

- ▶ p. 64, Incroci... nella spiaggia: tratto da Geronimo Stilton, Il Frullabaffi 2, Edizioni Piemme, 2006, p. 91.
- ▶ p. 65, Maxi-incroci... musicali e p. 66, Tutti gli insetti: tratti da Geronimo Stilton, Il Frullabaffi 2, Edizioni Piemme, 2006, pp. 65 e 77.
- ▶ p. 67, Quadri falsi: li svela il computer: tratto da Popotus, n. 1117, 2008, p. 3.
- ▶ p. 71, Incroci a ricreazione: adattato da Brio Magazine, Belluno, Polaris Edizioni, n. speciale, novembre 2005, p. 18. I diritti di autore e di proprietà intellettuale relativi al presente documento/ai presenti documenti restano di proprietà di Banca Antonveneta S.p.A.
- ▶ p. 72, Incroci tra le piante nell'isola di Stratopia: tratto da Geronimo Stilton, Il Frullabaffi 1, Edizioni Piemme, 2005, p. 70.
- ▶ p. 73, Ti piace il formaggio?: tratto da Geronimo Stilton, Il Frullabaffi 1, Edizioni Piemme, 2005, p. 63.
- ▶ p. 73, Un gioco quasi di prestigio: gioco e illustrazione a cura di Ambra Costa.
- ▶ p. 74, Giochi per casa 2: tratto da Geronimo Stilton, Il Frullabaffi 1, Edizioni Piemme, 2005, p. 109.
- ▶ p. 75, Il vestito di Maschera!: tratto da Geronimo Stilton, Il Frullabaffi 1, Edizioni Piemme, 2005, p. 29.

(continua)

3. Parole con due sillabe, una semplice e una complessa, cioè formata da due consonanti (ad es. «st» e una vocale «e» → **ste**):

scudo	pasta	scopo	frasca	sogno	lastra	steppa
capra	pasto	stufa	frutta	raglio	scelta	crollò
freddo	strappo	scopa	scala	crudo	bravo	freno
breve	strano	trave	vetro	sfiato	biglia	grigio

Errori n. su 28 parole

4. Parole composte, formate da due parole:

capostazione	portapacchi	spremiagrumi	pomodoro
asciugamano	attaccapanni	accalappiacani	lavastoviglie
grattacielo	alzabandiera	salvagente	attaccabrighe

Errori n. su 12 parole

5. Parole con la parte finale uguale:

stazione	promozione	attenzione	definizione
stranamente	certamente	golosamente	recentemente
risposta	nascosta	composta	proposta

Errori n. su 12 parole

(continua)

(continua)

Riflessioni

- In quale lista di parole hai fatto meno errori? Segna con una crocetta.

1	2	3	4	5	6	7
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

- Secondo te, come mai?

.....

.....

- Quale lista ti è venuta più facile?

1	2	3	4	5	6	7
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

- In quale lista hai incontrato più difficoltà?

1	2	3	4	5	6	7
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

- Secondo te, come mai?

.....

.....

- Ora sottolinea le parole che hai trovato più difficili da leggere.

(continua)

GIOCHI LINGUISTICI

Incroci... nella spiaggia

Cancella nello schema i nomi elencati: possono essere scritti in orizzontale o in verticale e in tutte le direzioni. Poi leggi in ordine le lettere rimaste e scopri che cosa si trova a Sud dell'Atollo delle Isole Felici!

N.B. Cancella le lettere di ogni parola con un colore diverso.

Barca

Costume

Gelato

Granchio

Lettino

Mare

Occhiali

Ombrelloni

Pesci

Sabbia

Sale

Sdraio

Sole

Spiaggia

S	P	I	A	G	G	I	A	O
E	L	A	S	B	E	R	A	M
O	I	H	C	N	A	R	G	B
O	I	E	A	O	R	R	E	R
N	L	L	I	I	E	R	L	E
I	A	O	B	A	R	C	A	L
T	I	S	A	R	C	O	T	L
T	H	R	A	D	L	L	O	O
E	C	I	C	S	E	P	I	N
L	C	S	A	B	B	I	A	I
C	O	S	T	U	M	E	N	A

Soluzione:

(continua)

(continua)

Tutti gli insetti

Fai Attenzione! Questa volta, scoprirai il nome di un Golfo...

N.B. Cancella le lettere di ogni parola con un colore diverso.

Ape
Bombo
Cicala
Cimice
Coccinella
Falena
Farfalla
Mosca
Scarafaggio
Vespa
Zanzara

S	C	A	R	A	F	A	G	G	I	O
G	O	C	O	L	A	P	S	E	V	A
L	B	S	F	A	O	A	P	E	D	R
E	M	O	L	C	F	A	L	E	N	A
D	O	M	E	I	N	T	E	C	A	Z
R	B	I	A	C	I	M	I	C	E	N
A	L	L	E	N	I	C	C	O	C	A
T	O	A	L	L	A	F	R	A	F	Z

Soluzione:

COMPITI PER CASA 2

Sono facili?

Leggi le seguenti parole, e scrivi la lettera:

F = se la parola ti è sembrata molto facile da leggere

D = se la parola ti è sembrata un po' difficile

DD = se la parola ti è sembrata difficilissima.

<input type="checkbox"/>	Riso	<input type="checkbox"/>	Zuppa	<input type="checkbox"/>	Trancio
<input type="checkbox"/>	Pioppo	<input type="checkbox"/>	Siepe	<input type="checkbox"/>	Trasandato
<input type="checkbox"/>	Vino	<input type="checkbox"/>	Igiene	<input type="checkbox"/>	Gomma
<input type="checkbox"/>	Nove	<input type="checkbox"/>	Quinterno	<input type="checkbox"/>	Lampada
<input type="checkbox"/>	Corona	<input type="checkbox"/>	Vela	<input type="checkbox"/>	Strappo
<input type="checkbox"/>	Scalinata	<input type="checkbox"/>	Scioppo	<input type="checkbox"/>	Topolino
<input type="checkbox"/>	Casco	<input type="checkbox"/>	Soffitto	<input type="checkbox"/>	Nave
<input type="checkbox"/>	Sedie	<input type="checkbox"/>	Briscola	<input type="checkbox"/>	Paletto
<input type="checkbox"/>	Scorpione	<input type="checkbox"/>	Strigliare	<input type="checkbox"/>	Sacco
<input type="checkbox"/>	Clarino	<input type="checkbox"/>	Palazzo	<input type="checkbox"/>	Posta
<input type="checkbox"/>	Gradasso	<input type="checkbox"/>	Banco	<input type="checkbox"/>	Griglia
<input type="checkbox"/>	Attracco	<input type="checkbox"/>	Catastrofe	<input type="checkbox"/>	Pino

Leggi più volte le stesse parole. Ogni parola cerca di immaginarla e di vederla nella tua mente. Ricordati che alla prossima seduta controlleremo i tempi e il numero degli errori.

Pensa come sarebbe bello se tu riuscissi a leggere correttamente dimostrando l'impegno che hai avuto a casa!

(continua)

«SOL» è già al suo posto!

I

VO

MIFA

DATO

A

RI

ATO

CON

S	O	L				
	S	O	L			
		S	O	L		
			S	O	L	
				S	O	L

(continua)

Incroci tra le piante nell'isola di Stratopia

Cerca nella scacchiera le parole che trovi di seguito. Ricorda che possono essere scritte in tutte le direzioni!

Abete

Acero

Betulla

Cipresso

Larice

Olmo

Pino

Pioppo

Sughero

Tiglio

Ippocastano

I	G	I	O	T	O	B
P	L	A	R	I	C	E
P	C	B	E	G	I	T
O	H	E	C	L	P	U
C	I	T	A	I	R	L
A	S	E	T	O	E	L
S	R	A	O	L	S	A
T	T	O	N	M	S	P
A	I	C	I	O	O	I
N	O	P	P	O	I	P
O	R	E	H	G	U	S

Soluzione:

(continua)

GIOCHI PER CASA 2

Completa le parole con le sillabe che trovi sparse! Scoprirai il lavoro di Benjamin!



RAT

IO

BU

TI

NA

..... DINO

..... TOPPO

..... SANA

..... TURA

..... DIO

Soluzione:

(continua)

2^A UNITÀ

Lavoro sulle parole,
rapporto sillabe-parole

2^A UNITÀ

Lavoro sulle parole, rapporto sillabe-parole

Obiettivo 1: conoscenza metacognitiva sulla parola. Lo scopo dell'attività è rendere consapevole il bambino che la difficoltà di lettura è relativa alla complessità delle sillabe, alla lunghezza e frequenza d'uso della parola.

Obiettivo 2: organizzare il tempo dei compiti per casa.

Fasi e tempo di lavoro:

A. Controllo dei compiti per casa

B. Compito 2 e giochi linguistici

C. Lettura

D. Compiti per casa.

Tempo totale della seduta: 60 minuti circa.

Fase A

Il trainer inizia la seduta chiedendo al ragazzo come si è trovato nell'eseguire i compiti a casa e li rivede con lui, dopo aver chiesto che cosa ricorda. Commenta positivamente se il ragazzo dimostra di aver letto e osserva che «chi ben incomincia è a metà dell'opera».

Nel caso in cui il ragazzo non avesse eseguito i compiti a casa, il trainer dimostra dispiacere ed esprime il suo rammarico anche verbalmente, facendo notare che la valutazione dell'andamento della seduta soffrirà di questo fatto (griglia Incontro per incontro). Poiché in ogni caso i compiti vanno svolti, inviterà il ragazzo a eseguirli per la volta successiva: doppi compiti, dunque, come conseguenza della «dichiarazione d'impegno» sottoscritta.

Fase B

Il trainer introduce il compito 2 e illustra gli obiettivi della seduta.

