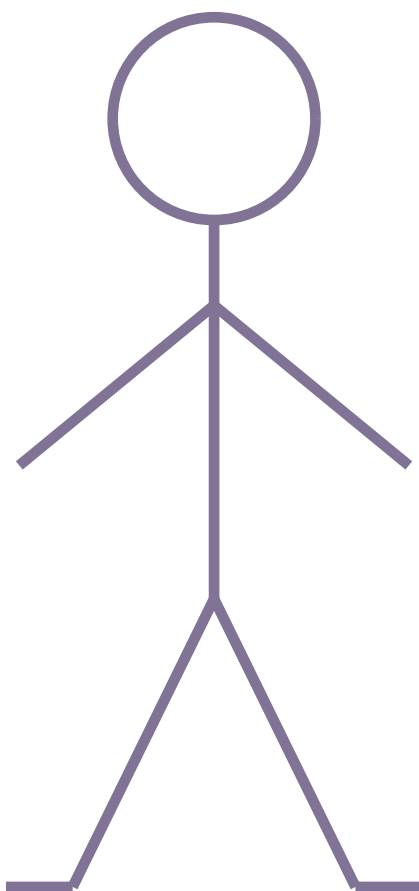
HEAD

ARM

HAND

LEG

FOOT



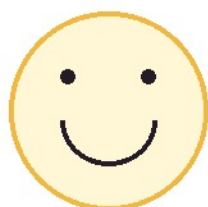
Per facilitare: l'adulto nomina e indica una parte; il bambino cerca la parola o ripete il gesto.

HOW ARE YOU?

Choose and complete: I am...

NOME _____

DATA _____



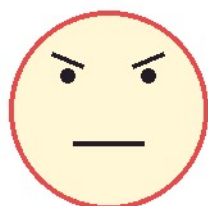
HAPPY

☐ I AM HAPPY



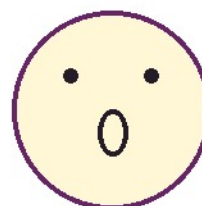
SAD

☐ I AM SAD



ANGRY

☐ I AM ANGRY



SCARED

☐ I AM SCARED

TODAY I AM _____

BECAUSE _____

COMUNICAZIONE ACCESSIBILE

È possibile indicare la risposta senza pronunciarla.

MY LITTLE ACHIEVEMENT

Look, choose and complete.

NOME _____

DATA _____

1. Quando arrivo dico

HELLO GOODBYE

2. BLUE significa

BLU VERDE

3. FIVE è il numero

5 9

4. BOOK significa

LIBRO PENNA

HOW DID IT GO?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

Le regole dei giochi

Stampa i materiali indicati. Tempi orientativi; sono sempre possibili pause.

01 Memory delle lettere · p. 151

1-2 giocatori · 5-10 min. Ritaglia le 12 carte e disponile coperte. A turno gira due carte: se sono uguali tienile e riprova; altrimenti ricopri e passa. Termina quando tutte le coppie sono trovate. Da soli conta le coppie; in due vince chi ne ha di più. Inizia con 3 coppie.

02 Domino delle sillabe · p. 152

1-2 giocatori · 5-10 min. Ritaglia le 8 tessere senza separare le due metà. Tienile scoperte e costruite insieme una catena, accostando sillabe identiche. Si conclude usando tutte le tessere. Leggi ogni sillaba; per facilitare, l'adulto indica due tessere tra cui scegliere.

03 Tombola delle parole · p. 153

1 bambino e un lettore · 5-10 min. Stampa la pagina una volta. Ritaglia solo le 9 carte piccole e mescolale coperte. Il lettore estrae e legge; il bambino copre la parola sulla cartella con un gettone. Si termina a cartella completa. Mostra anche la carta se serve; con più bambini usa una copia per ciascuno in forma cooperativa.

04 Caccia alle parole · p. 154

1-2 giocatori · 5 min. Cerca MELA, SOLE, LUNA e CASA nella griglia, da sinistra a destra. Cerchia una parola per turno; il compagno controlla. Si conclude quando sono trovate tutte e quattro. Per facilitare mostra una sola parola alla volta.

05 Domino numero-quantità · p. 155

1-2 giocatori · 5-10 min. Ritaglia le 8 tessere intere. Disponile scoperte; unite a turno un numero al gruppo con quella quantità di pallini. Si termina quando tutte le tessere sono collegate. Controllo della catena: 2-3-5-4-8-6-10-7-2. Si può iniziare da qualunque tessera.

06 Tombola fino a 20 · p. 156

2 giocatori e un lettore · 10 min. Stampa due copie: una per le due cartelle, una da tagliare in 18 carte-numero. Mescola le carte; estrai e leggi un numero alla volta. Copri il numero sulla tua cartella. Vince la prima riga orizzontale completa; rileggetela insieme. Usa numeri visibili per facilitare.

PER L'ADULTO / PREPARA, GIOCA, CONTROLLA

Le regole dei giochi

Stampa i materiali indicati. Tempi orientativi; sono sempre possibili pause.

07 La strada del 10 · p. 157

2 giocatori · 10 min. Servono un dado e 2 pedine. Parti da VIA e segui le caselle 1-11. A turno lancia, avanza e risolvi. Se sbagli, conta con un aiuto e resta nella casella; poi passa il turno. Vince chi arriva per primo: basta raggiungere o superare ARRIVO. Si può giocare insieme con una sola pedina.

08 Mosaico dei risultati · p. 158

1-2 giocatori · 10 min. Servono rosa, azzurro e verde. Risolvi una casella per turno: 5 = rosa, 6 = azzurro, 7 = verde. Colorala e falla controllare. Si conclude con tutte le 16 caselle colorate. Per facilitare usa tappi e lavora su una riga alla volta.

09 Loto delle iniziali · p. 159

1-2 giocatori · 5 min. Ritaglia le 6 lettere, lascia intere le immagini. Nomina una figura e appoggia la sua iniziale nel riquadro. In due alternatevi. Si conclude con 6 abbinamenti: S, M, L, P, C, F, in ordine di lettura. Inizia con due immagini e due lettere.

10 La strada dell'alfabeto · p. 160

2 giocatori · 10 min. Un dado e 2 pedine. Parti prima di A; segui i piccoli numeri da 1 a 26. A turno avanza e di' una parola che contiene la lettera raggiunta. L'adulto offre esempi per J, K, W, X e Y. Vince chi raggiunge o supera Z. Per facilitare basta nominare la lettera.

