

Unità I L'identità personale

Contenuti

- Salutarsi
- Presentarsi
- Parlare di sé
- Famiglia
- Numeri



Attività

Un pupazzo di nome Roberto aiuterà i bambini ad imparare l'italiano, e diventerà presto la mascotte di tutta la classe. L'Orsoroberto introdurrà tutti gli argomenti e suggerirà, in caso di necessità, qualche risposta all'orecchio dei bambini.

AREA ANTROPOLOGICA



1. L'Orsoroberto saluta

Roberto saluta i bambini e chiede loro, uno ad uno, come si chiamano. Ripete il nome ad alta voce ed aggiunge sempre se si tratta di un bambino o di una bambina. Verso la fine del giro, i bambini aiutano Roberto a dire se si tratta di una bambinA oppure di un bambinO.

Indicazioni: *Come ti chiami? Ah, Giulia, sei una bambina!*

Materiale: non necessario.

2. Orsoroberto

I bambini ricevono la scheda numero 1, colorano l'Orsoroberto e rispondono alla domanda: "*Come ti chiami?*" scrivendo il loro nome.

Indicazioni: *Colora l'Orsoroberto come ti piace di più e scrivi il tuo nome.*

Materiale: scheda n° 1.

3. I saluti

Facciamo ripetere ai bambini i saluti che si usano in Italia durante tutto l'arco della giornata: *Buongiorno, Buenanotte, Ciao*. Per memorizzarli meglio inventiamo un movimento diverso per ogni saluto. Facciamoli fare anche ai bambini. Poi, ripetendo il movimento, chiediamo di indovinare che saluto è.

Indicazioni: *Buongiorno* (facciamo finta di dare la mano), *Buonanotte* (facciamo finta di andare a dormire, mettendo le mani giunte accanto alla faccia e chiudendo gli occhi). *Ciao* (salutiamo muovendo la mano).

Materiale: non necessario.

4. Autografi

La metà dei bambini della classe riceve un foglio a righe diviso verticalmente in due parti, una parte per le bambine e l'altra per i bambini. Camminando per la classe, i bambini che hanno ricevuto il foglio chiedono ai compagni, che rimangono seduti, il loro nome e si fanno fare "l'autografo" sul foglio da più bambini possibili nel giro di pochi minuti. Vince chi ha più autografi di tutti. Spieghiamo il gioco facendo un esempio alla lavagna.

Indicazioni: *Oggi ci dividiamo in due gruppi. Ricordatevi il vostro numero! Tu sarai uno, e tu sarai due, uno, due, ecc. I numeri uno si alzano in piedi. Venite tutti da me. Questo è il vostro foglio. Andate a chiedere ai bambini seduti "come ti chiami" e fate scrivere il loro nome. Come ti chiami?*

Materiale: scheda n° 2.

5. I numeri fino al 10

L'Orsoroberto conta tutti i suoi alunni arrivando fino al numero dieci, iniziando poi di nuovo dall'uno. Chiede ai bambini di ripetere in coro e poi prova a contare le dita dell'insegnante. Facciamo allora vedere un altro numero di dita e domandiamo alla classe il numero in italiano.

Indicazioni: *Uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto, nove, dieci. Chi sa dirmi quante sono? Sono cinque! Giusto! No, non sono cinque! Contiamo insieme!*

Materiale: non necessario.

6. L'età



L'Orsoroberto ha 6 anni e anche lui va a scuola ed è oramai un orso grande e grosso. L'Orsoroberto chiede ai bambini quanti anni hanno. I bambini completano poi la scheda 3 con il numero di candeline giusto.

Indicazioni: *Quanti anni hai? Io ho 6 anni! Colora il numero giusto di candeline sulla tua torta.*

Materiale: scheda n° 3.

7. La famiglia

L'Orsoroberto ha una famiglia: ha una mamma, un papà, una sorella ed anche due nonni. Facendo vedere disegni ed immagini. L'Orsoroberto fa conoscere ai bambini tutti i personaggi della sua famiglia. Poi per alzata di mano chiede ai bambini chi di loro ha un fratello / sorella.

Indicazioni: *Questa è mia mamma, questo è mio papà, questa è mia sorella, questa è mia nonna, questo è mio nonno. Chi ha un fratello alzi la mano! Chi ha invece una sorella alzi adesso la mano! Come si chiama tuo fratello? Ecc.*

Materiale: figure/disegni della famiglia e della famiglia dell'Orsoroberto. Scheda n° 4 ingrandita.