Fase C

Completano la seduta dei giochi linguistici (le soluzioni si trovano in fondo al libro) e una breve lettura (Quadri falsi), prima a cura del trainer e poi del ragazzo.

Fase D

Il trainer presenta i compiti per casa che riguardano la lettura di parole e la valutazione della loro facilità di lettura. Il trainer dovrebbe preoccuparsi anche di organizzare il lavoro a casa, ad esempio suggerendo le attività da svolgere giorno per giorno. Alcuni giochi completano gli impegni domestici.

COMPITO 2

Parole facili e difficili

Leggi i seguenti gruppi di parole. Per ciascuna lista sarà conteggiato il numero degli errori. Poi risponderai ad alcune domande.

1. Parole con due sillabe semplici (consonante e vocale, ad es. «ma»):

mano	lago	meno	lupo	remo
rete	dopo	coda	cade	faro
viso	rata	calo	foca	gara
faro	fine	naso	pera	voto
tipo	lana	dito	luna	luce
lino	nido	tana	tino	voce

Errori n. su 30 parole

2. Parole con tre o quattro sillabe semplici:

parola	lacuna	marina	mimosa	lumaca
caduta	parere	topolino	litorale	caloroso
lunatico	piromane	colorato	garofano	casale
binocolo	milanese	tavolino	colono	favola

Errori n. su 20 parole

(continua)

(continua)

6. Parole che iniziano nello stesso modo:

str adale	str appato	str aziante	str acolmo
sco vato	sco perto	sco ppiato	sco sceso
pro vincia	pro vato	pro nostico	pro posta
bra cciale	bra vura	bra cconaggio	bra ncolare

Errori n. su 16 parole

7. Parole con tre o quattro sillabe difficili:

attaccato	straordinario	affranto	frequente
aggredire	scontroso	abbacchiato	groviglio
spogliarsi	sfrangiato	apprezzato	frustrato
trebbiatura	trampolo	scricchiolio	prestigio

Errori n. su 16 parole

Trascrivi, autodettandoti, le parole della lista n. 7 che hai sbagliato.

.....

.....

.....

.....

.....

(continua)

(continua)

- Quante sillabe ha ciascuna parola della prima lista?

.....

- E le parole della seconda lista quante sillabe hanno?

.....

- È più facile leggere parole con poche o con tante sillabe?

.....

- Ci sono parole corte difficili da leggere?

..... Quali?

.....

- Che differenza trovi tra le parole della lista n. 1 e quelle della lista n. 3?

.....

- Come ti sei trovato con le parole composte, formate da due parole?

.....

- E con le parole che finiscono allo stesso modo?

.....

- E con quelle che iniziano allo stesso modo?

.....

(continua)

Maxi incroci... musicali

Dopo aver cancellato le lettere delle parole, scoprirai, questa volta, il nome del proprietario del più famoso negozio di musica di Topazia.

N.B. Cancella le lettere di ogni parola con un colore diverso.

Arpa
Batteria
Chitarra
Clarino
Flauto
Gong
Liuto
Mandolino
Maracas
Nacchere
Oboe
Pianoforte
Piatti
Sax
Tamburo
Viola
Violino

E	A	R	P	A	L	O	I	V
O	N	A	D	O	O	X	O	I
B	A	I	E	N	R	A	P	O
O	C	R	T	I	U	S	I	L
N	C	E	R	R	B	O	A	I
I	H	T	O	A	M	T	T	N
L	E	T	F	L	A	U	T	O
O	R	A	O	C	T	I	I	R
D	E	B	N	E	M	L	I	F
N	A	S	A	C	A	R	A	M
A	C	H	I	T	A	R	R	A
M	S	O	P	L	G	N	O	G

Soluzione:

(continua)

ASCOLTA COME LEGGO, POI LEGGERAI TU

Quadri falsi: li svela il computer

Per anni sono bastati la preparazione e l'occhio attento dell'esperto d'arte per indovinare se un quadro fosse autentico o soltanto una copia. Ora, grazie ad un addestramento specifico, a svelare i falsi ci penserà il Computer.

La tecnologia è sofisticata, ma il sistema è semplice, consiste nell'insegnare al Computer lo stile tipico di un pittore e poi a riconoscerlo. Gli si fa studiare un autore, mostrandogli tutte le sue opere scannerizzate e analizzate in ogni minimo particolare, dal tratto del pennello alla consistenza del colore o della pennellata.

Così la macchina si costruisce un modello che rappresenta in modo indiscutibile l'artista, quello con cui confrontare altre opere dubbie.

COMPITI PER CASA 2

Qualche gioco

Completa le parole nelle tabelle sottostanti aiutandoti con i gruppi di lettere racchiusi nei riquadri grigi. Cancella ogni volta i gruppi che usi.

«FA» è già al suo posto!

S

MUSTA

MARE

STU

NE

RCITO

STO

TO

F	A					
	F	A				
		F	A			
			F	A		
					F	A

«MI» è già al suo posto!

STA

A

C

CIO

CI

CO

M	I			
	M	I		
		M	I	
			M	I

(continua)

(continua)

Incroci a ricreazione

Cerca nella scacchiera le parole che trovi di seguito. Fai attenzione perché possono essere scritte in tutte le direzioni! Per aiutarti, usa colori diversi per ogni parola!

Aula

Compagni

Mangiare

Orari

Pausa

Scuole

Banco

Corridoio

Merenda

Parco

Risa

I	N	G	A	P	M	O	C	M
R	L	A	L	S	A	A	E	E
I	R	A	R	O	U	R	Z	I
S	C	U	O	L	E	A	C	O
A	N	B	A	N	C	O	P	O
O	I	O	D	I	R	R	O	C
E	M	A	N	G	I	A	R	E

Soluzione:

(continua)

(continua)

Incroci e giochi... di prestigio!

Ti piace il formaggio? Cancella nello schema le parole elencate. Le lettere rimaste, lette in ordine, daranno il nome di un formaggio!

Astro
Azalea
Dalia
Geranio
Giglio
Petunia
Rosa
Viola

D	R	O	S	A	G	P
G	A	A	G	R	E	E
I	E	L	O	V	R	T
G	L	O	I	I	A	U
L	A	I	E	A	N	N
I	Z	V	R	A	I	I
O	A	S	T	R	O	A

Soluzione:

Ecco un gioco quasi di prestigio!

Passa da mago a fata, cambiando una sola lettera per volta e formando parole di senso compiuto

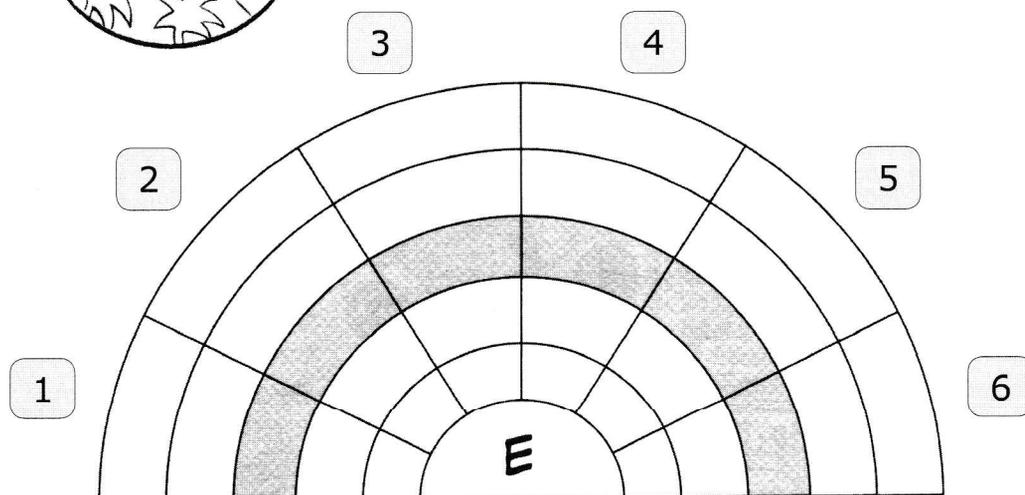


(continua)

Il vestito di Maschera!

Inserisci nello schema, dall'esterno verso il centro, le risposte alle definizioni. Leggendo poi le lettere evidenziate scoprirai che il topo Trappola a Carnevale si è vestito da...

- 1 Fare di nuovo
- 2 Fare, costruire, produrre
- 3 Lo è il blu
- 4 Il contrario di allegro
- 5 Affettuose, dolci
- 6 Racconti, vicende



Soluzione:

3^A UNITÀ

Lavoro sulla morfologia
delle parole,
parole composte

3^A UNITÀ

Lavoro sulla morfologia delle parole, parole composte

Obiettivo: riflettere sulle parole. Lo scopo è rendere consapevole il ragazzo che alcune parole complesse o lunghe si possono leggere più facilmente se si riconoscono le parole o parti di parola da cui hanno origine. Si promuove, quindi, la strategia di leggere le parole lunghe usando le proprie conoscenze lessicali.

Fasi e tempo di lavoro:

- A. Controllo dei compiti per casa
- B. Compito 3 e riflessione metacognitiva
- C. Compiti per casa
- D. Chiusura della seduta.

Tempo totale della seduta: 60 minuti circa.

Fase A

Il trainer inizia la seduta chiedendo al ragazzo come si è trovato nell'eseguire i compiti per casa (ad es., In quali ore hai eseguito il compito? Dove ti trovavi? Qualcuno era presente e ti aiutava?). Prima fa controllare al ragazzo la soluzione dei giochi. Poi rivede la scheda svolta a casa e aiuta il ragazzo nell'esecuzione dell'esercizio, scrivendo per lui le parole ricordate e valutate facili, difficili, difficilissime da leggere (usare la scheda *Controllo dei compiti per casa*). Infine commenta con il ragazzo i tempi per sillaba confrontandoli con quelli della flow-chart; lo stesso si può fare con gli errori, avendo l'avvertenza di usare percentuali d'errore.