11 Pesca una sillaba · p. 161

1-2 giocatori · 10 min. Ritaglia le 18 carte e mescolale. Pesca due carte: prova a formare una parola; se non riesci, scambia una carta. Leggi la parola e poi rimetti le carte. Si termina dopo 6 tentativi condivisi. Per facilitare tieni le carte scoperte e cerca MELA, SOLE o CASA.

12 Puzzle delle parole · p. 162

1-2 giocatori · 5-10 min. Ritaglia le 6 tessere e poi separa lungo le linee verticali immagine e sillabe. Mescola, ricomponi e leggi ogni parola. Si termina con 6 puzzle completi. Controllo: SOLE, MELA, LUNA, CASA, PESCE, FIORE. Inizia con due puzzle.

Le regole dei giochi

Stampa i materiali indicati. Tempi orientativi; sono sempre possibili pause.

13 Bingo delle sillabe · p. 163

2 giocatori e un lettore · 10 min. Stampa due copie: una per le cartelle, una da tagliare in 18 carte-sillaba. Estrai una carta e leggila; coprila se presente. Vince chi completa una riga orizzontale e la rilegge. Mostra la carta per facilitare. Usa le carte di questa pagina, non quelle di "Pesca una sillaba".

14 Dado: leggi e fai · p. 164

1-2 giocatori · 5-10 min. Un dado, matita e foglio. Il primo lancio sceglie la parola; il secondo l'azione. Svolgi la richiesta, poi passa il dado. Si termina dopo 6 turni complessivi. Per facilitare l'adulto legge la parola e offre un esempio; si può rispondere a voce o indicando.

15 Detective dell'intrusa · p. 165

1-2 giocatori · 5 min. Usa una molletta o un dito per indicare la lettera diversa in ogni carta. In due alternatevi e controllate insieme. Si termina con 8 carte risolte: O, N, B, C, I, T, I, P. Per facilitare copri le altre carte.

16 Memory del calcolo · p. 166

1-2 giocatori · 10 min. Ritaglia le 12 carte. A turno gira due carte: operazione e suo risultato formano una coppia, che tieni; altrimenti ricoprile e passa. Termina con 6 coppie. Vince chi ne ha di più; da soli cerca tutte le coppie. Inizia con 3 coppie o con carte scoperte.

17 Battaglia dei numeri · p. 167

2 giocatori · 5-10 min. Ritaglia le 16 carte, mescola e distribuiscine 8 a ciascuno. Girate una carta insieme: chi ha il numero maggiore prende entrambe e le mette da parte. Dopo 8 confronti vince chi ha più carte; è possibile un pareggio. Variante dichiarata prima: vince il numero minore.

PER L'ADULTO / PREPARA, GIOCA, CONTROLLA

Le regole dei giochi

Stampa i materiali indicati. Tempi orientativi; sono sempre possibili pause.

18 Loto delle cornici · p. 168

1-2 giocatori · 5 min. Ritaglia solo le 6 carte-numero. Conta i pallini pieni di ogni cornice e appoggia il numero nel riquadro. In due alternatevi. Si termina con 6 abbinamenti: 2, 4, 5, 7, 8, 10. Per facilitare tocca ogni pallino o riconosci prima il gruppo da cinque.

19 Lancia e somma · p. 169

2 giocatori · 10 min. Servono 2 dadi e 2 colori. A turno somma i dadi e colora una sola casella libera con quel risultato. Se non ce ne sono, passa. Vince chi allinea 4 caselle del proprio colore in orizzontale. Se la griglia si riempie senza allineamenti, pareggio. Si può cooperare con un solo colore.

20 Puzzle dei numeri · p. 170

1-2 giocatori · 5-10 min. Ritaglia le 6 tessere e separa numero, pallini e parola lungo le linee. Mescola i pezzi e ricomponi i gruppi. Si termina con 6 terne: 2/due, 3/tre, 4/quattro, 5/cinque, 6/sei, 8/otto. Per facilitare presenta due puzzle alla volta.

21 Il mini mercato · p. 171

2 giocatori · 10 min. Ritaglia le monete; un giocatore vende, l'altro sceglie un oggetto e paga il prezzo esatto. Contate insieme, restituite le monete e scambiate i ruoli. Si termina dopo 6 acquisti. Per facilitare usa monete da 1; per estendere cerca due modi di pagare lo stesso prezzo. Monete per uso didattico.

22 Labirinto da 1 a 20 · p. 172

1-2 giocatori · 5 min. Parti da 1 e colora una casella vicina per ogni numero successivo fino a 20. Muoviti solo in alto, in basso, a destra o a sinistra. In due alternate un passo ciascuno; si termina a 20. Per facilitare traccia prima il percorso con il dito.

01 Memory delle lettere

Istruzioni e preparazione a pagina 147.

NOME _____

B
_____**M**
_____**P**
_____**S**
_____**L**
_____**F**
_____**B**
_____**M**
_____**P**
_____**S**
_____**L**
_____**F**

REGOLA INCLUSIVA

Inizia con 3 coppie. Aumenta solo quando il gioco è facile.

VOLUME 4

Domino delle sillabe

Ritaglia le tessere intere. Regole a p. 147.

MA**SO****SO****LA****LA****PE****PE****FIO****FIO****CA****CA****ME****ME****LU****LU****MA**

Accosta le sillabe uguali. La catena utilizza tutte le 8 tessere e può chiudersi ad anello.

03 Tombola delle parole

Istruzioni e preparazione a pagina 147.

