

SCOPRO  
IL MARE



1 Leggi e cancella le parole sbagliate.

- Si trova **al largo** chi nuota vicino alla riva / in alto mare.
- I **bagnanti** trascorrono le vacanze al mare / sull'elicottero.
- La **polvere** si forma quando un solido / liquido si frantuma in tanti piccoli granelli.

**? Per i più curiosi**

La sabbia è una polvere formata da sassi, rocce e conchiglie frantumate.





# UNA GIORNATA AL MARE

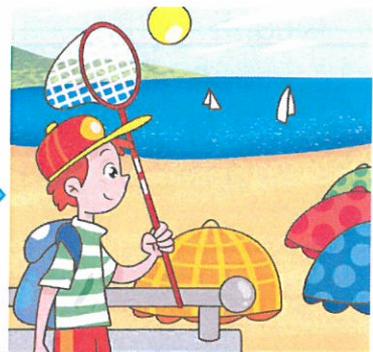
1 Livio è in vacanza al mare. Che cosa fa durante i diversi momenti della giornata? Osserva, leggi e completa.



È notte: Livio .....  
dorme



È l'alba: Livio .....  
dorme



È mattina: Livio .....  
va in spiaggia



È sera: Livio .....  
cena



È mezzogiorno: Livio .....  
mangia



È il tramonto: Livio .....  
pescava le conchiglie



È pomeriggio: Livio .....  
foca



# IL TEMPO IN LINEA

1 Leggi che cosa dice Livio, poi ricopia le frasi nello spazio giusto.



PASSATO      PRESENTE      FUTURO

Ieri ho comprato

Oggi vado

Ieri ho comprato  
domani mangerò

2 Cancella in ogni cabina la parola del tempo intrusa.

**PASSATO**  
tanto tempo fa  
prima  
il mese scorso  
~~oggi~~

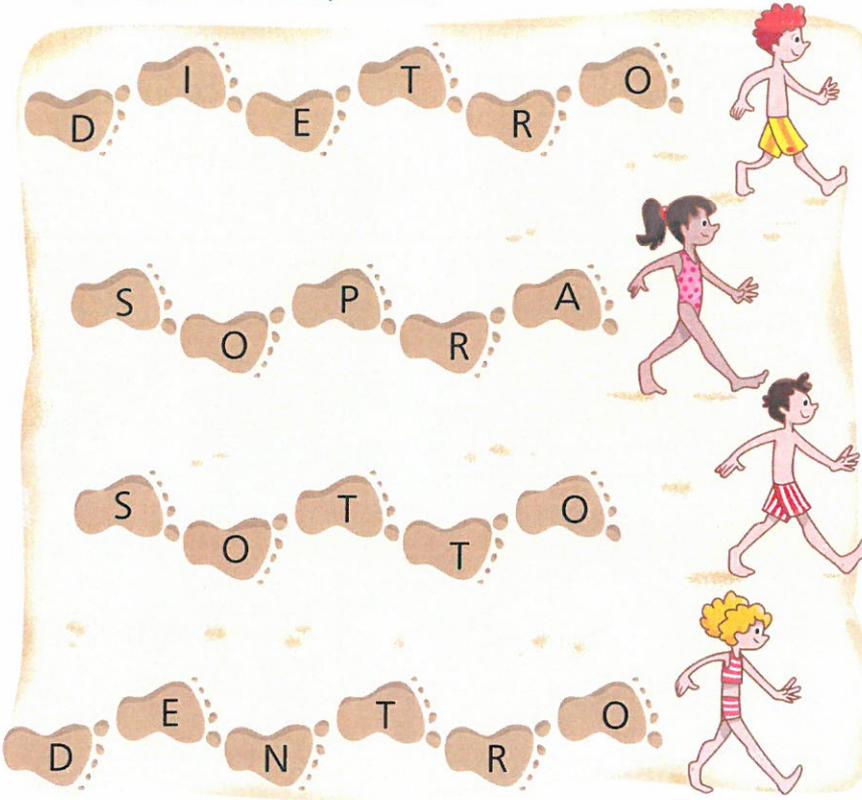
**PRESENTE**  
adesso  
~~dopo~~  
in questo momento  
ora

**FUTURO**  
il mese prossimo  
poi  
nel futuro  
~~ieri~~



# A NASCONDINO

1 I bambini in spiaggia giocano a nascondino. Ma dove si nascondono? Segui la traccia lasciata da ogni bambino e scrivi di seguito le lettere che trovi nelle impronte.