Fase B

Il trainer presenta il nuovo compito (n. 3) che propone una semplice strategia di lettura: le parole lunghe formate da due parole possono essere facilmente lette riconoscendo le parole da cui derivano. Si prosegue con la lettura e i giochi linguistici.

Fase C

Si illustrano i compiti per casa: leggere più volte un testo e costruire delle frasi. Rispetto al secondo esercizio è necessario che il trainer faccia qualche esempio, oltre a quelli già dati.

Fase D

Si chiude la seduta completando la scheda *Incontro per incontro* e con un semplice gioco.

CONTROLLO DEI COMPITI PER CASA (3)

1. Ricordando il compito eseguito a casa, dettami o scrivi qui alcune parole che hai siglato con la lettera F, quelle facili.

.....

.....

.....

.....

2. Ricordando il compito eseguito a casa, dettami alcune parole che hai siglato con la lettera D, quelle difficili.

.....

.....

.....

.....

3. Ricordando il compito eseguito a casa, dettami alcune parole che hai siglato con le lettere DD, quelle difficilissime.

.....

.....

.....

.....

(continua)

COMPITO 3

Parole, Parole, Parole!

Ti sembrano molto difficili da leggere le parole più lunghe? Troviamo qualche strategia per leggerle con più facilità.

Ad esempio, possiamo osservare che la parola AUTOSCUOLA è formata da due parole semplici messe assieme: AUTO e SCUOLA.



Quante volte hai letto la parola «auto»? E la parola «scuola»?
Mettiti alla prova... Leggi le seguenti «parole lunghe» e trascrivile distinguendo le due parole in esse contenute.

portachiavi	porta chiavi
strappalacrime
lungomare
lavastoviglie
automobile

(continua)

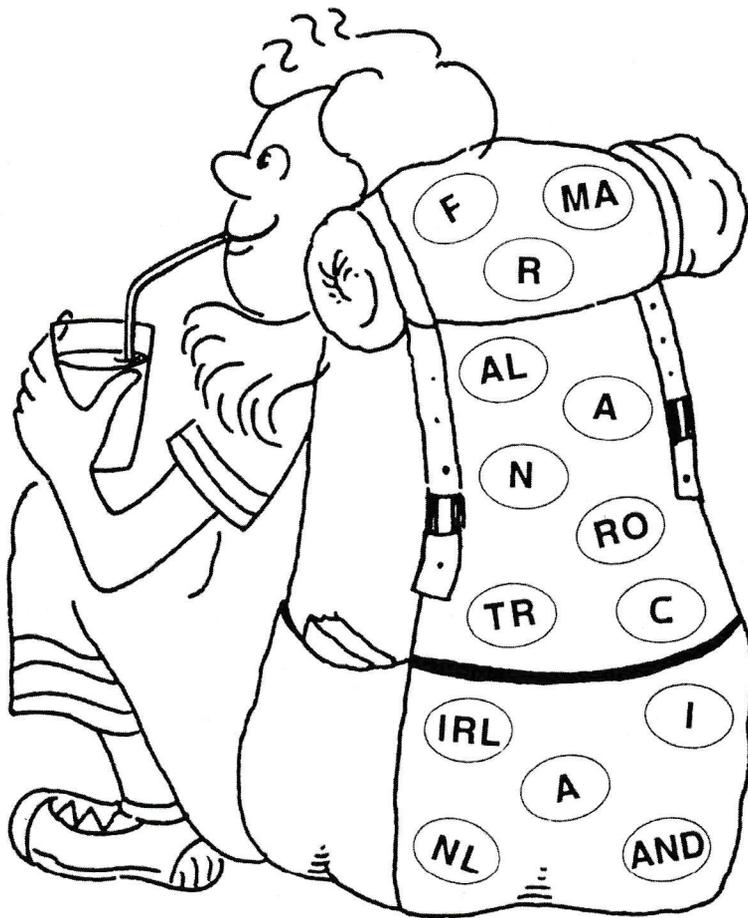
(continua)

paraocchi	controcorrente	minigonna
controvento	sottovento	accalappiacani
sottobicchiere	calzascarpe	battiscopa

GIOCO 1

Un po' di riposo

Una pausa ogni tanto ci vuole: il viaggio è bello, ma molto lungo! Metti in fila le etichette con una sola lettera e avrai il nome dello Stato europeo che vuole visitare la nostra amica. Dalle iniziali delle rimanenti lettere, lette dall'alto in basso, capirai qual è il nome di questa ragazza.



Soluzioni

Stato: Nome ragazza:

(continua)

Così ironizzava mio padre per esorcizzare i suoi stessi timori. Molti anni dopo, mentre ripetevi l'ultimo anno delle superiori inseguendo un diploma di maturità che si ostinava a sfuggirti, farà questa battuta: «Non preoccuparti, anche per la maturità alla fine si acquisiscono degli automatismi...».

Prima lettura: tempo totale

Ultima lettura: tempo totale

Se hai letto più volte sarai migliorato certamente: quanto tempo hai risparmiato nell'ultima lettura (tempo della prima – tempo dell'ultima)?

Rileggere più volte è utile?

Preparati anche una lettura a tuo piacere che porterai al trainer, al prossimo incontro. Se ti alleni un po' potresti fargli sentire come stai lavorando sodo e come stai migliorando!

(continua)

8. Rischiatutto

.....

9. Compravendita

.....

10. Scacciapensieri

.....

11. Sottoscala

.....

(continua)

Lezioni d'inglese

Cancella nello schema le parole elencate con la loro traduzione inglese: possono essere scritte in tutte le direzioni. Poi leggi in ordine le lettere rimaste, e scopri come si dice formaggio in inglese!

H	E	L	L	O	C	S	F	H
A	A	I	D	A	D	O	I	R
D	M	B	P	I	E	L	O	E
D	M	R	A	C	Y	E	R	W
I	A	O	P	E	B	Y	E	O
O	M	E	A	M	U	M	S	L
B	O	O	K	N	U	S	E	F

ADDIO
BYE (x2)

CIAO
HELLO

FIORE
FLOWER

LIBRO
BOOK

MAMMA
MUM

PAPÀ
DAD

SOLE
SUN

Soluzione:

(continua)

CONSOLIDAMENTO

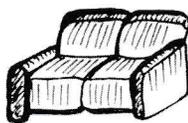
Giochi con le lettere

1. In ogni riga cancella le lettere che formano il nome dell'oggetto della figura che ha lo stesso numero della riga. Le lettere rimaste formeranno un altro nome, che scriverai nello schema soluzioni alla riga corrispondente.

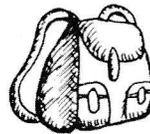
1	C	L	A	E	R	T	T	O	T	O	N	E
2	D	S	A	I	V	P	A	O	N	N	O	E
3	C	Z	U	A	S	I	C	I	N	N	O	O
4	C	C	H	O	I	T	O	A	N	V	E	E
5	C	F	O	O	R	L	B	L	I	C	A	I
6	E	P	A	L	S	I	T	O	C	R	A	E



1



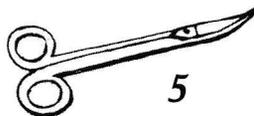
2



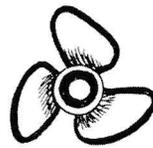
3



4



5



6

Soluzioni

Riga 1: Riga 4:

Riga 2: Riga 5:

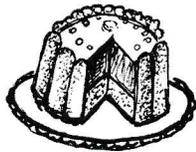
Riga 3: Riga 6:

(continua)

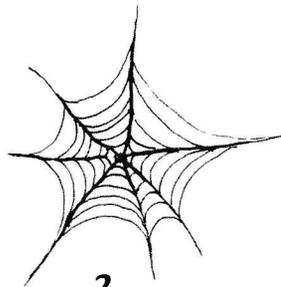
(continua)

3. In ogni riga cancella le lettere che formano il nome dell'oggetto della figura che ha lo stesso numero della riga. Le lettere rimaste formeranno un altro nome, che scriverai nello schema soluzioni alla riga corrispondente.

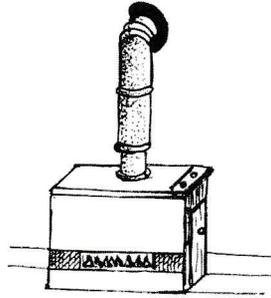
1	G	T	R	A	O	N	C	R	H	I	T	O	A
2	R	A	F	G	O	N	C	A	T	A	E	L	A
3	A	S	R	T	A	G	U	O	S	F	T	A	A
4	S	A	N	P	G	A	U	I	D	L	A	L	A
5	S	R	O	G	U	L	I	O	O	L	T	A	E
6	L	M	E	I	R	L	U	B	Z	Z	R	O	O



1



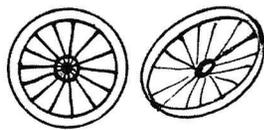
2



3



4



5



6

Soluzioni

Riga 1: Riga 4:

Riga 2: Riga 5:

Riga 3: Riga 6:

(continua)

- ▶ p. 86, Dinosauri: le ultime scoperte: tratto da Popotus, n. 1109, 2007, p. 3.
- ▶ p. 87, Un po' di riposo: tratto da Giochi per tutte le stagioni, di Adam, Casale Monferrato, Sonda, 2004, p. 53.
- ▶ pp. 88-89, Ricordi: adattato da Diario di scuola di D. Pennac, © Giangiacomo Feltrinelli Editore Milano. Prima edizione ne «I Narratori» febbraio 2008. Prima edizione nell'«Universale Economica» gennaio 2010. Terza edizione luglio 2010.
- ▶ p. 92, Coni giganti: tratto da Giochi per tutte le stagioni, di Adam, Casale Monferrato, Sonda, 2004, p. 22.
- ▶ p. 93, Lezioni d'inglese: tratto da Geronimo Stilton, Il Frullabaffi 2, Edizioni Piemme, 2006, p. 14.
- ▶ p. 94, Tutti i frutti: tratto da Geronimo Stilton, Il Frullabaffi 1, Edizioni Piemme, 2005, p. 55.
- ▶ pp. 95-97, Giochi con le lettere: tratti da Abilità linguistica di M. Mameli e R. Zan, La Scuola, Brescia, 1987, pp. 52-54.
- ▶ p. 98, Gli animali: liberamente adattato da Mondo Erre, n. 3, 2005, p. 55.