NOME _____

SOLE

MELA

LUNA

CASA

PESCE

FIORE

MANO

ROSA

VELA

CARTE DA RITAGLIARE

SOLE

MELA

LUNA

CASA

PESCE

FIORE

MANO

ROSA

VELA

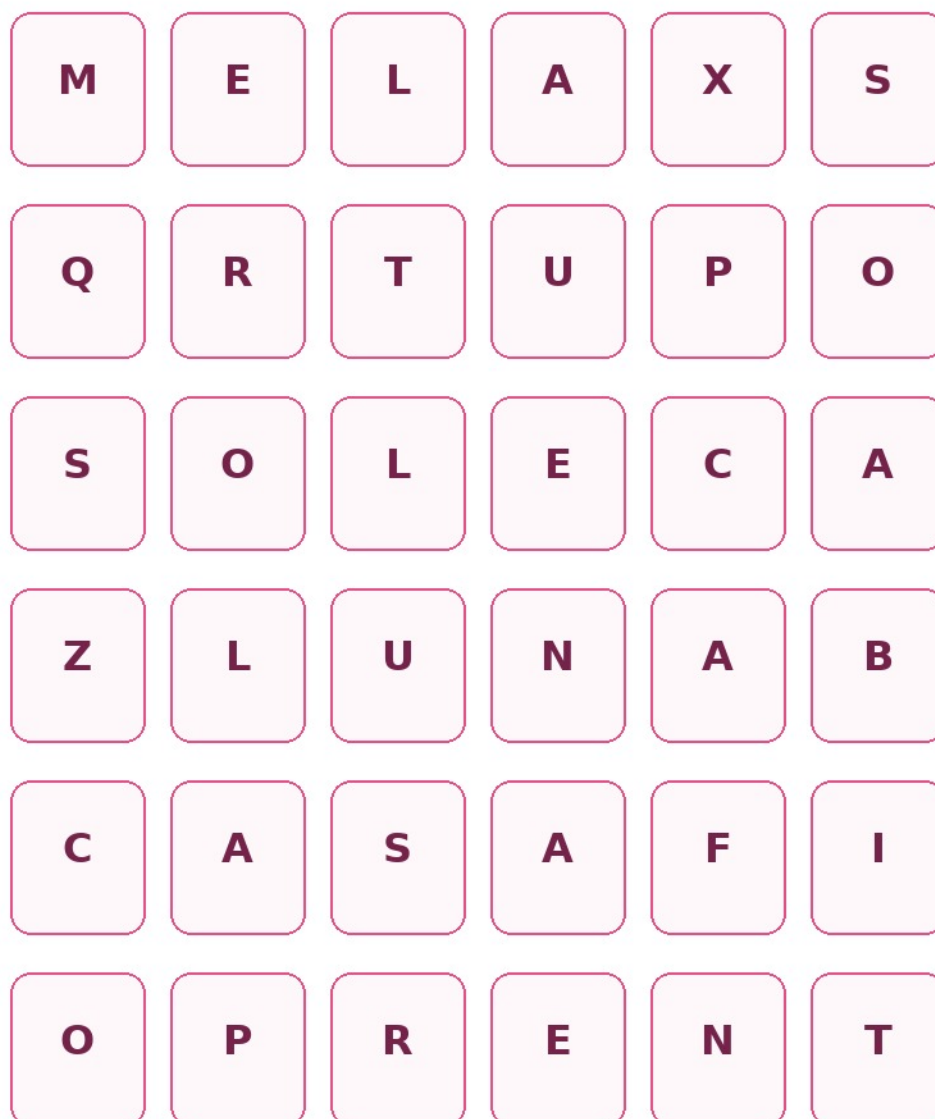
DOPPIO CANALE

Per facilitare, mostra anche la carta mentre pronunci la parola.

04 Caccia alle parole

Istruzioni e preparazione a pagina 147.

NOME _____



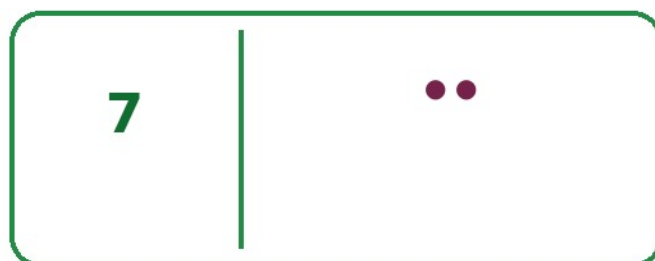
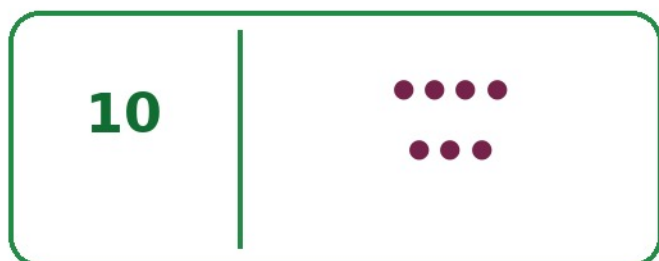
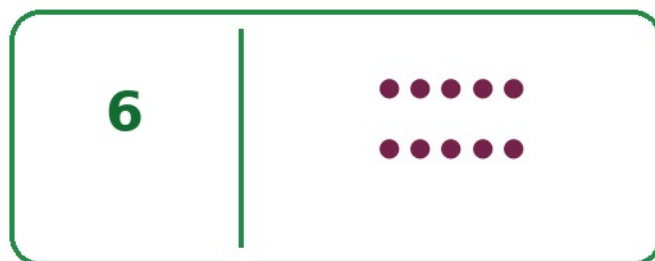
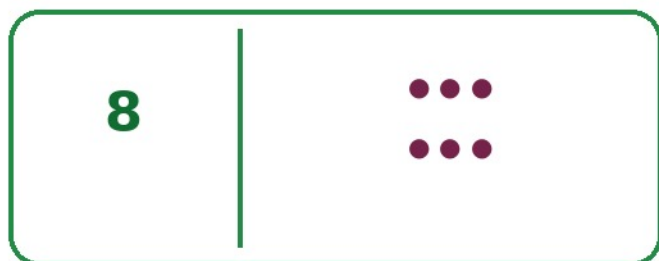
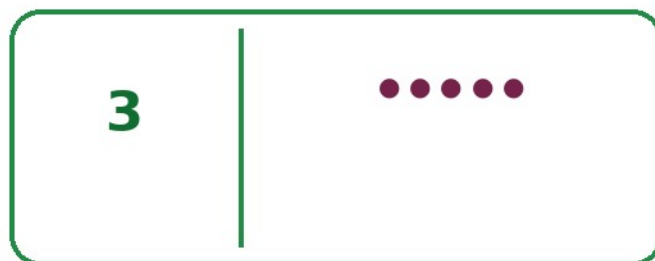
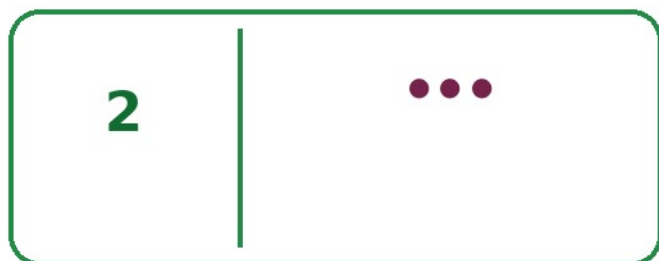
STRATEGIA DI RICERCA

Cerca la prima lettera, poi segui la parola verso destra.