DIETRO la 

SOPRA lo 

SOTTO la 

DENTRO il 

LET'S PLAY - Osserva e scrivi al posto giusto:

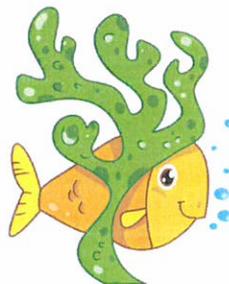
UNDER • IN • BEHIND • ON



UNDER



ON



BEHIND



IN

# CHE BELLO STARE in SPIAGGIA!

1 Osserva attentamente i disegni e segna con una X se il comportamento è **corretto** o **scorretto**.



corretto  scorretto



corretto  scorretto



corretto  scorretto



corretto  scorretto



corretto  scorretto



corretto  scorretto



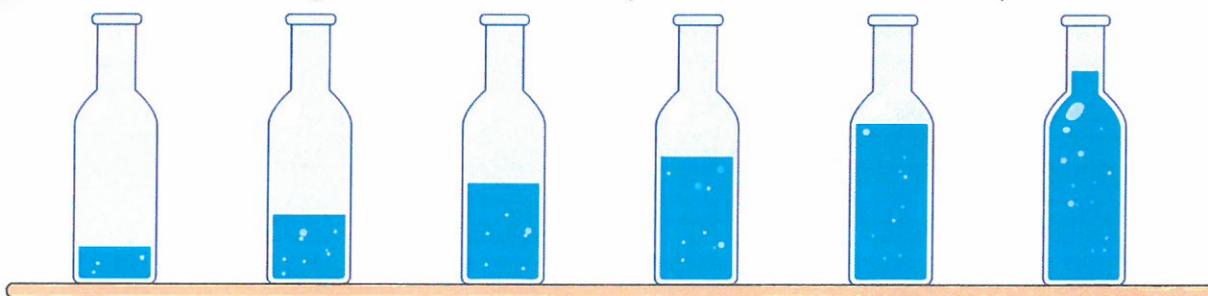
# MUSICA IN SPIAGGIA

1 Costruisci uno strumento musicale per allietare una festa in spiaggia.

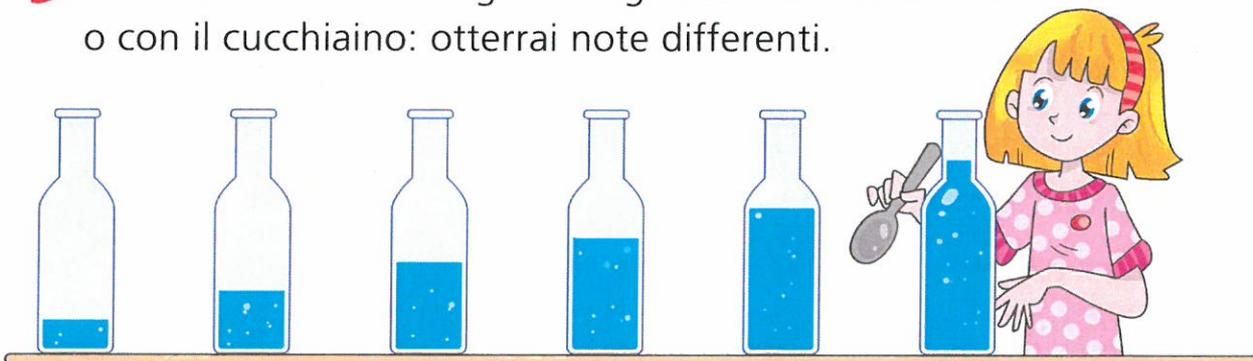
**OCCORRENTE**

- cinque o sei bottiglie di vetro, possibilmente quelle dei succhi di frutta
- una matita
- un cucchiaino

1 Riempi le bottigliette vuote con quantità diverse di acqua.



2 Tocca delicatamente ogni bottiglia con la matita o con il cucchiaino: otterrai note differenti.



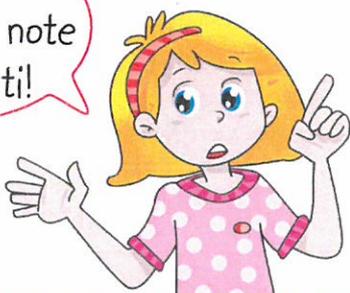
N. Barbiero, *Giocchi di mano*, Salani



**Ridiamoci su**

**SUSANNA E CAMILLO**

Ma io non ho sentito note differenti!