(continua)

Riflettiamo insieme

Avrai già individuato quali sono le parole più facili da leggere. Scegli tra le seguenti alternative quella più giusta per te.

- a) le parole che conosco bene
- b) le parole corte
- c) le parole corte con sillabe semplici
- d) le parole anche lunghe, ma con sillabe semplici
- e) altro

Le parole che hai letto con più difficoltà, come sono? Scegli tra le seguenti alternative quella più giusta per te:

- a) le parole che non conosco
- b) le parole corte ma con tante consonanti (ad es., sbuffo)
- c) le parole molto lunghe, ma con sillabe molto semplici
- d) altro

Mettiti alla prova e leggi le seguenti parole tratte dalla lista su cui ti sei esercitato:

Pioppo	Trasandato	Igiene	Gomma
Quinterno	Lampada	Strappo	Topolino
Casco	Briscola	Scorpione	Gradasso
Catastrofe	Strigliare	Griglia	Attracco
SILLABE 46			
Tempo per sillaba: (confrontare con il tempo della flow-chart)			
Numero Errori: su 16 parole			

(continua)

Ora prosegui da solo...

scansafatiche	segnalibro	portasci
.....
pianoforte	ortofrutta	cartapesta
.....
maremoto	portapenne	salvapunte
.....
maremoto	paraorecchie	aspirapolvere
.....
cassaforte	portabagagli	sottaceti
.....
capostazione	schiacciasassi	asciugamano
.....
stendibiancheria	attaccapanni	apribottiglie
.....
soprattutto	infradito	sottosuolo
.....
reggicalze	capotreno	caposquadra
.....
sopracciglia	soprabito	spaccalegna
.....

(continua)

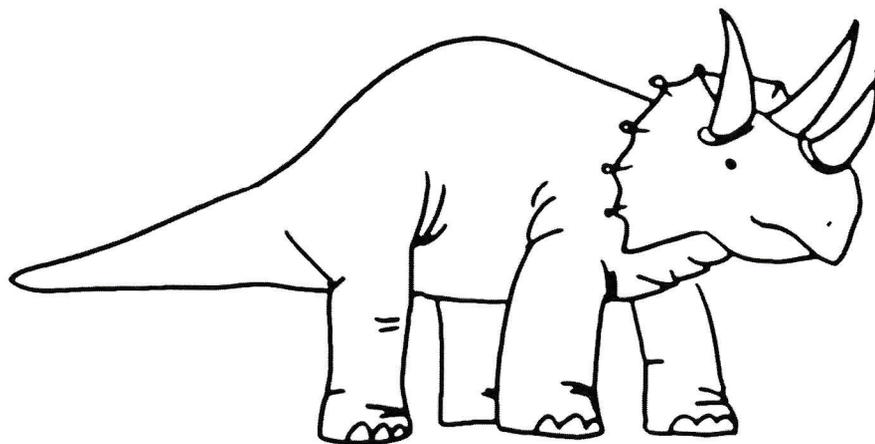
Dinosauri: le ultime scoperte

Leggi.

Lui e suoi simili popolavano la terra settantaduemilioni di anni fa: per fortuna che l'esserino — si fa per dire... — era dotato di tre corni, lungo ognuno almeno un metro.

La nuova specie di dinosauro è stata scoperta in Messico nel deserto di Coahuila: assomiglia al Triceratopo ma è leggermente più piccolo, intorno ai sette metri di lunghezza (corni esclusi).

A trovare i resti fossilizzati del bestione preistorico è stata una spedizione mista, in parte americana in parte messicana: l'animale — il cui nome scientifico sarà reso noto solo alla fine dell'anno — era probabilmente erbivoro e si serviva dei tre corni per combattere i predatori e per attirare le femmine della sua specie.



COMPITI PER CASA 3A

Ricordi

Leggi più volte il seguente brano, dove troverai alcune parole su cui ti sei esercitato: quelle formate da due parole più brevi. Per aiutarti, usa un **foglio bianco che sposterai sotto ogni riga mano a mano che vai avanti a leggere**. Se te la senti, prova a registrare il tuo tempo, magari chiedendo aiuto a qualcuno.

Andavo male a scuola. Ogni sera della mia infanzia tornavo a casa perseguitato dalla SCUOLA. I miei voti dicevano la riprovazione dei miei maestri. Quando non ero l'ultimo della classe, ero il penultimo. (EVVIVA!).

Refrattario **dapprima** all'aritmetica, poi alla matematica, profondamente disortografico, poco incline alla memorizzazione delle date e alla localizzazione dei luoghi geografici, inadatto all'apprendimento delle lingue straniere, ritenuto pigro (lezioni non studiate, compiti non fatti), portavo a casa risultati pessimi che non erano riscattati né dalla musica, né dallo sport, né peraltro da alcuna attività parascolastica.

«Capisci? *Capisci* o no quello che ti spiego?»

Non capivo. Questa inattitudine a capire aveva radici così lontane che la famiglia aveva immaginato una leggenda per datarne le origini: il mio apprendimento dell'alfabeto. Ho sempre sentito dire che mi ci era voluto un anno intero per imparare la lettera *a*. La lettera *a*, in un anno. Il deserto della mia ignoranza cominciava al di là dell'invalicabile *b*.

«Niente panico, tra **ventisei** anni padroneggerà perfettamente l'alfabeto.»

(continua)

COMPITI PER CASA 3B

Parole composte

Costruiamo delle frasi con parole composte.

1. Portascarpe

La mia amica Irene per errore ha messo il burro nel portascarpe.

2. Asciugacapelli

Giovanna pensa di arricciare il pelo del suo gatto con l'asciugacapelli.

3. Televisione

A Nonno Ugo piace molto guardare la televisione in compagnia.

Ora proviamo a costruire insieme delle altre frasi con le seguenti parole:

4. Autosalone

.....

5. Soprabito

.....

6. Lungotevere

.....

7. Portafrutta

.....

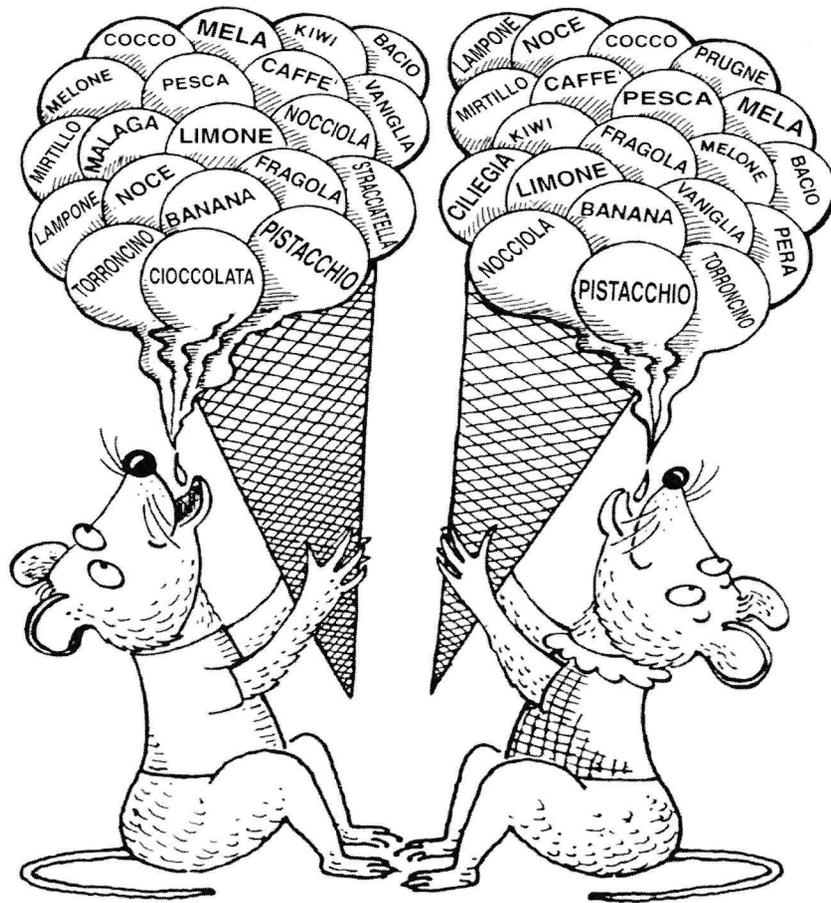
(continua)

GIOCHI 2

Coni giganti

Mhmm! Che buoni questi gelati!

Ogni topo ha scelto tre gusti che l'altro non ha. Quali?



<i>I tre gusti di Topino:</i>	<i>I tre gusti di Topina:</i>
1.	1.
2.	2.
3.	3.

(continua)

(continua)

Tutti i frutti

Cancello nello schema le parole elencate: possono essere scritte in tutte le direzioni. Poi leggi in ordine le lettere rimaste e scopri dove è stata preparata una gustosa macedonia!

