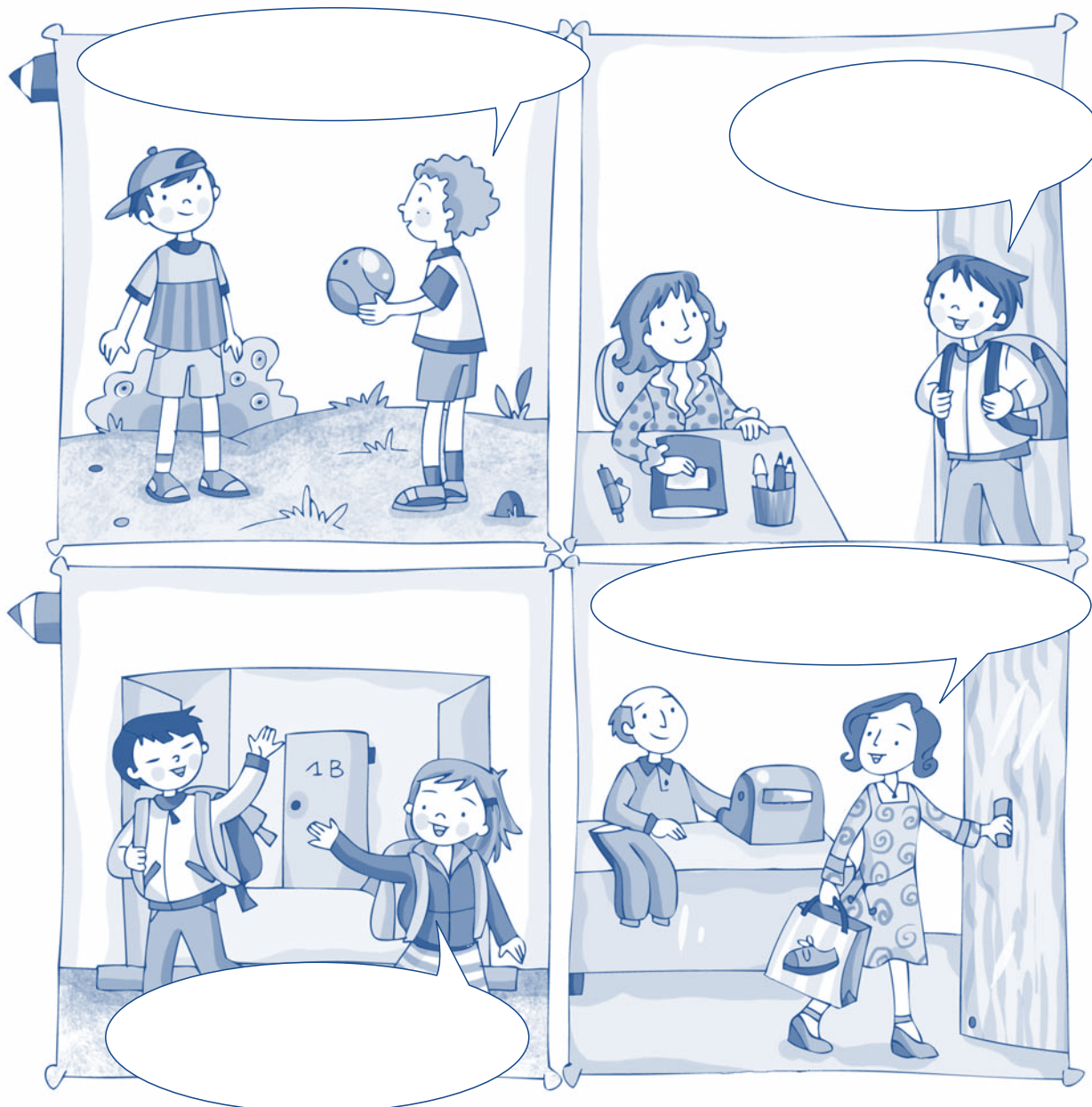




## SALUTIAMO IN MODI DIVERSI

### A. Ricopia le frasi nei fumetti giusti.

- Ciao, a domani!
- Ciao! Giochi con me?
- Grazie e arrivederci.
- Buongiorno!





## PARLIAMO PER FARCI CAPIRE

- A. In questi fumetti alcune persone non riescono a farsi capire. Scrivi nelle righe a fianco della vignetta che cosa possono dire per farsi capire meglio.




---

---

---

---

---

---

---

---




---

---

---

---

---

---

---

---




---

---

---

---

---

---

---

---

**Imparo a...** riconoscere e produrre frasi comprensibili.

Nome ..... classe ..... data .....



## SENZA PAROLE

- A. Anche senza parole questi bambini comunicano qualche cosa. Scegli la frase giusta per ogni bambino e riscrivila nel riquadro.

COM'È BUONA! • SONO CONTENTO  
SONO TRISTE • CHE PAURA!