05 Domino numero-quantità

Istruzioni e preparazione a pagina 147.

NOME _____



COME SI GIOCA

Prima conta i pallini, poi cerca il numero.

06 Tombola fino a 20

Istruzioni e preparazione a pagina 147.

NOME _____

CARTELLA 1

1	4	7
10	13	16
19	5	11

CARTELLA 2

2	6	8
12	14	17
20	3	15

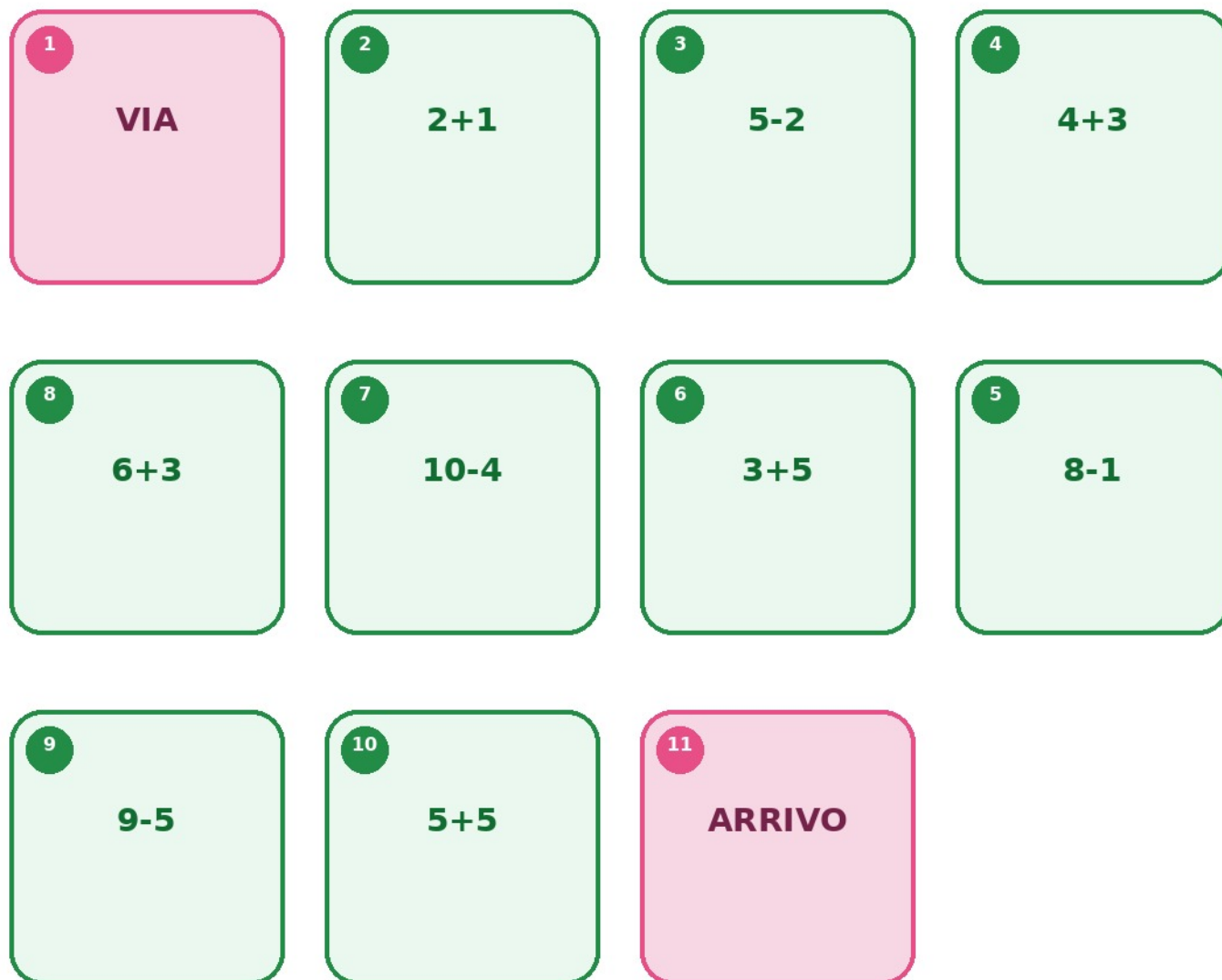
REGOLA

Chi completa una riga dice: "FATTO!" e rilegge i numeri.

07 La strada del 10

Istruzioni e preparazione a pagina 148.

NOME _____



Se sbagli, conta con un aiuto e resta nella casella. Poi passa il turno. Si arriva anche superando ARRIVO.

08 Mosaico dei risultati

Istruzioni e preparazione a pagina 148.