Albicocca
Ananas
Arancia
Banana
Caco
Ciliegia
Cocco
Cocomero
Fico
Fragola
Kiwi
Lampone
Mandarino
Mela
Melone
Mirtillo
Mora
Nespola
Nocciola
Noce
Pera
Pesca
Prugna
Ribes
Uva

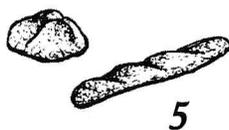
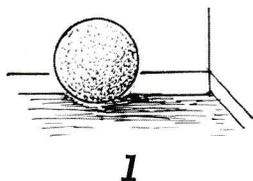
E	C	O	N	O	C	C	I	O	L	A
M	C	L	L	M	O	R	A	F	F	A
E	I	A	I	E	S	E	B	I	R	L
L	L	M	S	L	A	A	A	C	A	B
A	I	P	O	O	N	L	I	O	G	I
O	E	O	L	N	A	O	C	C	O	C
L	G	N	A	E	N	P	N	O	L	O
L	I	E	D	E	A	S	A	M	A	C
I	A	K	I	W	I	E	R	E	P	C
T	V	B	A	N	A	N	A	R	E	A
R	U	P	E	R	A	I	T	O	S	C
I	P	R	U	G	N	A	O	P	C	O
M	I	O	N	I	R	A	D	N	A	M

Soluzione:

(continua)

2. In ogni riga cancella le lettere che formano il nome dell'oggetto della figura che ha lo stesso numero della riga. Le lettere rimaste formeranno un altro nome, che scriverai nello schema soluzioni alla riga corrispondente.

1	P	M	A	A	T	L	I	T	L	A	A
2	D	V	I	S	A	E	G	S	N	I	O
3	L	L	I	A	P	M	I	O	S	N	E
4	G	F	O	I	M	A	M	S	A	C	O
5	P	M	A	O	D	N	E	E	L	L	O
6	M	C	O	O	L	L	O	R	E	A	



Soluzioni

Riga 1: Riga 4:

Riga 2: Riga 5:

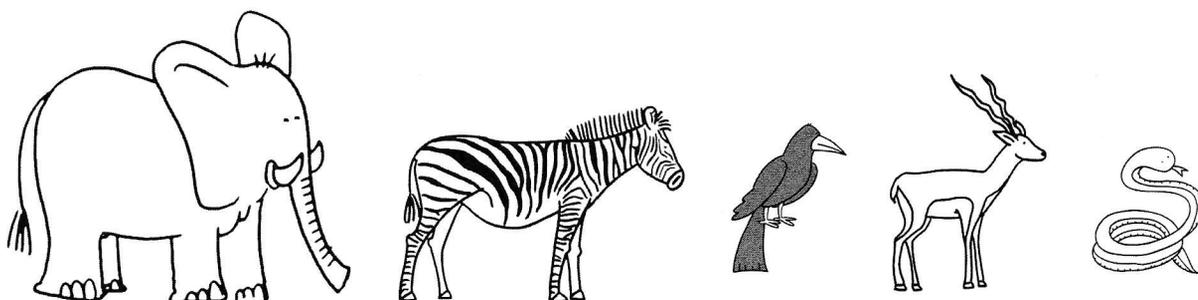
Riga 3: Riga 6:

(continua)

(continua)

Gli animali

Scrivi i nomi dei cinque animali che trovi illustrati qui sotto. Fatto questo, leggi una dopo l'altra le seconde lettere di tutti questi nomi e otterrai quello del ... re della foresta.



1.
2.
3.
4.
5.

Soluzione:

4^A UNITÀ

Individuazione
della forma delle parole

4^A UNITÀ

Individuazione della forma delle parole

Obiettivo: conoscenze sulla parola. Lo scopo dell'attività è rendere consapevole il bambino che le parole scritte hanno una forma particolare che aiuta a leggerle. Si promuove la strategia di leggere la parola scritta facendo riferimento a indizi visuoperceptivi facilmente identificabili.

Fasi e tempo di lavoro:

- A. Controllo dei compiti per casa
- B. Compito 4 e riflessione metacognitiva
- C. Letture e giochi
- D. Compiti per casa.

Tempo totale della seduta: 60 minuti circa.

Fase A

Il trainer inizia la seduta chiedendo al ragazzo come si è trovato nell'eseguire il compito per casa (ad es., se ha avuto bisogno di aiuto o se è stato così in gamba da fare da solo) e controlla con lui il tempo risparmiato grazie alla rilettura del brano. Ascolta il brano «a sorpresa» preparato dal ragazzo e commenta positivamente il ruolo dell'esercizio nel superamento delle difficoltà.

Fase B

Introduce il compito 4 e illustra gli obiettivi della seduta: individuare le caratteristiche della forma globale della parola scritta. Per individuare tali caratteristiche sarà necessario guidare l'attenzione del ragazzo sugli indizi visuoperceptivi che caratterizzano le parole. Si può integrare il lavoro con la richiesta di ricercare parole con le caratteristiche esaminate nella seduta.

Fase C

Completano le attività due brevi letture nelle quali sono evidenziati gli indizi che qualificano la forma della parola (le lettere verso l'alto e verso il basso). Naturalmente verranno sottolineate le caratteristiche visuoperceptive delle parole.

Fase D

Il trainer presenta il compito per casa, che propone la ricerca di parole con le caratteristiche su cui il ragazzo si è esercitato durante la seduta. Per facilitare tale compito lo invita a immaginare, a «vedere mentalmente» una parola com'è scritta al fine di individuare le caratteristiche visuoperceptive che interessano: lettere lunghe, che vanno verso l'alto o il basso. Anche per questa seduta alcuni suggerimenti organizzativi (tempi dei compiti) possono essere utili.

COMPITO 4

Scopriamo altre caratteristiche delle parole lunghe.
Osserva come cominciano le seguenti parole e leggile di seguito.

auto**gol**
auto**treno**
auto**botte**
auto**valutazione**
auto**stop**
auto**scontro**
auto**pulente**

Hai trovato difficoltà a leggerle? Sì No

Perché?

.....
.....

Su quale parte della parola ti sei soffermato più a lungo?

.....

Ti ricordi se hai già usato questa strategia?

.....

(continua)

(continua)

Osserva con attenzione le seguenti parole:

	b acio	oc ch i	g emma
p iega		orol og io	p ilota
g arofano		f rusta	gh ianda
	q aderno		b anderuola
m atto		p azzerello	c ippo

Le parole si distinguono dalle lettere che le compongono:

- guarda le parole con lettere in grassetto che vanno verso l'alto e scrivile qui sotto:

.....

- guarda le parole con le lettere in grassetto che vanno verso il basso e scrivile qui sotto:

.....

- scrivi le parole con lettere che vanno sia verso il basso sia verso l'alto:

.....

Ricordiamo!

Le parole possono essere facilmente riconosciute se ci ricordiamo come sono scritte. Tieni presente che:

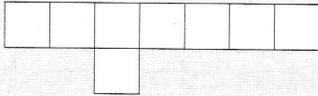
- solo poche lettere vanno verso l'alto: b, d, f, h, l, t, h
- solo poche lettere vanno verso il basso: g, p, q
- ha il puntino solo la i.

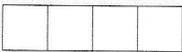
(continua)

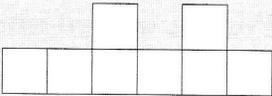
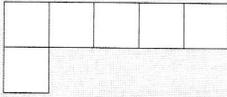
(continua)

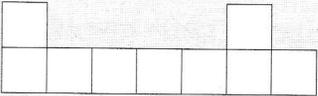
Aiutiamo Luisa a leggere un biglietto che le ha passato Anna.

Cara Luisa,

qualche tempo fa ho conosciuto un  molto

simpatico, abita vicino a  mia al primo piano. Ieri

siamo  insieme al  con il cane.

Ci siamo presi per mano e siamo  a casa

quando era già buio.

Ciao, Anna.

LEGGI CON ATTENZIONE! 2

ANCHE GLI ASINI SEPARANO I RIFIUTI!

A Castelnuovo, in **p**rovincia di Palermo, l'**a**sino è l'**a**ssoluto **p**rotagonista. Grazie a lui, **q**ui hanno risolto uno dei **p**roblemi **p**iù **i**mportanti **p**er la comunità: la raccolta dei rifiuti. **S**oprattutto al Sud, come insegna la **C**ampania, in cui fatica a decollare ancora la raccolta differenziata.

L'**a**mmministrazione comunale **p**er avviare il nuovo servizio e stimolare i cittadini a dividere **p**er **g**enere i rifiuti ha **p**ensato di assumere degli inediti **o**peratori ecologici: 9 asini!

Tutti molto laboriosi.

Ogni **g**iorno, **g**uidati dagli **o**peratori ecologici (**q**uelli veri) in tuta arancione, **s**algono e scendono dalle stradine del centro di Castelnuovo **p**ortando sul dorso due contenitori: uno **p**er la raccolta dei rifiuti biologici e uno **p**er **q**uelli solidi differenziati.

Il sistema consente una raccolta **p**orta a **p**orta, elimina i cassonetti dalle strade e fa **r**isparmiare anche sui costi del servizio.

Ciuchi al **p**osto dei camion: efficienza, silenzio e **r**isparmio. Insomma tutto OK!

Sono state usate tutte le lettere che vanno verso il basso? Quale manca?

.....

(continua)

Strambi Man

Completa lo schema, tenendo presente che in ogni parola si ripete lo stesso numero di lettere.

1. Abitazioni sotto il tetto con i soffitti inclinati.
2. Essere alieno, dalle fattezze umane.
3. Restare.
4. Che rabbrivisce per il freddo o la paura.
5. Un altro modo per definire il giorno dopo.
6. Un eroe di fantasia dagli illimitati poteri.

1	m	a	n					
2		m	a	n				
3			m	a	n			
4				m	a	n		
5					m	a	n	
6						m	a	n

Che squadroni!