Nelle bottiglie avevo lasciato un po' di succo di frutta e...

... l'ho bevuto tutto!

SCOPRO

# LA MONTAGNA



Arriveremo  
alla cima!

Qui si respira  
aria pura!

Le foglie  
del pino sono  
aghiformi.

1 Completa le frasi con:

**IN BASSO • IN MEZZO • IN ALTO**

- Gli scalatori si trovano  
in alto
- I bambini si trovano  
in basso
- Le mucche si trovano  
in mezzo

## Io e la natura

Il pino e l'abete perdono poche foglie per volta e le sostituiscono subito. Se vuoi osservare da vicino, non staccare le foglie dai rami, ma usa quelle che trovi per terra.



# CHE BEL PAESAGGIO!

1 Osserva il particolare di una cartolina.



- Che cosa raffigura il paesaggio? .....
- Disegna ciò che immagini ci sia intorno a questo paesaggio, poi colora.



## HOT AND COLD COLOURS - Colora come indicato.

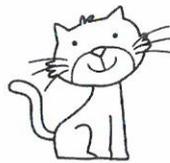
HOT



YELLOW

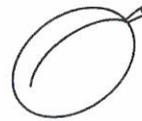


RED



ORANGE

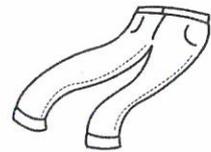
COLD



PURPLE



GREEN



BLUE



# IL TEMPO IN MONTAGNA

1 Perché Gaia esce con l'ombrello? Collega il disegno con una freccia alla **causa** giusta e completa.



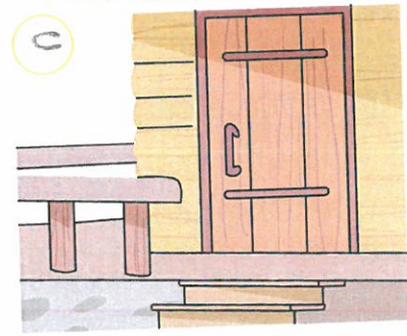
• Gaia esce con l'ombrello perché piove

2 Collega ogni **causa** alla sua **conseguenza**. Scrivi la lettera corretta.

## CAUSE



## CONSEGUENZE



# Quale gioco scegliere?

SPORT E MOVIMENTO

Il papà propone ai bambini di fare un gioco nel prato. I bambini possono scegliere fra i seguenti giochi.



NASCONDINO



GIOCO DEI MIMI



RUBABANDIERA



STAFFETTA

Ogni bambino propone un gioco e cerca di convincere gli altri che quello è il più divertente. Alla fine viene scelto il gioco dei mimi. Carla, che conosce bene questo gioco, divide i compagni in coppie: uno mima la pompa che soffia e l'altro il palloncino. Poi dà le istruzioni.

1 Tu e i tuoi amici dividetevi in coppie ed eseguite le istruzioni di Carla.



- SIETE DEI PALLONCINI SGONFI: STATE DISTESI SULL'ERBA.



- LA POMPA VI SOFFIA SULLA SCHIENA. STENDETE LE BRACCIA E GONFIATE LE GUANCE.



- SIETE COMPLETAMENTE GONFI: FLUTTUATE NEL PRATO.



- ALL'IMPROVVISO VI SGONFIATE E VI STENDETE SULL'ERBA.

### Mettetevi alla prova

Ognuno di voi propone un gioco ai compagni e cerca di convincerli a sceglierlo. Poi eseguite il gioco scelto.

#### Autovalutazione

Eravate tutti d'accordo sul gioco che è stato scelto?  SÌ  NO

Vi siete divertiti?

