

Unità V I vestiti

Contenuti

- Colori
- Vestiti
- Aggettivi



Attività

AREA ANTROPOLOGICA



1. Cosa indossa

L'Orsoroberto racconta ai bambini che cosa indossa. Fa vedere i suoi pantaloni rossi e fa vedere qualche altro vestito. Poi chiede ai bambini chi di loro ha dei pantaloni. Chi ha dei pantaloni blu, verdi, neri, ecc.

Indicazioni: *Guardate un po' che bei pantaloni rossi ho oggi! Ma vi ho portato anche la mia nuova maglia verde! E la gonna gialla di mia sorella! Chi ha dei pantaloni alzi la mano! Chi ha dei pantaloni blu batta le mani!*

Materiale: vestiti dell'Orsoroberto.

2. Caldo e freddo

Quali vestiti si indossano se fa caldo, mentre quali si indossano se fa freddo? Utilizzando la scheda 30 i bambini devono abbinare ogni vestito al caldo o al freddo. Facciamo il primo esempio alla lavagna.

Indicazioni: *Prendete una matita blu ed una rossa. Con la blu fate una freccia dai vestiti per il freddo al disegno del freddo. Con la matita rossa fate una freccia dai vestiti che si usano quando fa caldo al disegno del caldo. Colorate i vestiti.*

Materiale: scheda n° 30.

3. Le matite colorate

L'Orsoroberto chiede ai bambini di cercare proprio le stesse matite che tiene lui in mano. Dopo chiede loro di alzare sempre un colore diverso. All'inizio i bambini vengono aiutati dall'Orsoroberto che fa vedere sempre la matita del colore giusto.

Indicazioni: *Cercate le matite del colore blu, come questa mia matita ... Alzate tutte le matite blu! Benissimo!*

Materiale: matite per l'Orsoroberto.

4. Quasi memory

Utilizzare pochi soggetti ma di diversi colori. Per esempio una gonna blu ed una rossa, un cappello viola ed uno azzurro, una camicia gialla ed una verde, una maglia, ecc. Mostrate le carte ai bambini e copritele lentamente dopo averle descritte. I bambini devono cercare di memorizzarle. Tenete ora le carte coperte sul tavolo e, indicandone una, fate indovinare ai bambini che carta è. Girate quindi la carta e controllate se l'ipotesi è giusta. Nel caso in cui il bambino indovini, tiene la carta. Vincerà chi indovina più carte.

Indicazioni: *Guardate bene queste carte e cercate di ricordarvele. Adesso le copriamo, questa è la gonna rossa, questa è la maglia gialla... Chi si ricorda dov'è la maglia gialla? Chi sa che carta è questa?*

Materiale: carte colorate, scheda n° 31.

5. Poster a gruppi

I bambini, divisi in piccoli gruppi, colorano l'Orsoroberto secondo la legenda.

Indicazioni: *Ci dividiamo in cinque gruppi. Prendete un astuccio. Questo è il vostro poster. Coloratelo com'è scritto alla lavagna: il numero uno è marrone, il numero due è rosso, ecc. Di che colore è questo?*

Materiale: scheda n° 32 (ingrandita ad A3).

6. Kim

Utilizzando carta colorata, flashcard o oggetti di colori diversi (penne, matite...) mettiamo sulla lavagna o sul tavolo una serie di colori/oggetti colorati (iniziamo con pochi oggetti). I bambini devono ricordarsi la sequenza esatta e riprodurla con i loro colori o con le loro matite. Il passo successivo è chiedere ai bambini che colore manca o che colore si è aggiunto. Oppure, ancora più difficile è riconoscere l'errore di una sequenza. Chi lo indovina può formare la sequenza successiva.

Indicazioni: *State attenti a tutti i colori. Provate a ricordarvi. Quale manca? Quale c'è in più? Come è l'ordine giusto? Brava! Tocca a te!*

Materiale: colori, carte o oggetti.