Scrivi le risposte nelle caselle. Se saranno giuste, negli spazi grigi si leggeranno i nomi di alcune importanti squadre italiane di calcio.

1					2							
3					4				5			
6						7						
8							9					
10							11					
12									13			
14										15		
16											17	

(continua)

COMPITI PER CASA 4A

Leggi il brano che segue e barra le lettere verso l'alto con il colore blu e quelle verso il basso con il colore rosso.

alto: **b, d, f, h, l, t, h**

basso: **g, p, q**

con il puntino: **i**

LEGGERE MA NON SCRIVERE

Antonio José Bolívar sapeva leggere, ma non scrivere.

Al massimo riusciva a scarabocchiare il suo nome quando doveva firmare qualche documento.

Leggeva lentamente mettendo insieme le sillabe, mormorandole a mezza voce come se le assaporasse, e, quando dominava tutta quanta la parola, la ripeteva di seguito. Faceva lo stesso con la frase completa e così si impadroniva dei sentimenti e delle idee plasmati sulle pagine. Quando un passaggio gli piaceva particolarmente, lo ripeteva molte volte, tutte quelle che considerava necessarie per scoprire quanto poteva essere bello anche il linguaggio umano. Leggeva con l'aiuto della lente di ingrandimento, il suo secondo più caro avere.

Abitava in una capanna di canne, di circa dieci metri quadrati in cui aveva sistemato ordinatamente lo scarso mobilio: l'amaca di iuta, la cassa di birra e un tavolo alto. La capanna era protetta da un tetto di paglia intrecciata e aveva una finestra aperta sul fiume, davanti alla quale era piazzato il tavolo alto.

(continua)

(continua)

Ora pensa a parole che non hanno «espansioni», ovvero che non hanno lettere né verso l'alto, né verso il basso, e scrivile:

mano	rana
.....
.....
.....
.....
.....

Sei riuscito a trovare le parole solo pensando? Complimenti, hai un ricco vocabolario a tua disposizione!

Se hai fatto un po' di fatica a trovare le parole, avresti potuto aiutarti con il (completa la frase)

ALCUNI GIOCHI

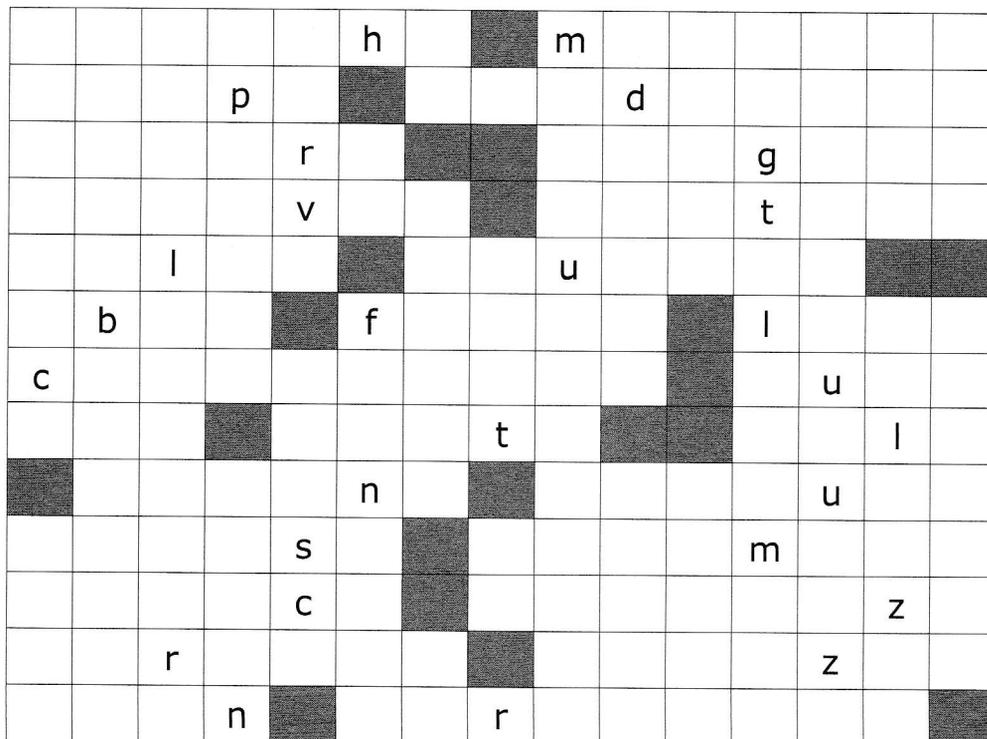
Sul monte Olimpo

Il monte Olimpo era, secondo la metodologia classica, la dimora degli dei e degli eroi che da loro discendevano. Molti conoscono la forza di Ercole e la bellezza di Venere, altrettanti sanno che Eolo era il dio dei venti e Nettuno il dio dei mari. Ma chi sa dire in quali animali furono trasformati Apollo, Diana, Venere e Mercurio dall'Infuriato Tifone? Le risposte a queste domande le puoi trovare risolvendo il gioco che segue.

Inserisci nello schema tutte le parole che trovi qui sotto, aiutandoti con la loro lunghezza e con le lettere già presenti.

Quando hai finito cerca nelle colonne verticali i nomi Apollo, Venere, Mercurio e Diana. A destra dei nomi, due colonne più in là, troverai sempre scritto in verticale il nome degli animali in cui sono stati trasformati.

amen, cantina, carcere, cartoleria, cav, cinese, creditori, digiuno, diluvio, fiero, fresco, fune, gelo, lana, macigno, notizia, oboe, paracarro, partenza, piovra, piramidi, pollo, porto, ruggine, stanchi, stupore, tappo, veleno.



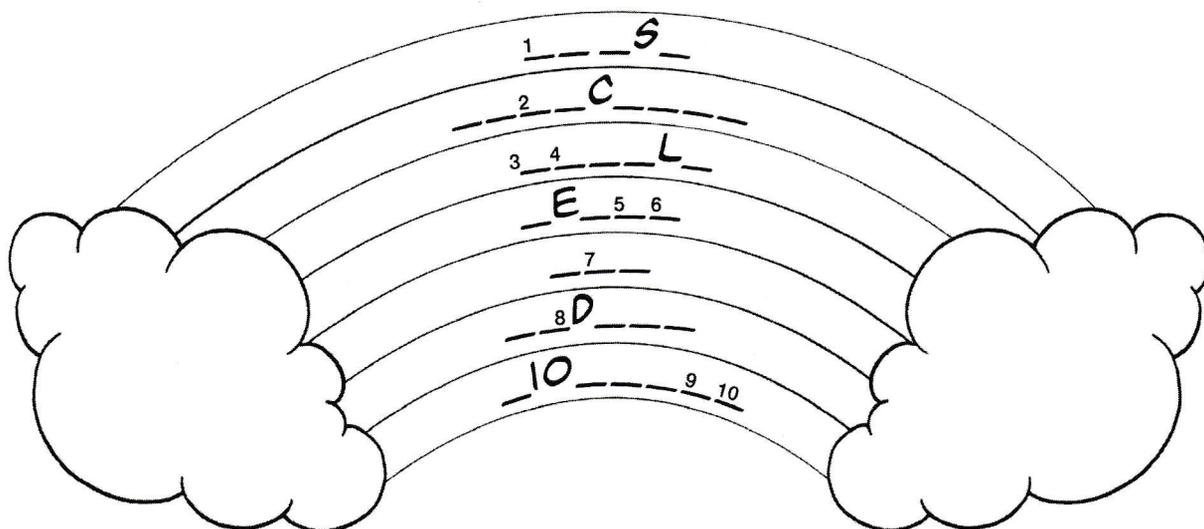
(continua)

COMPITI PER CASA 4C

L'arcobaleno

Inserisci al posto dei puntini il nome dei sette colori dell'arcobaleno. Poi riporta nelle caselle in basso le lettere corrispondenti ai numeri: scoprirai in quale luogo dell'isola dei topi risplende un bellissimo arcobaleno in questo momento!

arancione	rosso	giallo	verde
violetto	blu	indaco	



Soluzione:

1	2	5	2
---	---	---	---

5	6	7
---	---	---

3	2	9	9	10
---	---	---	---	----

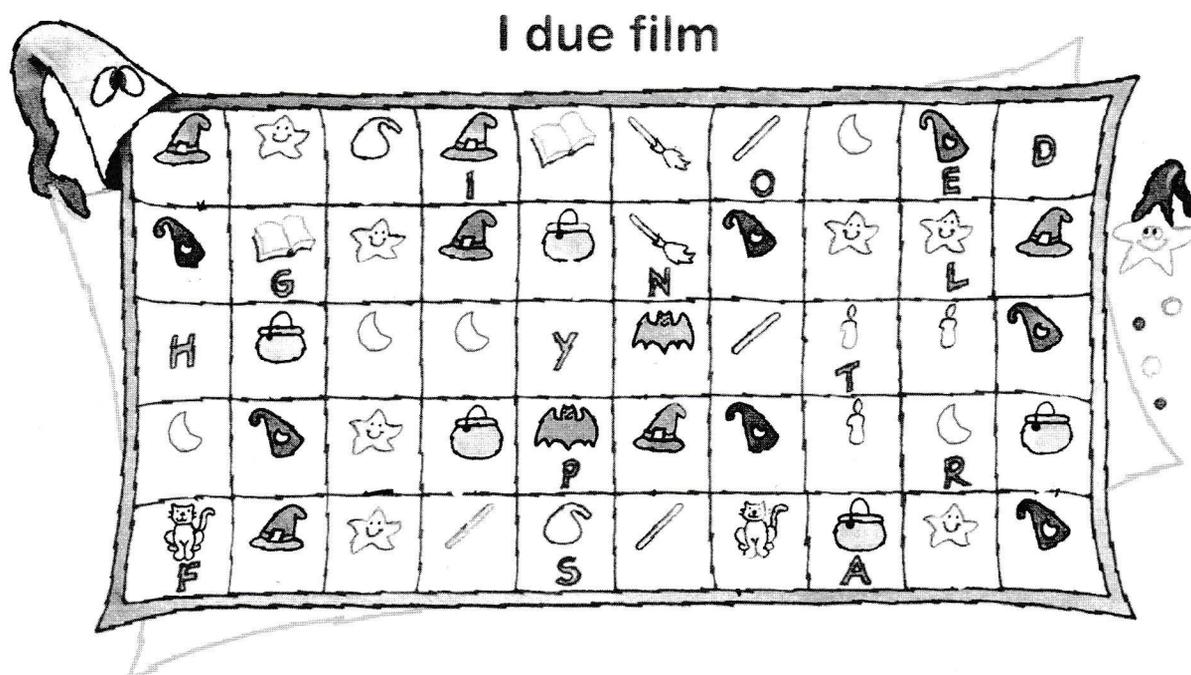
1	2	8	5	2	3	4	10
---	---	---	---	---	---	---	----

(continua)

(continua)

Un gioco di precisione!