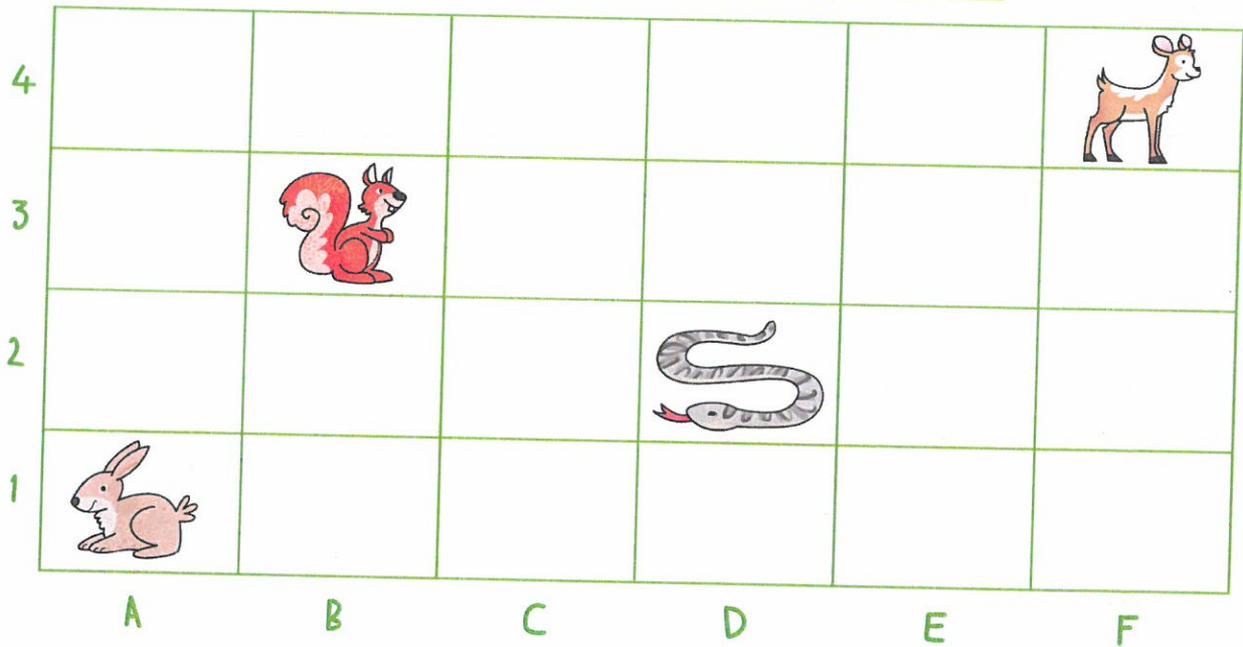




# DOVE STANNO?

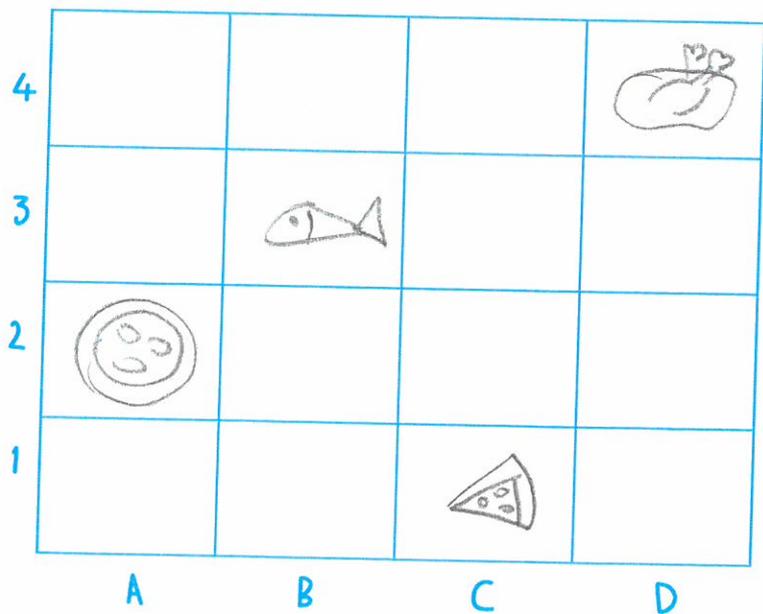
1 Osserva la mappa e scrivi le **coordinate** di ciascun animale: prima la lettera, poi il numero.

Lepre (A; 1)	Vipera (D; 2)
Scoiattolo (B; 3)	Cerbiatto (F; 4)



2 Ora tocca a te. Disegna nella mappa i cibi elencati in base alle **coordinate**.

-  Pesce (B; 3)
-  Pollo (D; 4)
-  Pizza (A; 2)
-  Formaggio (C; 1)



SCOPRO

## LA CAMPAGNA



Con questa macchina mieto e trebbio il grano.

Questo è il mio frutteto.

Questo albero ha sette anni.