7. Combinazioni (secondo anno)

Si divide la classe in gruppi. Ogni gruppo riceve, mescolati e divisi, gli stessi articoli, gli stessi nomi, gli stessi aggettivi e/o figure (volendo, anche singolare e plurale) con cui formare combinazioni linguisticamente accettabili. Quando le squadre avranno finito leggeranno a turno le loro combinazioni. Un punto per ogni combinazione giusta anche se fantasiosa. Dopo aver controllato le frasi i bambini incollano le carte su un cartoncino e fanno un piccolo disegno vicino.

Indicazioni: *Ci dividiamo in gruppi. Ogni gruppo riceve delle carte da mettere in ordine. Queste sono le vostre carte. Provate a formare combinazioni giuste, come per esempio: la gonna rossa. Incollate tutte le carte sul cartoncino e fate un piccolo disegno vicino.*

Materiale: scheda n° 33, cartoncino bianco.

8. Colori di ...

Utilizzando la scheda n° 34 facciamo inserire i colori e colorare i vestiti.

Indicazioni: *Decidi tu di che colore colorare la gonna, poi scrivi il colore nello spazio.*

Materiale: scheda n° 34.

LETTURE

“Il mondo di Cappuccetto Rosso” (Il mio italiano, Giunti Marzocco, 1989).

La storia semplificata di Cappuccetto Rosso. Inizia con una semplice descrizione di ambienti e personaggi.

“La farfallina” (Il mio italiano, Giunti Marzocco, 1989).

Una povera farfallina bianca vola triste da tutti i fiori del giardino. Ognuno le regalerà un colore.

AREA MUSICALE



1. Farfallina

Farfallina bianca, bianca
Vola, vola e mai si stanca.
Vola di qua, vola di là,
Chissà quando si fermerà!

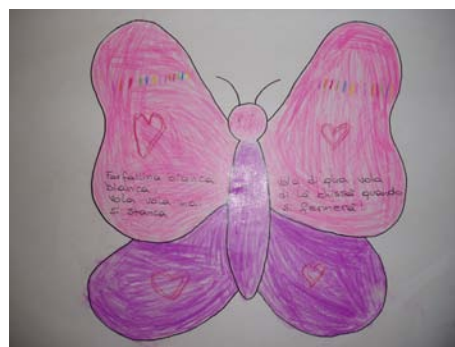
(conta tradizionale)

Gioco:

Usiamo la poesia come una conta.
Il bambino a cui tocca star sotto può
rifare la conta.

Indicazioni: *Facciamo una conta ...
Tocca a te, vieni da me e rifacciamo
la conta.*

Materiale: non necessario.



Il testo

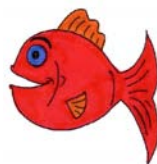
Per dare la possibilità ai bambini di ripetere la filastrocca della farfallina a casa con i genitori, diamo loro il testo scritto all'interno di una farfallina bianca da colorare come più gli piace.

Indicazioni: *Colora la farfallina come vuoi tu, con matite o pennarelli. Prova a fare la conta con mamma e papà.*

Materiale: scheda n° 35.

2. Rosso

E' rosso il rubino
rosso il pesciolino;
è rossa la cresta del gallo,
la collana di corallo,
la brace del fornello,
la torre del castello.



Son rosse le tegole del tetto
e il vestito di Cappuccetto,
il papavero sul bordo del fosso,
il semaforo acceso sul rosso.

Disegno

Dividiamo la classe in gruppi, ogni gruppo riceve un foglio. Assegniamo un colore a squadra. I bambini disegnano sul foglio tutte le cose di quel colore. Chiederemo poi, gruppo per gruppo, di presentare alla classe il loro disegno monocoloro.

Indicazioni: *Ci dividiamo in gruppi. Voi siete il gruppo verde, voi quello rosso ...Disegnate sul foglio solo le cose verdi. Che cosa avete disegnato? Che cos'è verde?*

Materiale: fogli A3.