A figura uguale corrisponde lettera uguale. Seguendo questo criterio, riempi tutte le caselle, e alla fine leggerai i titoli di due celebri film.



Soluzioni:

Film 1

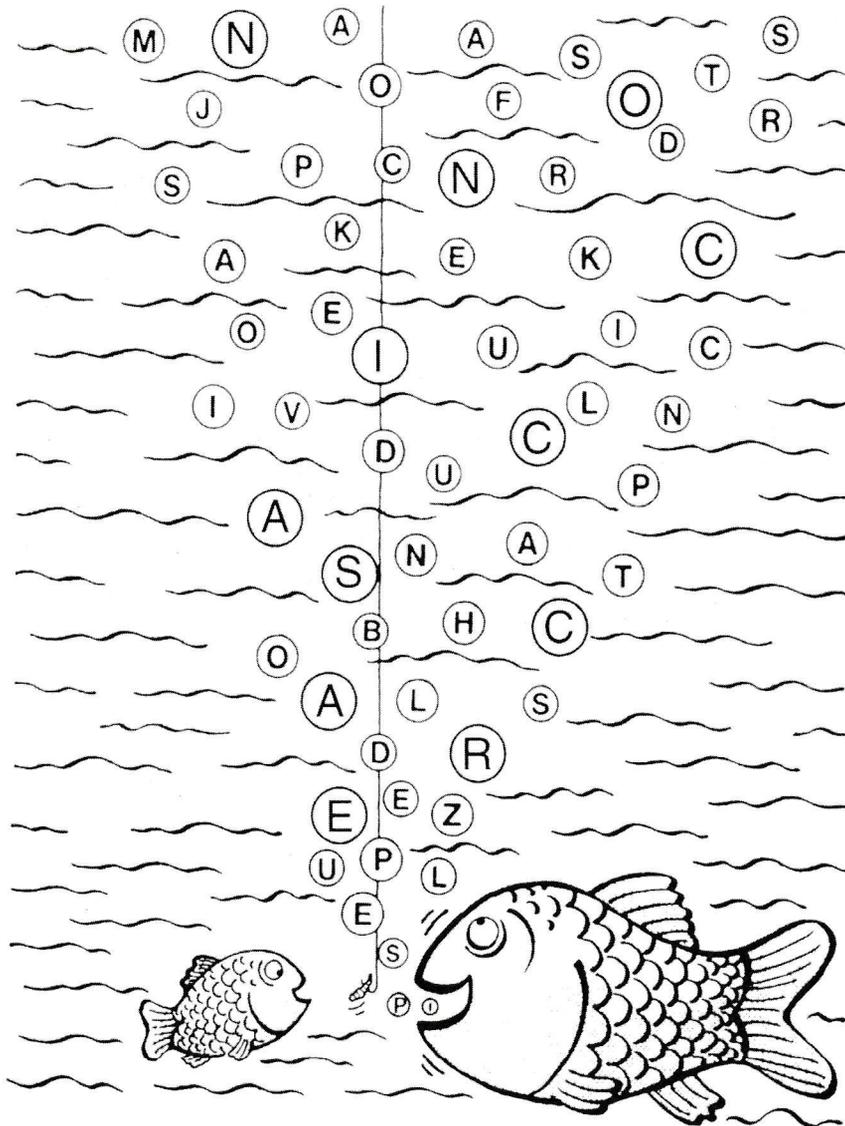
Film 2

(continua)

(continua)

Le bolle d'aria

Unisci con una linea le lettere che stanno nelle bolle grosse, dall'alto verso il basso. Scoprirai quello che il pesce grosso sta dicendo a quello piccolo.



Soluzione:

(continua)

- ▶ p. 108-109, «Galeotto il panettone» e Anche gli asini separano i rifiuti!: tratti da Popotus, n. 1111, 2007, pp. 4-5.
- ▶ p. 110, Il crucifantasy: tratto da Melazzurra.it, vol. 1, di Sergio Nicola e Franca Nicco, Novara, Petrini, 2007, p. 81.
- ▶ pp. 111-112, Strambi man e Che squadroni!: tratti da Messaggero dei ragazzi, n. 4, 2008, p. 64 e n. 10, 2005, p. 66.
- ▶ p. 113, Leggere ma non scrivere: liberamente tratto da Il vecchio che leggeva romanzi d'amore, di L. Sepulveda, Parma, Guanda, 1993, pp. 35-36.
- ▶ p. 117, Sul monte Olimpo: tratto da Mondo Erre, n. 16, 1997, pp. 48-49.
- ▶ p. 118, Nomi propri: adattato da Mondo Erre, n. 16, 1997, p. 2.
- ▶ p. 119, L'arcobaleno: tratto da Geronimo Stilton, Il Frullabaffi 2, Edizioni Piemme, 2006, p. 55.
- ▶ p. 120, Di quale porto si tratta?: tratto da Il Giornalino, n. 40, 2003, inserto p. 4, illustrazione a cura di Sergio Toppi.
- ▶ p. 121, Un gioco di precisione!: gioco e illustrazione a cura di Ambra Costa.
- ▶ p. 122, La ricetta del pasticciere matto: gioco e illustrazione a cura di Sara Benecino.
- ▶ p. 123, Le bolle d'aria: tratto da Giochi per tutte le stagioni, di Adam, Casale Monferrato, Sonda, 2004, p. 19.
- ▶ p. 124, Le uova donate: tratto da Giochi per tutte le stagioni, di Adam, Casale Monferrato, Sonda, 2004, p. 149.



(continua)

Ora rifletteremo sul carattere usato per scrivere le parole. Guarda come sono scritte queste:

<i>carattere minuscolo</i>	<i>carattere maiuscolo</i>
gatto	GATTO
lupo	LUPO
autobotte	AUTOBOTTE
autogol	AUTOGOL
automobile	AUTOMOBILE
autopulente	AUTOPULENTE
autoscontro	AUTOSCONTRO
autostop	AUTOSTOP
autotreno	AUTOTRENO

Con quale carattere di scrittura, minuscolo o maiuscolo, ti sembra più facile leggere?

.....

Dopo aver osservato con attenzione i due caratteri, scegli quello che ti permette di distinguere meglio le parole.

.....

I bambini piccoli scelgono il carattere minuscolo perché dicono che se lo ricordano di più, in quanto la prima lettera della parola «gatto» va verso il basso e questo ricorda, appunto, la coda del gatto. Tu che ne pensi?

.....

Di solito i testi sono scritti in carattere minuscolo. Il maiuscolo è solo usato per le iniziali dopo il punto e dei nomi propri e, qualche volta, nei titoli. Ora ci eserciteremo con parole scritte nel carattere minuscolo.

(continua)

(continua)

Ora prova a leggere le seguenti parole, cercando di focalizzare come sono scritte!

cap**o**stazione
cap**o**treno
cap**o**squadra
cap**o**mastro
cap**o**mafia
cap**o**banda
cap**o**classe

Continua: prima però ripassa con un colore le lettere che ti permettono di distinguere la diversa forma delle parole.

cap**o**stipite
cap**o**cantiere
cap**o**rale
cap**o**reparto
cap**o**sala
cap**o**cuoco

Hai usato i modi suggeriti?

Scegli, tra le parole che hai letto, quelle più attraenti per te, magari solo una che ti piacerebbe fosse adatta a te.

Ad esempio, a che cosa ti fa pensare la parola capoclasse?

.....
.....

(continua)

LEGGI CON ATTENZIONE! 1

«GALEOTTO IL PANETTONE»: IL MIGLIORE CHE C'È!

I muri della prigione non riescono a trattenere il profumo, un aroma fragrante di zucchero e farina, uvetta e canditi: il panettone sfornato nel carcere di Padova è il migliore che c'è.

Lo ha stabilito l'Accademia Italiana della cucina che ha premiato i detenuti pasticceri con il PIATTO D'ARGENTO.

Sulle grandi teglie, pronti per la cottura, ci sono dolci e pasticcini di vario genere: a Natale s'impasta il panettone, a Pasqua la colomba, tutti i giorni dell'anno si cucina il vitto per i detenuti.

Gran parte dei detenuti è impegnata a tempo pieno oltre che in cucina anche nella valigeria, nella manifattura di gioielli, nel laboratorio che realizza manichini per l'alta moda e in quello di cartotecnica.

«Tutti sono regolarmente assunti e guadagnano uno stipendio», dice il Responsabile del Progetto. «Sbagliare è umano e la punizione necessaria, ma chi sconta la pena deve avere la necessità di correggersi, di redimersi. Senza recupero c'è solo rabbia, dolore e abbruttimento.»