### 1 Completa.

- La mietitrebbia mieta e trebbia il grano.
- Il frutteto è un insieme di alberi che producono i frutti.
- Il bambino osserva i cerchi in un tronco tagliato per scoprire l'età dell'albero.

### ? Per i più curiosi

Se osservi un tronco tagliato vedrai che è composto da tanti cerchi: a ogni cerchio corrisponde un anno.





# QUANTO TEMPO?

1 Leggi le frasi e completa con:

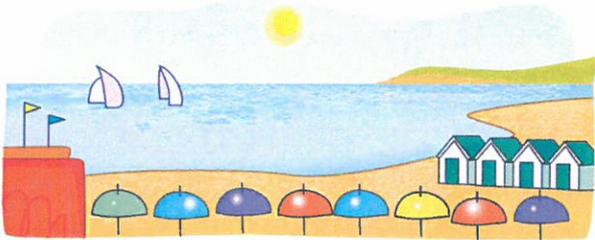
MESI • GIORNI • ANNI • SECONDI



i • La Scuola dell'Infanzia dura tre ANNI



• La risata di Valentina dura pochi SECONDI



• L'estate dura tre MESI



• Le vacanze di Emilia e Fred in campagna durano quindici GIORNI

2 Osserva l'immagine e completa.



• Quali azioni avvengono **nello stesso momento** (contemporaneamente)?  
Mentre il papà taglia l'erba, la mamma racoglie le mele.  
I bambini giocano, intanto le galline beccano



# LONG TIME - SHORT TIME

1 Osserva le immagini e completa le frasi con:

LONG • SHORT



• Sleeping: long activity.



• Watering the flowers: long activity.



• Playing in the garden: long activity.



• Drinking water: short activity.



• Brushing teeth: short activity.



• Getting dressed: short activity.



• Eating in a restaurant: long activity.



# NEL PAESAGGIO NATURALE

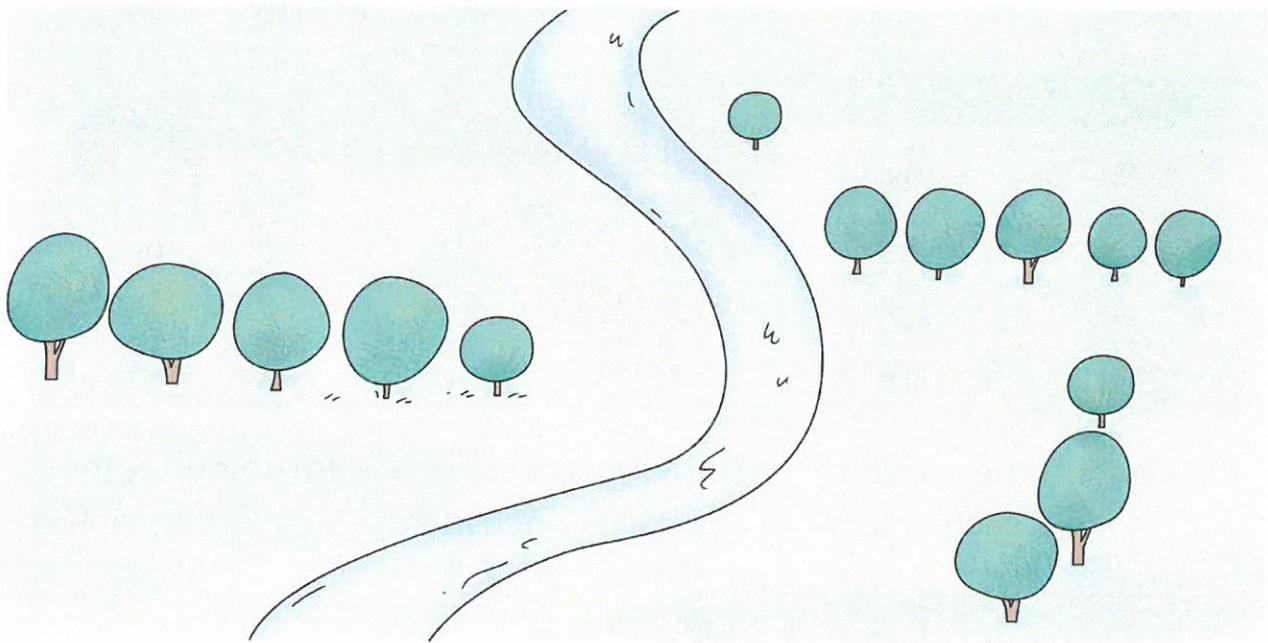
1 Leggi e osserva l'immagine.