- B. Prova a comunicare qualcosa al tuo compagno di banco, senza usare la voce. Usa solo l'espressione del viso o i movimenti del corpo. Poi controlla se il tuo compagno ha capito.

**Imparo a...** comprendere la comunicazione fatta con alcune espressioni del viso e del corpo.

Nome ..... classe ..... data .....



## AIUTO!

- A. Scrivi dentro i fumetti che cosa dicono i personaggi.  
Scegli tra queste esclamazioni:

AHI! • AIUTO! • VAI! • OH, NO! • EVVIVA!



- B. Disegna sul tuo quaderno una vignetta inventata da te e scrivi sotto un'esclamazione adatta ai personaggi.

**Imparo a...** comprendere il significato di alcune esclamazioni.

Nome ..... classe ..... data .....





# UNO, DUE O PIÙ

A. Disegna gli oggetti nei riquadri.

--	--

LA MELA

LE MELE

--	--

IL GIOCO

I GIOCHI

--	--

L'ALBERO

GLI ALBERI

**Imparo a...** riconoscere la differenza tra parole singolari e parole plurali.

Nome ..... classe ..... data .....



## GLI IMPEGNI DI GINO

A. Povero Gino: oggi deve fare molte cose! Scrivi accanto ai disegni che cosa deve fare nella giornata.



La mattina Gino .....

.....



Dopo la scuola Gino .....

.....



Poi .....

.....



A casa .....

.....



Dopo cena Gino .....

.....

**Imparo a...** riconoscere le parole che indicano azioni.

Nome ..... classe ..... data .....



## I GIOCHI DI GINO

- A. Gino vuole parlarti dei suoi giochi preferiti, ma oggi ha il singhiozzo. Scrivi tu le parole che mancano scegliendole tra quelle sotto.

GIOCO • GIOCHERÒ • GIOCAVO



Ciao, sono Gino!

Quando ero piccolo

..... sempre

con le costruzioni,

adesso invece

..... di più

con le macchinine...

Quando tornerà

l'estate .....

a palla in giardino!

- B. Disegna sul quaderno i tuoi giochi preferiti di quando eri piccolo e di adesso.

**Imparo a...** riconoscere le parole che indicano azioni.

Nome ..... classe ..... data .....



## LA DESCRIZIONE DI GINO

A. Osserva il disegno di Gino, coloralo a piacere e poi completa le frasi.



Gino è un bambino alto, i suoi occhi sono ..... ,  
i suoi capelli ..... e ..... . Di carattere  
..... calmo e anche .....

Gino ..... molti amici. Gli amici di Gino .....  
sette anni. Gino ..... sei anni e ..... una sorella  
e un fratellino.

La compagna di banco di Gino ..... Sara.

**Imparo a...** riconoscere che le parole di una frase hanno funzioni diverse.

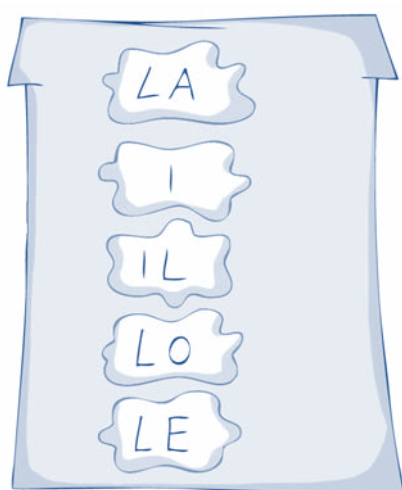
Nome ..... classe ..... data .....



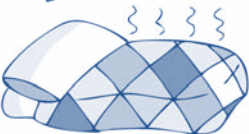






## PESCA IL PEZZO GIUSTO

**A.** In queste tre scatole ci sono diversi pezzi di un puzzle;  
pesca quelli giusti e poi copiali vicino ai disegni.



-  .....
-  .....
-  .....
-  .....
-  .....

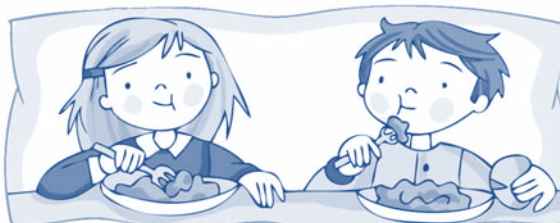


## CHE COSA FANNO?

A. Che cosa fanno? Completa le frasi.



IL BAMBINO MANGIA .....



I BAMBINI MANGIANO .....



LA MAMMA .....



LE MAMME .....



LA BAMBINA .....



LE BAMBINE .....



IL GATTO .....



I GATTI .....

B. Scrivi sul quaderno coppie di frasi come questa:

IL CANE ABBAIA. / I CANI ABBAIANO.

Imparo a... riconoscere che le parole cambiano forma per accordarsi tra loro.

Nome ..... classe ..... data .....