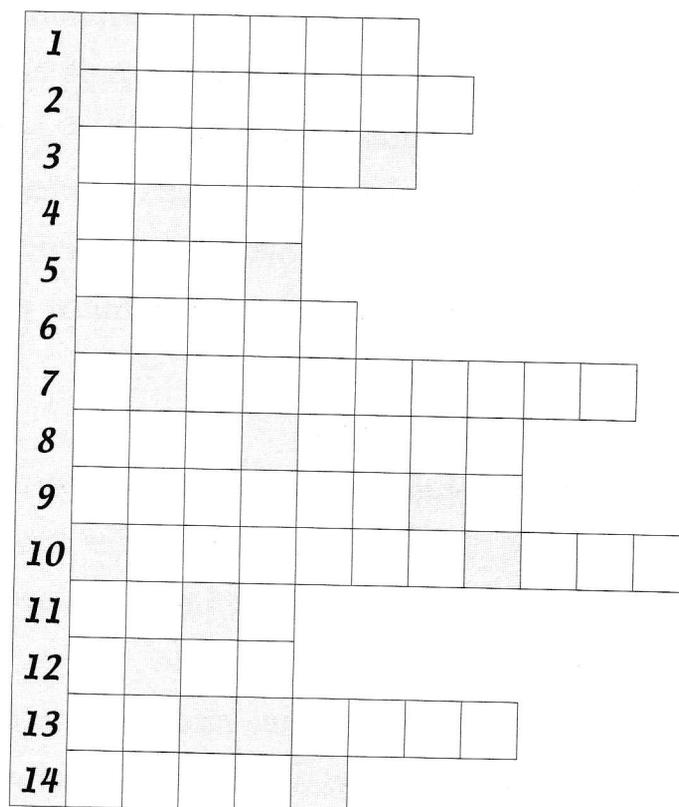
Come ti sei trovato usando i suggerimenti sulla forma delle lettere?

.....

GIOCHI IN SEDUTA 4

Il crucifantasy

Completa il cruciverba con le definizioni corrette. Leggendo di seguito le lettere che figureranno nelle caselle in grigio, avrai il nome di un oggetto indispensabile nel mondo magico.



1. Donna per lo più vecchia e orribile, compie malvagi sortilegi.
2. Maleficio compiuto con arti magiche.
3. Fantastico uccello della mitologia orientale che rinasce dalle proprie ceneri.
4. Mostro di enorme statura, si ciba di carne.
5. Donna splendida con ali, compie buone azioni.
6. Enorme rettile che sputa fuoco.
7. Uomo che per un sortilegio si trasforma in lupo nelle notti di luna piena.
8. Cavallo dal manto candido dotato di un unico corno.
9. Creatura fantastica con torso d'uomo e corpo di cavallo.
10. Magia ottenuta tramite formule per modificare la realtà.
11. Leggendarie Re dell'antica Britannia allevato da Mago Merlino.
12. Formidabile esperto di arti magiche.
13. Esserino dispettoso, con ali e orecchie a punta.
14. Piccola creatura magica e socievole che abita nei boschi.

Soluzione:

(continua)

1. Si vincono nelle gare.
2. Faceva luce in passato.
3. Il profumo del caffè.
4. Vi è quella «Cesarini».
5. Nelle batterie sono contrassegnati da più e meno.
6. Facile, agevole.
7. Li arreda l'architetto.
8. Timide, riservate.
9. Famoso calciatore brasiliano.
10. Recitano per mestiere.
11. Il numero che fa... paura!
12. Un insetto luminoso.
13. Lo è Paperone per Paperino.
14. Luogo boscoso e incolto.
15. Una sponda del fiume.
16. È essenziale per respirare.
17. Grotta, spelonca.

(continua)

Cerca nella tua memoria 10 parole che hanno solo lettere rivolte verso l'alto e chiedi a qualcuno di scriverle.

Esempio: **albero**

.....
.....
.....
.....
.....

Ora pensa e scrivi tu 10 parole con lettere che si espandono solo verso il basso.

Esempio: **coppa**

.....
.....
.....
.....
.....

Fatti aiutare a scrivere ancora 8 parole con lettere che si espandono verso il basso e l'alto; puoi aiutarti anche con quelle che hai trovato nel testo appena letto.

Esempio: **prosciutto**

.....
.....
.....
.....

(continua)

COMPITI PER CASA 4B

Utilizzando il vocabolario, cerca almeno 5 parole che cominciano con:

stra

.....

.....

.....

.....

.....

com

.....

.....

.....

.....

.....

fra

.....

.....

.....

.....

.....

Ora cerca almeno 10 parole facilmente identificabili per la loro forma (lettere verso l'alto e lettere verso il basso):

Ad esempio: mappa collo elefante giostra

.....

.....

.....

(continua)

Nomi propri

Cancella dallo schema i nomi che trovi qui sotto, usando pennarelli colorati. Possono essere scritti in orizzontale, in verticale, in diagonale, dall'alto in basso e viceversa, da destra e da sinistra. Fatto questo, leggi le lettere rimaste e scoprirai alcuni nomi che iniziano con la lettera C.

Adalberto, Andrea, Annamaria, Claudio, Elio, Enrico, Ferdinando, Franco, Giuseppe, Guerrino, Luciano, Luisa, Marco, Piero, Rosaria, Severino, Valerio

a	c	g	u	e	r	r	i	n	o	a	f
d	n	r	l	o	n	i	r	e	v	e	s
a	l	n	a	u	o	c	n	h	r	i	e
l	a	r	a	i	i	r	a	d	c	o	p
b	a	o	l	m	i	s	i	r	n	r	p
e	e	e	a	c	a	n	a	a	d	o	e
r	r	r	o	s	a	r	i	a	o	c	s
t	d	c	l	n	e	c	i	m	e	n	u
o	n	n	d	t	u	i	n	a	a	a	i
c	a	o	e	l	m	a	r	c	o	r	g
s	a	v	a	l	e	r	i	o	r	f	e
o	i	d	u	a	l	c	p	i	e	r	o

Nomi con la C:

NB. Se hai difficoltà a ritrovare le lettere non cancellate, sovrascrivile con un colore diverso; trascrivi poi i nomi che risultano.

(continua)

Di quale porto si tratta?

In un importante porto egiziano, intorno al 300 a.C., fu eretto un faro divenuto molto famoso per le sue gigantesche proporzioni, tanto da essere definito una delle Sette Meraviglie del Mondo. Il faro fu distrutto a causa di due terremoti (1303 e 1323) e le sue rovine furono utilizzate per costruire un forte nelle sue vicinanze.

Scoprirai in quale importante città è stato costruito il faro mettendo in ordine le lettere che i pesci portano attaccate alla coda.



(continua)

(continua)

La ricetta del pasticciere matto

Questa mattina il pasticciere ha scritto la ricetta per fare i bignè di San Giuseppe. Ma siccome è molto distratto ha mescolato tutte le lettere delle parole. Anagramma le parole senza significato e scoprirai gli ingredienti giusti per fare i famosi dolcetti. Buon appetito!

Per la stapa:

250 gr. Quaca
125 gr. Rinafa
60 gr. Rubro
4 Vauo

Per la macre sticcerapa:

500 gr. Cherzocu
3 chiaiccu di narifa
1 vouo + 2 irlotu
1/2 stibuna di glianiva



Soluzione:

.....

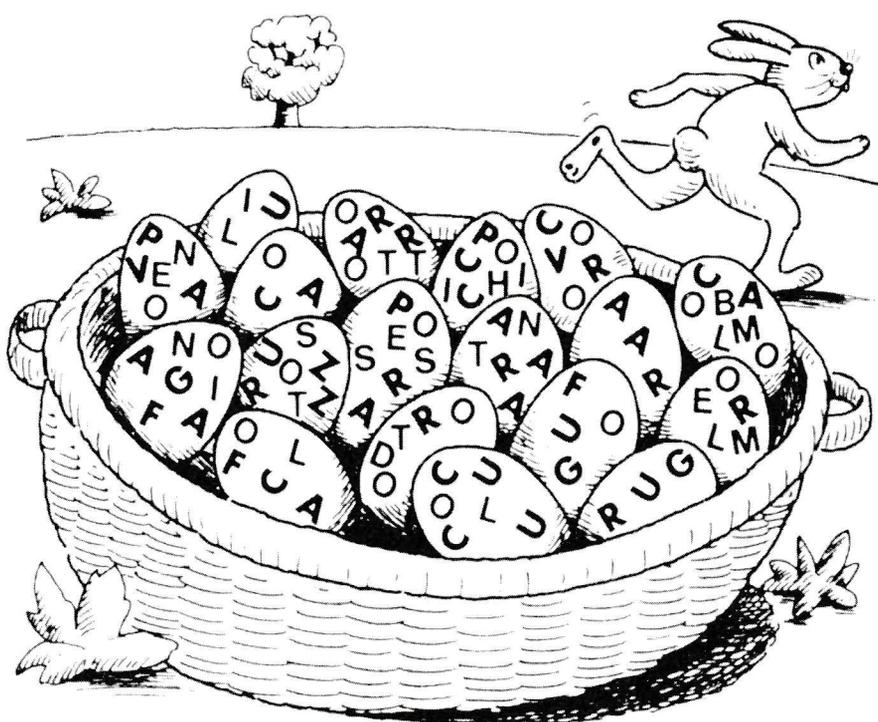
.....

(continua)

(continua)

Le uova donate

Quest'anno il leprotto pasquale ha avuto in dono da ogni uccello un uovo. Per gratitudine lui ha dipinto su ognuno il suo nome, ma inserendo le lettere a casaccio. Scopri di chi si tratta scrivendoli nelle righe in basso, in modo che anche tu possa ringraziarli.



Soluzioni:

.....

.....

.....

.....

.....