Edoardo oggi si trova nella fattoria dei nonni. Il bisnonno gli descrive com'era il paesaggio di campagna tanti anni fa.

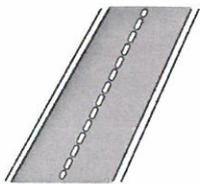


Era un paesaggio più naturale. C'erano molti alberi, prati e un piccolo fiume.

E poi che cosa è successo?



2 Immagina tu che cosa è successo aggiungendo nel disegno gli **elementi artificiali** costruiti dall'uomo. Poi colorali.



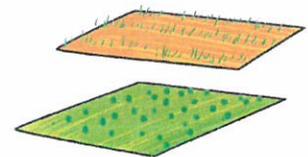
STRADA



PONTE



CASE



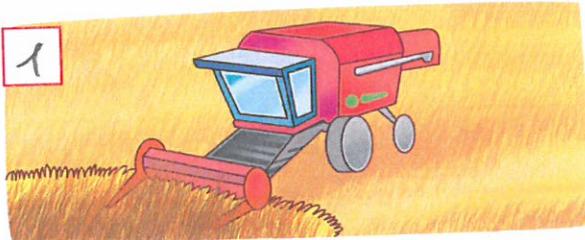
COLTIVAZIONI



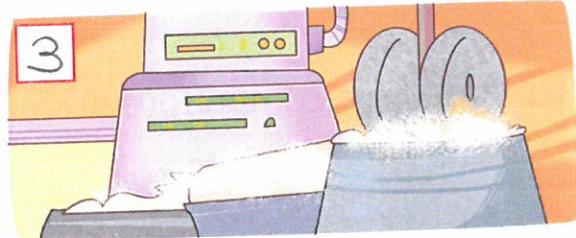
# LA STORIA DEL PANE

Il proprietario dell'agriturismo racconta a Lorena e ad Alessandro la storia del pane.

1 Leggi e metti in ordine le sequenze numerandole da 1 a 4.



Nel mese di giugno avviene la mietitura: vengono tagliate le spighe di grano mature.



Nel mulino i chicchi vengono macinati e trasformati in farina.



Con la trebbiatura i chicchi di grano vengono staccati dalla spiga e messi in grossi sacchi.



Il fornaio impasta la farina con acqua, lievito e sale e la cuoce nel forno. Il pane è pronto.

2 Leggi, scopri come è cambiato il modo di fare il pane nel tempo e infine rispondi.



Perché qui all'agriturismo il pane è così buono?

Oggi il pane viene preparato nei panifici industriali. Noi qui lo prepariamo in casa e, dopo una lunga lievitazione, lo cuociamo nei forni a legna.



- Hai mai assaggiato il pane fatto in casa e cotto nel forno a legna? .....
- L'hai trovato "speciale"? .....



# IL PULCINO

1 Vuoi creare un simpatico pulcino come quelli che vedi nell'aja della fattoria? Segui le istruzioni.

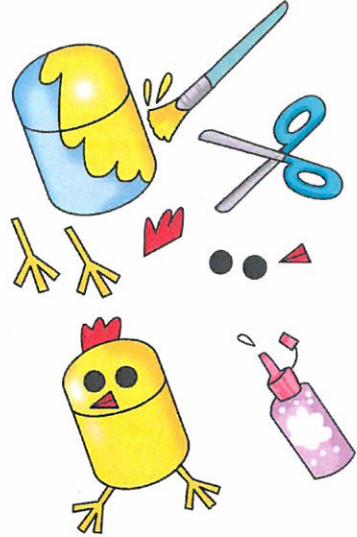
### OCCORRENTE

- un contenitore di sorprese • colore a tempera giallo
- cartoncino nero, rosso e giallo • forbici e colla

1 Prendi un contenitore di sorprese e coloralo di giallo.

2 Ritaglia due occhietti nel cartoncino nero, la crestina e il becco nel cartoncino rosso e le zampine nel cartoncino giallo.