NOME _____

5**6****7**

$2+3$

$8-2$

$4+3$

$9-4$

$10-3$

$3+2$

$7-1$

$5+2$

$6-1$

$3+3$

$9-2$

$8-3$

$4+2$

$10-5$

$2+5$

$8-2$

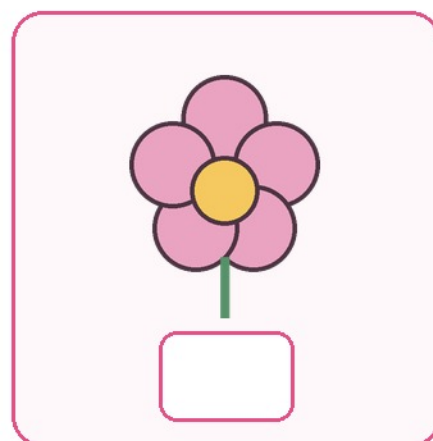
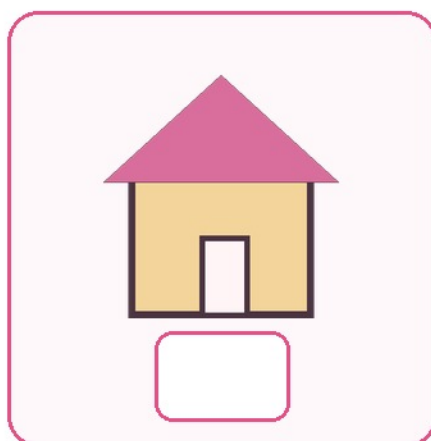
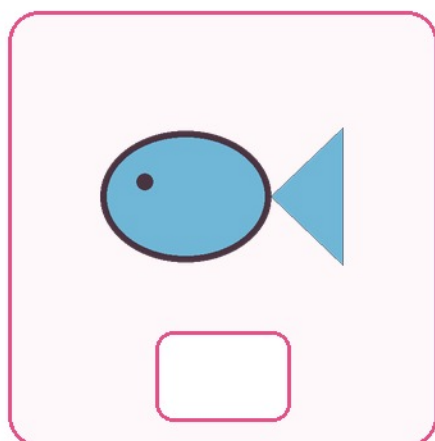
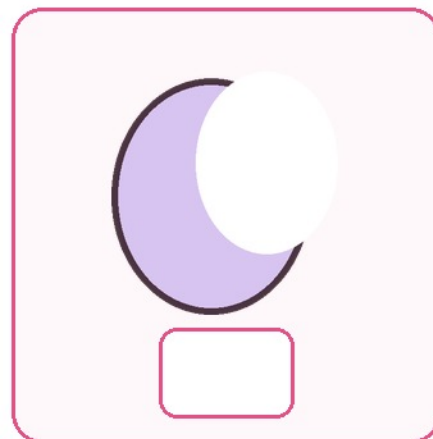
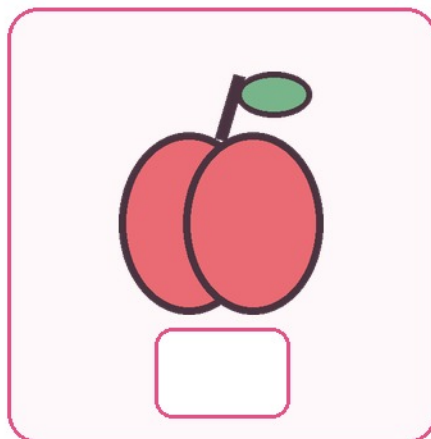
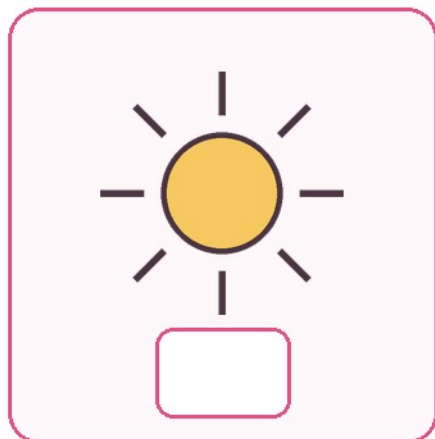
CALCOLO-COLORA

Controlla il risultato e usa il colore corrispondente.

09 Loto delle iniziali

Istruzioni e preparazione a pagina 148.

NOME _____



CARTE DA RITAGLIARE

S

M

L

P

C

F

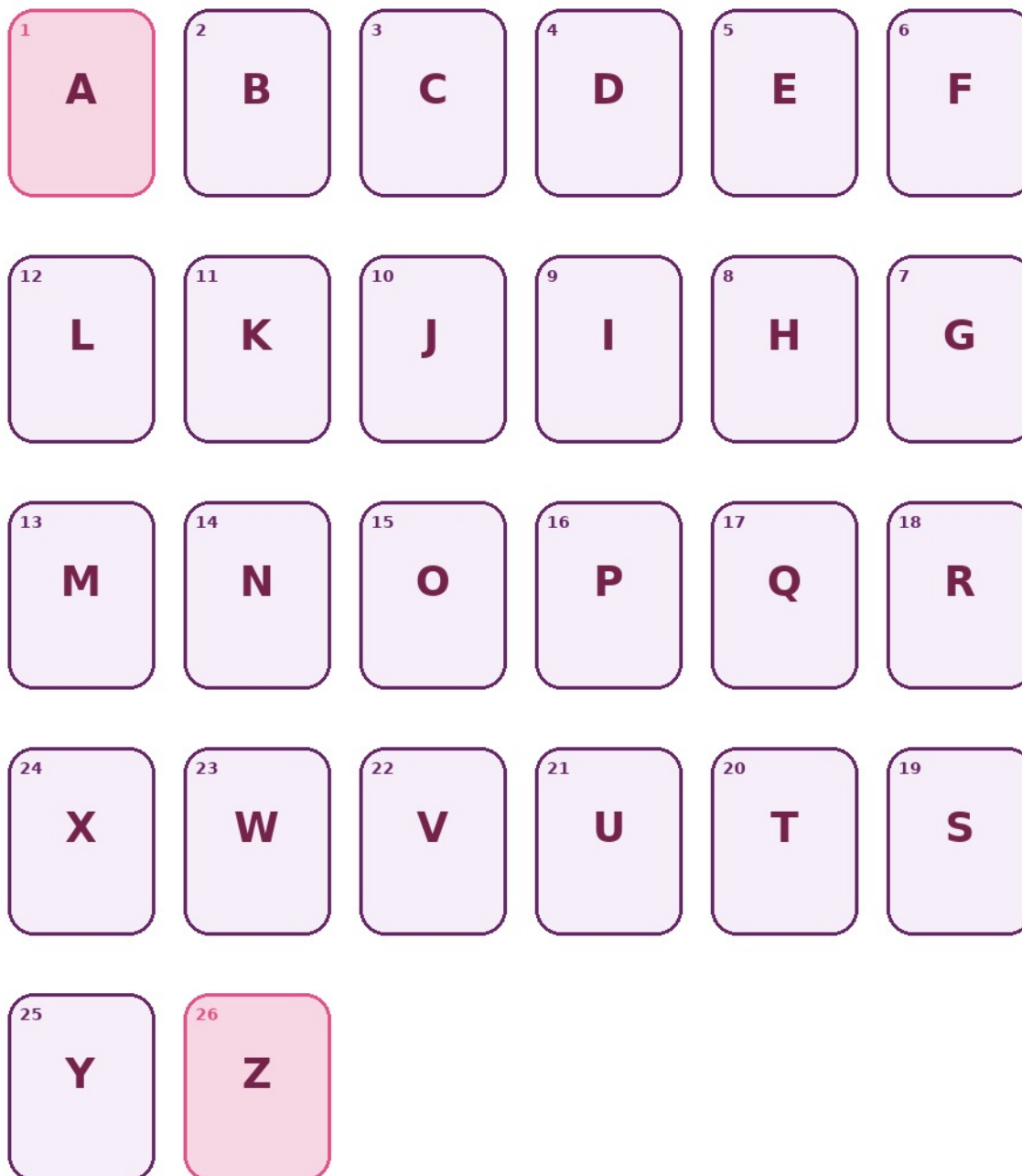
ASCOLTO FONOLOGICO

Pronuncia il nome della figura allungando il primo suono.