8. Alla lavagna

L'Orsoroberto si nasconde dietro qualche suo familiare, i bambini provano a cercarlo! Fissando alla lavagna i disegni della famiglia dell'Orsoroberto e nascondendo dietro ad uno la sua immagine, chiediamo ai bambini di indovinare dove si trova, dietro a chi si nasconde il nostro amico. I bambini devono unicamente tentare di indovinare, nominando i personaggi della famiglia. Chi indovina per primo può nascondere l'Orsoroberto.

Indicazioni: *Dove si è nascosto l'Orsoroberto? È dal papà? È dalla sorella? È dalla nonna?*

È dal nonno? No, non c'è! È dalla mamma? Sì, giusto, si era nascosto proprio dalla mamma!

Materiale: disegni della famiglia (scheda n° 4 ingrandita) dell'Orsoroberto, un orsacchiotto su post-it o con calamita per rappresentare l'Orsoroberto.

LETTURE

Primo anno: **"Mi chiamo Lucia"** (Il mio italiano, Giunti Marzocco 1989).

Una breve storia: una bambina che si presenta, dice quanti anni ha e racconta che cosa ha e cosa le piace.

Secondo anno: **"Barri l'elefante"** (Il mio italiano, Giunti Marzocco 1989).

Una storia di un elefantino in collegamento con la canzone degli elefanti.

AREA MUSICALE

1. Gli elefanti

Un elefante si dondolava
sopra il filo di una ragnatela
e ritenendo il gioco interessante
andò a chiamare un altro elefante.

Due elefanti si dondolavano
sopra il filo di una ragnatela
e ritenendo il gioco interessante
andarono a chiamare un altro elefante

tre elefanti...

(Il mio italiano, Giunti Marzocco, 1989)



2. Gioco

I bambini sono seduti in cerchio. Un bambino cammina all'esterno del cerchio dondolandosi e muovendosi come un elefante. Gli altri bambini cantano la canzone battendo ritmicamente le mani. Alla fine della strofa l'elefantino chiama ad alta voce un altro bambino che va ad aggiungersi al primo. Il coro riprende la seconda strofa, e così via.

- Quando dieci bambini sono stati chiamati: la ragnatela si spezza e gli elefantini cadono per terra.

- Quando tutti i bambini sono stati chiamati: l'insegnante cambia consegna e li rimanda a sedere. Si rifà il gioco al contrario ed invece di alzarsi i bambini devono sedersi.

Dieci elefanti si dondolavano ... mandano a sedere un elefante ... mandano a sedere un altro elefante ...

Il testo



Per dare la possibilità ai bambini di cantare e ripetere la canzone degli elefanti a casa con i genitori, diamo loro il testo scritto all'interno di un bell'elefante da colorare come più gli piace.

Indicazioni: *Colora l'elefantino come vuoi tu, con matite o pennarelli.*

Prova a cantare la canzone a mamma e a papà.

Materiale: scheda n° 5.

3. La scheda

Un po' di matematica. I bambini ricevono la scheda 6 e devono contare e scrivere il numero degli elefanti.

Indicazioni: *Dove vedi un elefante? Dove ne vedi due? Scrivi il numero giusto.*

Materiale: scheda n° 6.

4. Tanti auguri

(La canzone tradizionale per le feste di compleanno)

Tanti auguri a te
Tanti auguri a te
Tanti auguri felici
Tanti auguri a te!

Materiale: scheda n° 7 (spartito).



AREA ARTISTICA

**1. Disegnati**

Chiediamo ai bambini di fare un autoritratto, diciamo loro di prendere l'astuccio e di disegnare se stessi con le matite o con i pennarelli. Quando i capolavori sono pronti si potrebbe far aggiungere "Mi chiamo" e poi appenderli in classe.

Indicazioni: *Fai un bel disegno. Disegna te stesso. L'Orsoroberto disegna se stesso alla lavagna e Matteo disegnerà Matteo su questo foglio, ecc.*

Materiale: fogli da disegno.

2. Costruiamo un memory

Il memory della famiglia da costruire con il vicino di banco. Da utilizzare la scheda n° 4 fotocopiandola su cartoncino. I bambini colorano i nonni, i genitori ed i fratelli. Ritagliano lungo le linee ottenendo ognuno sei cartine. Chiediamo di alzare la carta con la nonna, il papà ... Mescolando poi le carte con il vicino di banco, i bambini potranno giocare a memory. Tutte le carte sono coperte ed i due bambini, a turno, girano due carte nominando le immagini. Se ne trovano due uguali fanno un punto. Vince chi ha conquistato più coppie.

Indicazioni: *Colorate e ritagliate la famiglia dell'Orsoroberto. Siete pronti per giocare? Alzate la nonna dell'Orsoroberto, la mamma dell'Orsoroberto, ecc. Bravi! Adesso possiamo giocare a memory. Mescolate le carte con il vostro vicino di banco. Mettetele coperte sul banco. Chi trova due carte uguali ha vinto.*

Materiale: scheda n° 4.