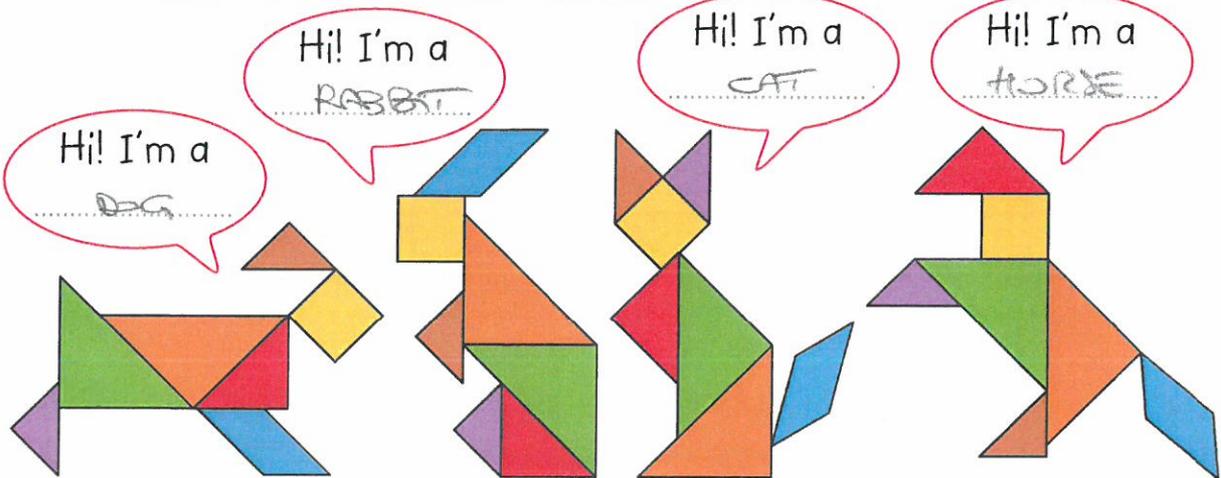
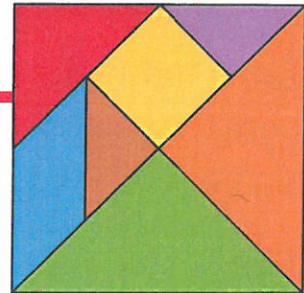
3 Incolla le parti ritagliate sul contenitore: in cima la crestina, in alto gli occhi, a metà il becco e alla base le zampine. Il pulcino è pronto. Mostralo ai tuoi amici!



## Inglese

**TANGRAM** - Il tangram è un antico puzzle cinese. Puoi usare i pezzi per fare disegni. Osserva, indovina quale animale è, poi completa con:

CAT • DOG • HORSE • RABBIT





1 Che cosa diresti alla bambina che pattina?  
 Riordina i cartellini e scrivi la frase.

STRADA

LA

PER

SI

NON

PATTINA

• NON SI PATTINA PER LA STRADA

## Io e la città

Le piste ciclabili permettono di muoversi con facilità. Ma occorre fare attenzione anche lì.



# Tracce dalle vacanze

STORIA

Alcuni bambini, appena rientrati in città, propongono agli amici *il* "Il Gioco delle tracce". Essi mostrano delle tracce agli amici che, osservandole, devono indovinare ciò che è accaduto.

- 1 Tu e i tuoi amici osservate le tracce. Poi leggete e completate la soluzione degli indovinelli.



Che cosa ti fa capire la scritta sul mio cappellino?



Mi fa capire che sei stato a GARDALAND



Che cosa ti fa capire il cerotto che ho in fronte?



Mi fa capire che TI È FORTUNATO



Che cosa ti fa capire questo scontrino?



Mi fa capire che HA FATTO LA SPESA



Che cosa ti fa capire questo ombrello bagnato?



Mi fa capire che fuori PIOVE

È ora di ritornare a scuola. Luisa presenta alla maestra e ai compagni un grande foglio dove ha incollato oggetti, scritte e immagini delle sue vacanze.

2 Osservate le tracce, che chiameremo fonti, consultatevi e registratele nella tabella. Poi rispondete.

**R**ACCONTO UNA **G**IORNATA DELLE **M**IE **V**ACANZE

Iniziativa del comune: puliamo insieme le spiagge.

Ho visto anche un gabbiano e...



**FONTI MATERIALI**

**FONTI VISIVE**

**FONTI ORALI**

**FONTI SCRITTE**

Racconto di Luisa

• Dove è stata Luisa? Che cosa ha fatto?

**Mettetevi alla prova**

Portate a scuola gli oggetti che avete raccolto durante le vacanze, e chiedete ai compagni di indovinare dove siete stati.

