

## Unità 1

**1. Prelettura - Chi c'è nella storia?** - L'attività è da svolgere prima della lettura della storia. L'insegnante utilizza l'allegato A1 con le 21 flashcard dell'alfabetiere della storia *Bruchetto fa i compiti*. Fa vedere le flashcard, una ad una, e ne ripete più volte il nome. Divide poi i bambini in due squadre, ognuna con un portavoce. Quindi sistema le flashcard in modo che siano ben visibili a tutti (ad es.: i bambini per terra in due squadre una di fronte all'altra con le carte disposte sul pavimento). Sarebbe utile mettere a disposizione dei bambini un campanello. L'insegnante mima, uno alla volta, i personaggi e gli oggetti raffigurati nelle carte. Il portavoce della squadra che indovina (è permesso consultarsi) suona il campanello, dice il nome corrispondente e prende la flashcard. Vince la squadra che ha più carte.

**2. Leggiamo la storia** - Proponiamo che la lettura della storia venga articolata in più fasi:

a) L'insegnante legge la storia ad alta voce, invitando gli alunni a seguire il testo e i disegni del libro.

Mentre legge, l'insegnante drammatizza la storia, interpretando con voce diversa i due personaggi.

b) L'insegnante rilegge la storia e stimola gli alunni ad una comprensione globale, a cercare di capire la trama senza spaventarsi se non afferrano tutte le parole del racconto (soprattutto nella prima parte). È importante, in questa fase, rimandare al glossario che si trova a fondo pagina e soffermarsi sulle immagini che illustrano le lettere dell'alfabeto.

c) L'insegnante invita gli alunni a leggere prima parti della storia e successivamente l'intero testo, rinforzando la comprensione e la pronuncia delle parole del glossario e delle parole dell'alfabeto con opportune ripetizioni.

d) L'insegnante può svolgere un ulteriore lavoro sulle parole della storia, invitando i bambini a guardare il glossario a fondo pagina e a trovare, all'interno del testo, la frase o la battuta dove tali parole compaiono. Inoltre può eventualmente chiedere ai bambini di scrivere sul libro, vicino alle immagini, la traduzione nella loro lingua madre delle parole del glossario.

e) L'insegnante può scegliere di sostituire la propria lettura, fin dalla prima fase, con l'ascolto del testo della storia registrato nel CD (traccia n. 2), seguendo senza alterazioni le successive fasi illustrate. È possibile usare il CD anche in questo modo: a libro chiuso i bambini ascoltano la storia; l'insegnante interrompe la registrazione e i bambini, aprendo il libro, devono indovinare qual è la vignetta che corrisponde al punto in cui il racconto si è fermato.

**3. La canzone dell'alfabeto** - L'insegnante fa ascoltare la canzone dal CD due o tre volte (traccia n. 3), invitando i bambini a memorizzare le parole. Ripete l'ascolto un altro paio di volte stimolando i bambini ad accompagnare il CD cantando a bassissima voce. Al quinto o sesto ascolto i bambini sono invitati a cantare in tono normale insieme al CD. Successivamente si può chiedere ai bambini di cantare solo con il sottofondo musicale (traccia n. 4), eventualmente divisi in due gruppi che si alternano nel cantare le strofe, ma ripetendo tutti insieme il ritornello. La canzone può essere usata sia in questa sia in unità successive per ripassare elementi lessicali già appresi, chiedendo ai bambini di cambiare le parole all'interno del testo, ad es.: "A come animale" anziché "A come albero", "B come bambola" anziché "B come bambino" e così via.

**4. Che parola è questa?** - L'insegnante prepara 21 cartellini su cui scrive le 21 parole corrispondenti alle flashcard dell'allegato A1 (le parole dell'alfabeto). Forma gruppi di 3 o 4 bambini e affida a ciascun gruppo un numero corrispondente di cartellini. L'insegnante dà ad ogni gruppetto un paio di minuti per esercitarsi a mimare le parole che gli sono state affidate. Poi invita i gruppi di bambini a mimare a turno le parole davanti a tutta la classe. I compagni degli altri gruppi fanno a gara ad indovinarle. L'attività sviluppa la capacità di comprensione della parola scritta (i cartellini non hanno l'immagine).

**5. Bruchetto e le vocali** - L'insegnante predispone le 5 flashcard dell'allegato A1 corrispondenti alle 5 parole che iniziano per vocale. Mostra agli alunni una carta alla volta, la legge, avendo cura di soffermarsi sui suoni delle vocali. Successivamente chiede agli alunni di completare per iscritto le parole dell'esercizio.

**6. Bruchetto e le consonanti** - L'insegnante predispone le 16 flashcard dell'allegato A1 corrispondenti alle 16 parole che iniziano con le consonanti. Mostra agli alunni una carta alla volta, la legge, avendo cura di soffermarsi sul suono delle consonanti. Successivamente chiede agli alunni di completare per iscritto le parole dell'esercizio.

**7. La giornata di Bruchetto** - Il testo che ascolterete nel CD (traccia n. 5) in quest'ordine è: 1) È mattina. *Bruchetto va a scuola.* 2) È mezzogiorno. *Bruchetto torna a casa.* 3) È pomeriggio. *Bruchetto fa i compiti.* 4) È sera. *Bruchetto cena con mamma e papà.* 5) È notte. *Bruchetto dorme.*

Gli alunni, che dispongono di una sequenza di disegni in disordine, devono ascoltare più volte il CD, compren-

dere e riorganizzare mentalmente la sequenza e scrivere sotto ad ogni disegno un numero da 1 a 5, deducendo dal contenuto delle frasi o per esclusione i nuovi termini “mezzogiorno” e “notte”.