10 La strada dell'alfabeto

Istruzioni e preparazione a pagina 148.

NOME _____



FACILITAZIONE

Se una lettera è difficile, scegli tra due parole suggerite dall'adulto.

11 Pesca una sillaba

Istruzioni e preparazione a pagina 148.

NOME _____

MA**ME****LA****LE****SO****LU****NA****CA****SA****PE****SCE****FIO****RE****PA****NE****VE****GAT****TO**

PAROLE POSSIBILI

MELA • SOLE • LUNA • CASA • PESCE • FIORE • PANE • VELA

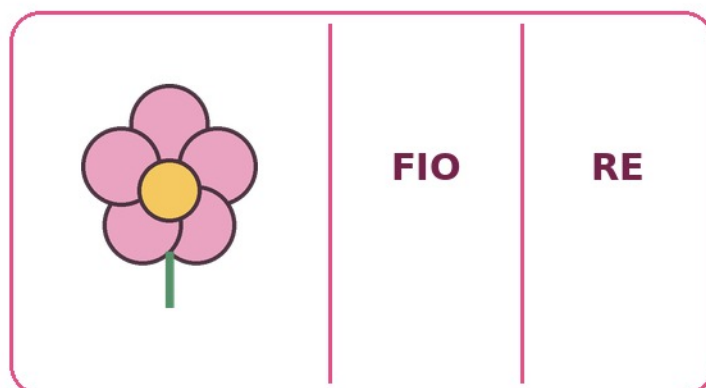
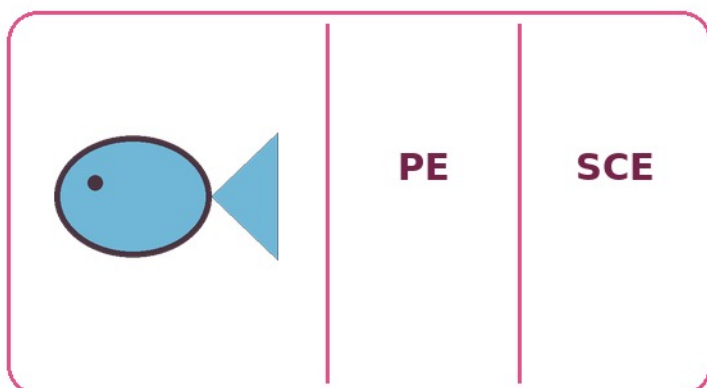
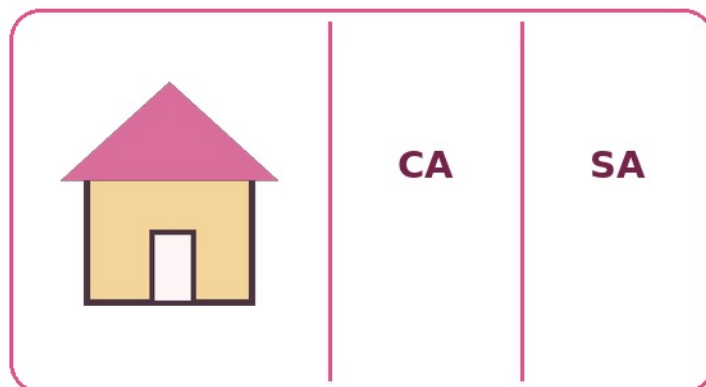
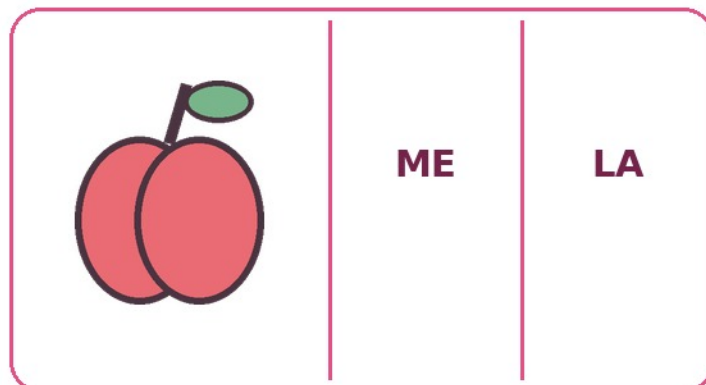
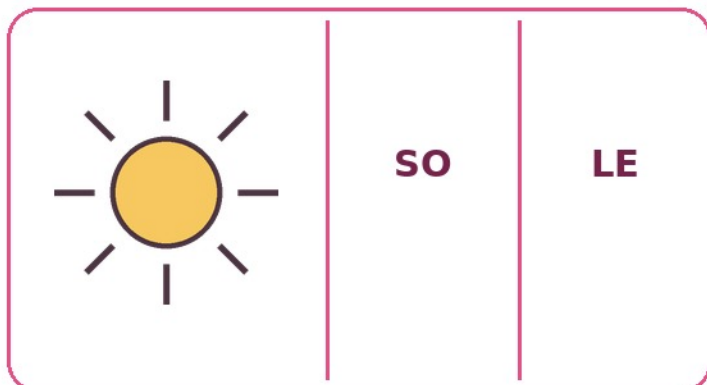
GIOCO APERTO

Sono valide anche altre parole corrette inventate dal bambino.

12 Puzzle delle parole

Istruzioni e preparazione a pagina 148.

NOME _____



POCHI PEZZI ALLA VOLTA

Inizia con due puzzle e aggiungine uno alla volta.

13 Bingo delle sillabe

Istruzioni e preparazione a pagina 149.