**Autovalutazione**

I tuoi compagni hanno indovinato?

SÌ  NO

E tu hai indovinato?

SÌ  NO



# DALLA FINESTRA

1 Paola si trova in città. Quale tipo di paesaggio vede? Risolvi lo schema e lo scoprirai leggendo la parola scritta in verticale nel riquadro.

## ORIZZONTALI

- 1 Sfrecciano per le strade.
- 2 Palazzo altissimo.
- 3 Ha due ruote e i pedali.
- 4 Segna anche il verde.
- 5 Vanno a piedi.
- 6 L'auto ne ha quattro.



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

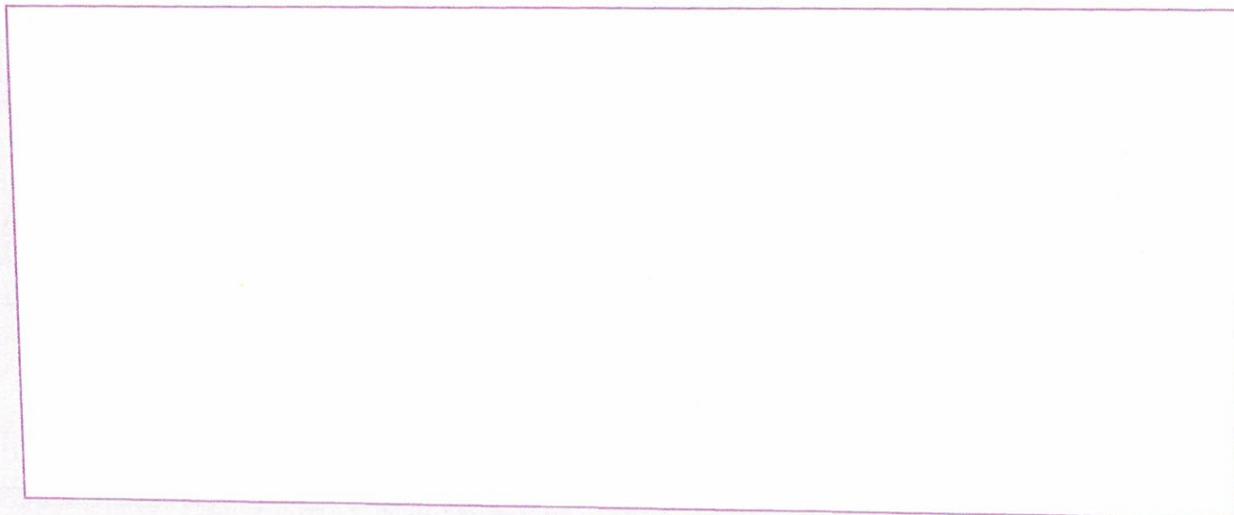



2 Completa con le parole elencate:

MONTANO • COLLINARE • URBANO • MARINO

- Il paesaggio ..... *marino* ..... è caratterizzato dal mare.
- Il paesaggio ..... *montano* ..... è caratterizzato dalle montagne.
- Il paesaggio ..... *collinare* ..... è caratterizzato dalla collina.
- Il paesaggio ..... *urbano* ..... è caratterizzato dalle case.

3 Disegna il paesaggio che preferisci, poi coloralo.



### Le parti della giornata

alba • mattino  
mezzogiorno  
pomeriggio  
tramonto • sera

### Misure di tempo

secondi • ore  
giorni  
mesi  
anni

### Il tempo in linea



### Durata

È il tempo che passa tra l'**INIZIO** e la **FINE** di un'**AZIONE**.

### Contemporaneità

Azioni che avvengono nello stesso momento.

### Causa e conseguenza

Ogni causa provoca una conseguenza.  
Ogni conseguenza è provocata da una causa.

### Parole dello spazio

sopra, sotto, dentro, fuori, in basso, in mezzo, in alto

#### Paesaggio

naturale • antropico  
urbano • collinare  
montano • marino  
fluviale

#### Mappa

Insieme di righe e colonne  
che serve per determinare  
la posizione di un oggetto  
grazie alle **coordinate**.

## INGLESE



### Giochiamo! Let's play!



BEHIND  
(dietro)



IN  
(dentro)



ON  
(sopra)



UNDER  
(sotto)

### Quanto dura? Long time • Short time



SHORT TIME



LONG TIME