**8. La tua giornata** - L'insegnante invita gli alunni a disegnare sul libro i diversi momenti della loro giornata.

**9. La settimana di Bruchetto** - L'insegnante invita i bambini a leggere nei riquadri i nomi dei giorni della settimana e le azioni che Bruchetto compie giorno per giorno. I bambini leggono il testo diverse volte e si confrontano a coppie; l'insegnante è a disposizione per eventuali richieste di spiegazioni sul lessico nuovo. Le frasi sono per gran parte comprensibili perché i bambini hanno già appreso nell'unità molti dei termini qui usati. Quindi ogni bambino disegna sul proprio libro le attività di Bruchetto e infine memorizza i nomi dei giorni della settimana.

**10. La tua settimana** - L'insegnante predispone un foglio di carta per alunno, contenente sette rettangoli vuoti che, insieme, riempiano la pagina. Chiede agli alunni di scrivere sotto ciascun rettangolo i nomi dei giorni della settimana e poi di disegnare una loro azione importante per ogni giorno della settimana. È possibile consentire agli alunni di imitare e copiare alcune azioni dalla settimana di Bruchetto.

**11. Animali di campagna** - L'attività si svolge in due fasi e necessita di una parte delle flashcard dell'allegato A1, 8 carte con i seguenti animali: CANE, GATTO, MUCCA, OCA, PESCE, RANA, TOPO, UCCELLO.

1) L'insegnante mostra il disegno e racconta: “Bruchetto va tutti i giorni a fare una passeggiata nel prato dopo i compiti... è amico di tanti animali, del topo, della mucca...”. Avrà cura di ripetere più volte, variando il percorso, ritornando indietro o nei modi che riterrà opportuni, il nome di ciascun animale incontrato dal Bruchetto.  
2) L'insegnante mette in una scatola le flashcard degli 8 animali. Fa disporre tutti i bambini in cerchio. Estrae dalla scatola una carta e dice: “Che animale è?” Senza far ancora vedere ai bambini la carta, l'insegnante fa il verso dell'animale rappresentato e chiede di nuovo ai bambini: “Che animale è?” Se i bambini indovinano la parola in italiano l'insegnante incoraggia tutti a ripeterla. Poi proseguirà tirando fuori uno a uno gli altri animali.

**12. Maschile o femminile?** - L'attività propone una riflessione sul genere maschile e femminile dei nomi in -o ed -a. L'avvicinamento alla regola grammaticale avviene attraverso un breve percorso guidato in cui il bambino, in modo induttivo, cerca e trova la regola e poi la applica in un esercizio finale: il bambino osserva le parole sottolineate nelle vignette, le copia nei cerchi, osserva le lettere finali dei nomi, individua e legge la regola, esegue l'esercizio.

**13. Chi fa così?** - L'insegnante dispone i bambini a coppie. Poi chiama un bambino per esemplificare il modo in cui ogni coppia giocherà. A tal fine l'insegnante fa il verso di un animale imparato precedentemente dagli alunni (CANE, GATTO, MUCCA, OCA, PESCE, RANA, TOPO, UCCELLO) e chiede: “Che animale è?” Poi invita l'alunno a dire “È il/la/l'...” e a indovinarne il nome. Così giocano tutte le coppie esercitando i nomi degli animali e i mini-dialoghi.

**14. Disegna la cosa giusta!** - L'insegnante dispone i bambini a coppie e consegna ad un bambino di ciascuna coppia 2 o 3 flashcard dell'allegato A1 raccomandandogli di non farle vedere al compagno. Invita tutta la classe ad aprire il libro alla pagina dove c'è il disegno del prato semivuoto (pag. 20). Il bambino con le carte deve dire al compagno le sue parole precedute da “C'è un/una...”. Il compagno deve disegnare le cose o gli animali nel suo prato. Successivamente si mescolano le carte e si ridistribuiscono tra le coppie, invertendo i ruoli: chi dettava le parole diventa il disegnatore e viceversa. L'insegnante illustra l'attività facendo prima un paio di esempi. Es.: “C'è un albero”, “C'è una rana”.

**15. Riascoltiamo la storia** - L'insegnante fa ascoltare più volte il brano della storia relativo alle vignette riportate (traccia n. 6) e chiede ai bambini di completare i fumetti. Dopo ogni ascolto lascia qualche minuto ai bambini per confrontarsi a coppie su quello che hanno scritto.

## Unità 2

## 2

**1. Prelettura - Chi c'è nella storia?** - L'attività è da svolgere prima della lettura della storia. L'insegnante utilizza l'allegato A2 con le 8 flashcard della storia *Nina e Lampo* e inoltre sceglie 4 o più flashcard dagli allegati successivi (ad es. dall'allegato A4: DIRETTORE, INFERMIERA, VETERINARIO, ASPIRINA). Divide poi i bambini in due squadre, ognuna con un portavoce. Fa vedere le flashcard, una ad una, e ne ripete più volte il nome, quindi le sistema in modo che siano ben visibili a tutti (ad es.: i bambini per terra in due squadre una di fronte all'altra con le carte disposte sul pavimento). Sarebbe utile mettere a disposizione dei bambini un campanello. Spiega ai bambini che adesso faranno un gioco per indovinare, fra i personaggi e gli oggetti rappresentati nelle flashcard davan-