NOME _____

CARTELLA 1

MA	SO	LU
CA	PE	FIO
RE	LA	NA

CARTELLA 2

ME	LE	SA
SCE	PA	NE
VE	GA	TO

VINCO E RILEGGO

Chi completa una riga la rilegge ad alta voce.

14 Dado: leggi e fai

Istruzioni e preparazione a pagina 149.

NOME _____

1° LANCIO: PAROLA

1 SOLE

2 MELA

3 LUNA

4 CASA

5 PESCE

6 FIORE

2° LANCIO: AZIONE

1 LEGGI

2 BATTI LE SILLABE

3 SCRIVI

4 DISEGNA

5 TROVA L'INIZIALE

6 USA IN UNA FRASE

MISSIONE

Non serve correre: ogni lancio crea una piccola missione.

15 Detective dell'intrusa

Istruzioni e preparazione a pagina 149.

NOME _____

CARTA 1

A A A O A

CARTA 2

M M N M M

CARTA 3

P P P B P

CARTA 4

S S C S S

CARTA 5

L I L L L

CARTA 6

F F T F F

CARTA 7

E E E I E

CARTA 8

R R P R R

GIOCO CON MOLLETTE

Usa una molletta per indicare l'intrusa senza scrivere.

16 Memory del calcolo

Istruzioni e preparazione a pagina 149.

NOME _____

$2+1$

3

$5-1$

4

$3+2$

5

$8-2$

6

$4+3$

7

$10-2$

8

MEMORIA E CALCOLO

Inizia con tre coppie e aumenta gradualmente.

17 Battaglia dei numeri

Istruzioni e preparazione a pagina 149.

NOME _____



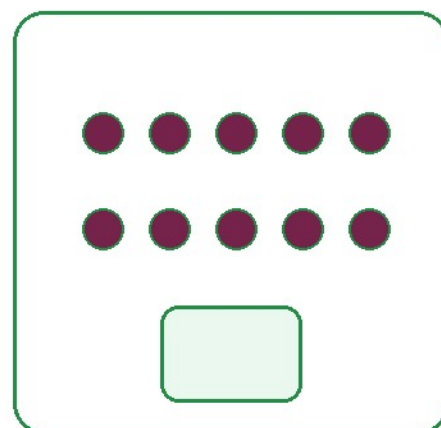
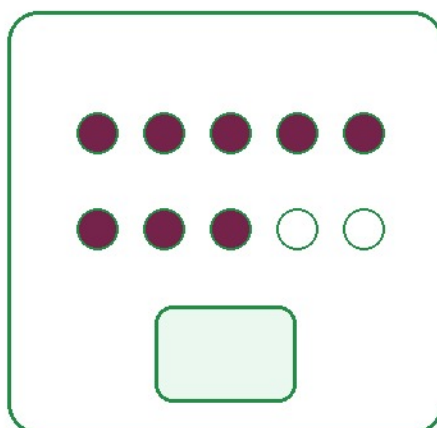
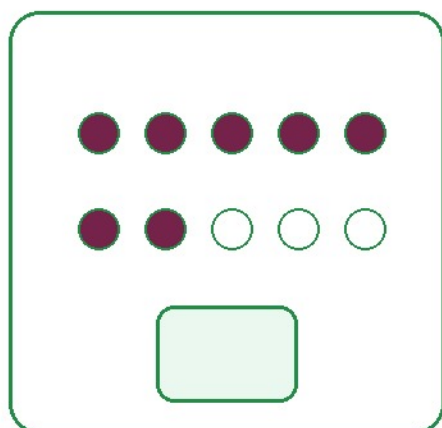
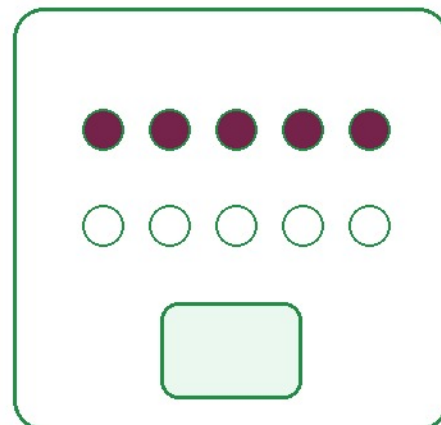
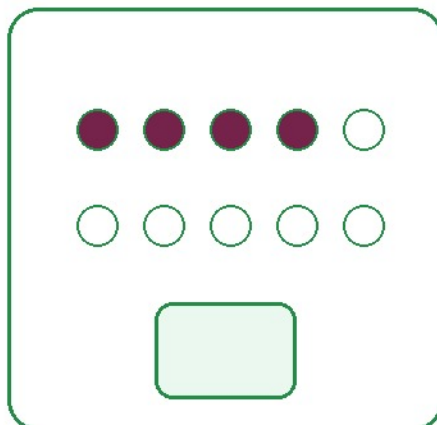
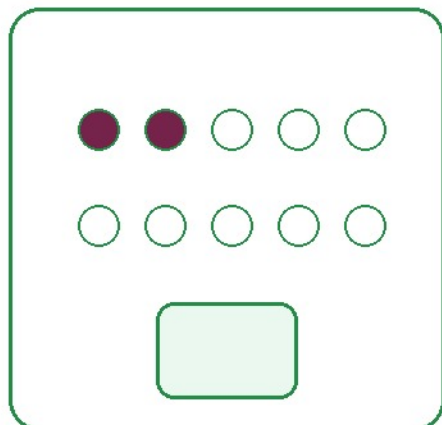
CAMBIA LA REGOLA

Variante: vince il numero minore. Dillo prima di girare le carte.

18 Loto delle cornici

Istruzioni e preparazione a pagina 150.

NOME _____



NUMERI DA RITAGLIARE



VEDO IL CINQUE

Riconosci prima 5, poi aggiungi i pallini della seconda riga.

19 Lancia e somma

Istruzioni e preparazione a pagina 150.