AREA ARTISTICA



1. Creare carte

I bambini colorano una griglia con macchie di tutti i colori imparati. Facciamo ritagliare le macchie, firmare sul retro e conservare in busta. Si possono utilizzare per diversi giochi, facendo indicare e pronunciare i colori. Si può anche giocare a tombola, kim dei colori, terna, oppure, formando coppie di bambini, anche a memory.

Indicazioni: *Colorate il primo quadrato / la prima macchia di rosso, la seconda ...Tagliate i quadrati e scrivete il vostro nome sul retro.*

Materiale: scheda n° 36.

2. Bandiera

Costruiamo una bandiera modo molto semplice: con carta bianca, verde e rossa. Incolliamo tutto su un bastoncino (spiedino).



Indicazioni: *Costruiamo una bandierina italiana. Tagliate il rettangolo verde, quello bianco e quello rosso. Incollate, sul rettangolo bianco prima il rettangolo verde a sinistra. A destra incollate il rettangolo rosso. Prendete il bastoncino e incollate la bandiera dalla parte verde.*

Materiale: cartoncino rosso, bianco, verde, spiedini.

AREA MOTORIA

**1. Caratteristiche dei colori**

L'insegnante decide un angolo, una riga, un materasso ... in cui dovranno radunarsi tutti i bambini con la caratteristica richiesta dall'insegnante.

Indicazioni: *Venite tutti al centro. Tutte le bambine nell'angolo/sul materasso, sulla riga, ecc. Tutte le magliette rosse vicino alle finestre, ecc.*

Materiale: non necessario.

2. Bandierina dei colori

Due squadre, in riga, una di fronte all'altra. Ogni bambino di una squadra riceve un fazzoletto/nastro di un colore diverso. Nell'altra squadra ci sono esattamente gli stessi colori. Chiamiamo: *bandierina, bandierina colore blu*. I due bambini con il nastro di colore blu devono correre a prendere il fazzoletto che teniamo in mano e raggiungere i compagni di squadra. Così conquistano un punto.

Indicazioni: *Ci dividiamo in due squadre. Ricordatevi il vostro numero. Tu sei il numero uno, tu sei il numero due, tu l'uno, tu il due ... I numeri uno si alzano e vanno lì, sulla riga verde. I numeri due si alzano e vanno di là. Mettetevi in riga. Tu hai il colore blu, tieni il tuo colore. Io chiamo un colore, il colore chiamato deve correre da me e prendere la bandierina. Chi arriva prima ha vinto. Facciamo una prova.*

Materiale: bandierina, nastri colorati.

3. Buono o cattivo

I bambini sono seduti tutti in cerchio tranne uno di loro che cammina all'esterno del cerchio. Questo batte sulla spalla di ogni bambino seduto dicendo ogni volta: *buono*. Il bambino a cui viene detto *cattivo* deve alzarsi e correre nel senso contrario, tentando di arrivare per primo al posto libero. Se il secondo bambino non si riesce a sedere, tocca a lui prendere la parte del primo bambino. Si possono usare anche altri contrari per esempio: lento e veloce.

Indicazioni: *Sedetevi in cerchio. Facciamo una conta, vediamo chi sta sotto. Cammini all'esterno del cerchio e batti la mano sulla spalla dei tuoi compagni. Dirai sempre buono, buono, buono. Quando dirai cattivo, il bambino che hai toccato si alzerà e farà di corsa il giro del cerchio provando a sedersi prima di te al suo posto. Facciamo una prova.*

Materiale: non necessario.

4. La strega comanda color

Un bambino diventa stregone/ strega. Dice, comanda un colore a piacere. Tutti i bambini devono, per essere salvi, toccare il colore detto dalla strega. Se non lo fanno velocemente, vengono catturati dalla strega e diventano loro la strega/lo stregone.

Indicazioni: *Facciamo una conta, vediamo chi sta sotto e fa la strega. La strega dirà: la strega, la strega comanda il colore ... rosso. Tutti dovranno toccare qualcosa di rosso. La strega proverà a catturarvi. Il primo che viene catturato sarà la prossima strega.*

Materiale: non necessario.