AREA MOTORIA

**1. Buon giorno (con la musica)**

I bambini corrono per la palestra a ritmo di musica. Quando fermiamo la musica, vanno l'uno dall'altro e dandosi la mano chiedono *Come ti chiami* o *Buon giorno*. Quando sentono di nuovo la musica devono correre ancora una volta.

Indicazioni: *Quando c'è la musica correte. Quando non sentite più la musica fermatevi e date la mano (così) dicendo a tutti buongiorno.*

Materiale: musica.

2. Mosca cieca

I bambini si dispongono in cerchio. Chiamiamo uno di loro al centro. Quando il bambino ha osservato attentamente i compagni, viene bendato. Dopo aver girato su se stesso un paio di volte cerca di avvicinare un compagno e al tatto di riconoscerlo. Dirà "Tu chi sei? Sei Martina?" Il bambino catturato risponderà "Sì, sono Martina"

(verrà quindi bendata e toccherà a lei), oppure *"No, non sono Martina"* (il bambino bendato dovrà cercare un'altra "preda").

Indicazioni: *Questo è il nostro campo da gioco, non è valido uscire da queste linee. Ho bisogno di un bambino che voglia fare la mosca. Bene, vieni tu! Dovrai cercare di catturare un compagno ed indovinare chi è. Chiederai: Tu chi sei? Sei ... ? Voi invece scapperete e cercherete di non farvi prendere. Se la mosca vi cattura risponderete: sì, sono ... o no, non sono ... Se la mosca riesce ad indovinare il nome, il bambino che è stato catturato sarà la prossima mosca.*

Materiale: una benda.

3. Indovinare e riconoscere (secondo anno)

Diamo un ordine, per esempio: *"Andate dalla bambina con i capelli lunghi neri e la maglietta rosa/andate da un bambino il cui nome inizia per M"*, tutti i bambini devono riconoscere la compagna o il compagno di cui si parla e raggiungerla/lo più velocemente possibile dato che l'ordine successivo arriva subito.

Quando i bambini hanno capito il funzionamento possono dare loro, a turno, l'ordine.

Indicazioni: *Andate dalla bambina con i capelli lunghi neri e la maglietta rosa, andate da un bambino il cui nome inizia per M, andate dal bambino con i pantaloni neri...*

Materiale: non necessario.

4. Numeri - Mettiti in ordine

Ogni bambino ha un numero in mano o attaccato alla schiena. Il numero è in cifre per bambini della prima classe, in lettere per bambini della seconda. Al via i bambini si mettono in ordine crescente o decrescente. Se i bambini sono tanti si possono fare gruppi con cartine colorate diversamente.

Indicazioni: *Questo è il tuo numero. Mettetevi in ordine, dal numero più piccolo al più grande. Pronti, attenti, via!*



Materiale: fogli con cifre o scheda n° 8 con numeri in lettere.

5. Bandierina

Si dividono i giocatori in due squadre che si dispongono sulle due linee di fondocampo della palestra. In mezzo si posiziona il capogioco con un fazzoletto in mano. Ogni bambino di una squadra riceve un numero corrispondente a quello del suo diretto avversario nell'altra squadra.

Il capogioco porta in avanti il braccio e fa penzolare il fazzoletto, poi grida un numero, ad esempio il numero 2. I bambini con il numero 2 scattano e corrono verso la bandierina. Chi arriva prima la afferra e si volta per cercare di tornare per primo al suo posto senza farsi prendere dall'avversario. Dopo ogni singola sfida tutti tornano al proprio posto e il capogioco, ripresa la bandierina, grida un altro numero. Si continua fino a quando tutte le coppie hanno giocato almeno una volta. Vince la squadra che fa più punti.

Variante: Quando il gioco è già stato provato nella versione semplice, si può sostituire al numero un colore, il nome di un animale o una somma od una sottrazione d'altri due numeri. Ad esempio invece di gridare 8, si grida $10-2$ o $5+3$.

Indicazioni: *Ci dividiamo in due squadre. Ricordatevi il vostro numero. Tu sei il numero 1, tu sei il numero 2, tu l'1, tu il 2. I numeri 1 si alzano e vanno lì, sulla riga verde. I numeri 2 si alzano e vanno di là. Mettetevi in riga. I primi della riga sono i numeri 1, voi i numeri 2, voi i 3... Io chiamo un numero, il numero chiamato deve correre da me e prendere la bandierina. Chi arriva prima ha vinto. Facciamo una prova.*

Materiale: una bandierina (fazzoletto, sciarpa).