NOME _____

2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 ☐
8 ☐	9 ☐	10 ☐	11 ☐	12 ☐	5 ☐
6 ☐	7 ☐	8 ☐	9 ☐	10 ☐	11 ☐

OBIETTIVO

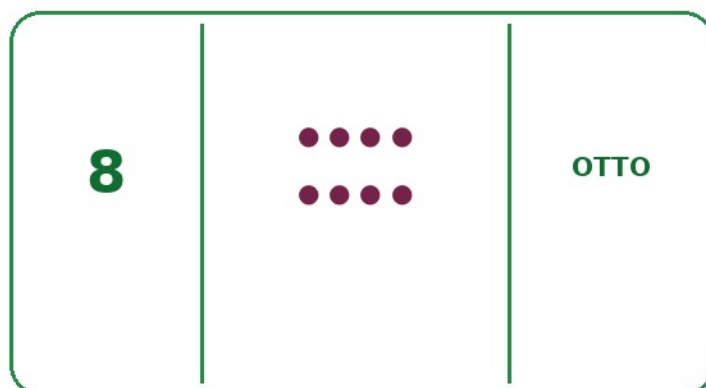
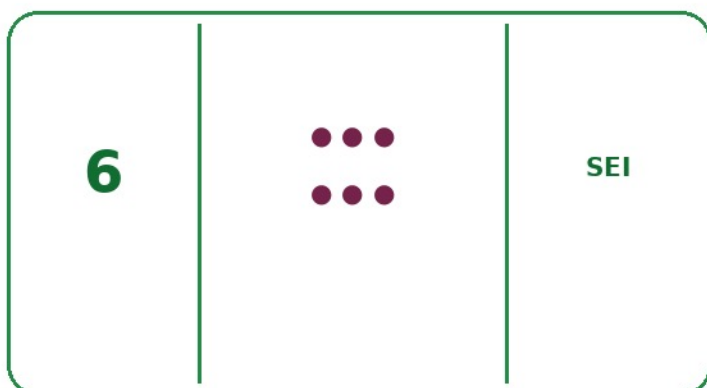
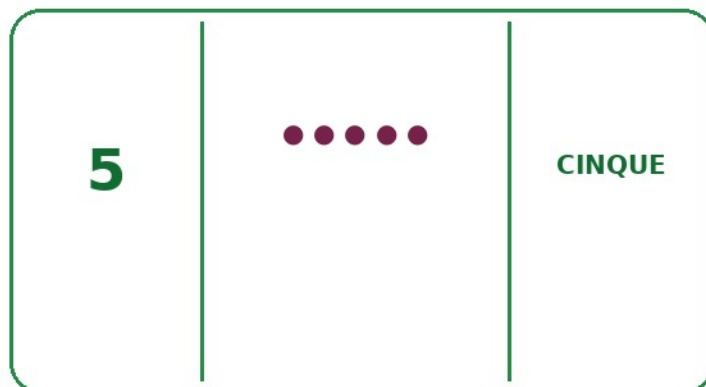
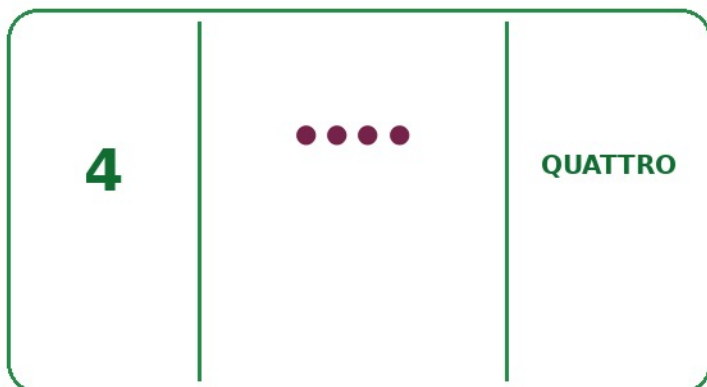
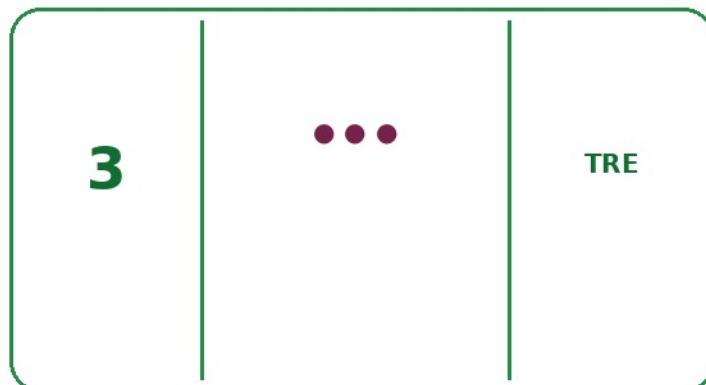
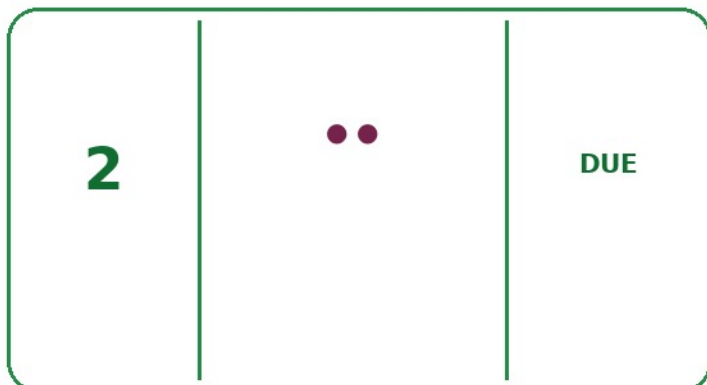
Colora quattro caselle in fila.

Se non ci sono caselle libere con quel risultato, passa il turno. Cerca quattro caselle del tuo colore in orizzontale.

20 Puzzle dei numeri

Istruzioni e preparazione a pagina 150.

NOME _____



PUZZLE GRADUALE

Mescola pochi pezzi alla volta.

21 Il mini mercato

Istruzioni e preparazione a pagina 150.

NOME _____

MATITA

1 €

MELA

2 €

QUADERNO

3 €

LIBRO

4 €

GIOCO

5 €

PALLA

6 €

MONETE DA RITAGLIARE

1€

1€

1€

1€

2€

2€

2€

2€

1€

2€

CONTA E COMPONI

Puoi pagare lo stesso prezzo in modi diversi.

VOLUME 4

Labirinto da 1 a 20

Parti da 1. Colora i numeri in ordine, senza diagonali.

1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13	14	15
20	19	18	17	16
25	24	23	22	21

Sposta il dito o la matita solo tra due caselle che condividono un lato. Il percorso finisce a 20.