

**iMATERIALI**  
Erickson

Strumenti per la didattica, l'educazione,  
la riabilitazione, il recupero e il sostegno  
Collana diretta da Dario Ianes

Marina Brignola, Emma Perrotta e Maria Cristina Tigoli

# **SVILUPPARE I PREREQUISITI PER LA SCUOLA PRIMARIA**

VOLUME 2

**Nuovi giochi e attività su attenzione, logica, linguaggio,  
pregrafismo, precalcolo e orientamento spazio-temporale**

**Erickson**

# Indice

- 7 Introduzione
- 15 Bibliografia
- 17 L'allegra compagnia del bosco

## 18 GIOCHI E ATTIVITÀ SU:



*Attenzione e memoria visuo-spaziale*



*Attività logiche*



*Attività linguistiche*



*Pregrafismo e disegno*



*Precalcolo*



*Sentimenti ed emozioni*



*Orientamento nel tempo*



*Orientamento nello spazio*



*Schema corporeo*

## Introduzione

*Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria – Vol. 2* amplia e diversifica le proposte del precedente volume *Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria*. Si tratta ancora di un libro operativo rivolto ai bambini di 5 anni che mira a sviluppare le abilità che verranno poi richieste nel corso della prima classe della scuola primaria. Come il primo può essere adottato come accompagnamento e sussidio personale durante l'ultimo anno della scuola dell'infanzia in un percorso completo sui prerequisiti cognitivi e strumentali utili per affrontare con più facilità i successivi apprendimenti scolastici. Il libro può essere utilizzato anche da bambini più grandi, che presentino qualche difficoltà, per continuare a divertirsi nella risoluzione dei vari giochi e nel contempo arricchire le loro modalità di ragionamento e allenare alcune abilità. Alcune attività in esso contenute hanno preso spunto da precedenti volumi dedicati a specifiche aree di sviluppo, per proporre un lavoro di integrazione delle varie funzioni che interagiscono ed evolvono contemporaneamente e in armonia (si vedano i libri *Giocare con le parole*, *Il mio libro del tempo* e *Sviluppare le competenze semantico-lessicali*, a cui si rimanda per un approfondimento delle aree cui sono dedicati).

Le *Linee guida per il diritto allo studio degli alunni con disturbi specifici di apprendimento*, pubblicate dal Dipartimento per l'istruzione del MIUR (Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca) nel luglio del 2011, sottolineano, nell'ampia sezione dedicata alla scuola dell'infanzia, il suo fondamentale «ruolo sia a livello preventivo, sia nella promozione e nell'avvio di un corretto e armonioso sviluppo del bambino in tutto il percorso scolastico». Viene inoltre evidenziata l'importanza dell'insegnante in quanto osservatore privilegiato delle eventuali difficoltà che potrebbero evolvere in seguito in disturbi di apprendimento: «Difficoltà grafo-motorie, difficoltà di orientamento e integrazione spazio-temporale, difficoltà di coordinazione oculo-manuale e di coordinazione dinamica generale, dominanza laterale non adeguatamente acquisita, difficoltà nella discriminazione e memorizzazione visiva sequenziale, difficoltà di orientamento nel tempo scuola, difficoltà nell'esecuzione autonoma delle attività della giornata, difficoltà a orientarsi nel tempo prossimale (ieri, oggi, domani)».

In particolare, le *Linee guida* suggeriscono di incrementare in forma ludica, proprio durante l'ultimo anno della scuola dell'infanzia, gli esercizi mirati allo sviluppo delle competenze necessarie a un successivo approccio alla lingua scritta. Viene ribadito più volte che le aree dello sviluppo del bambino da stimolare sono: il linguaggio e la consapevolezza metafonologica, le capacità psicomotorie, percettive, mnemoniche e attentive, l'orientamento e l'integrazione spazio-temporale, la coordinazione oculo-manuale.

Gli obiettivi di questo nuovo quaderno operativo ricalcano perfettamente quelli auspicati dalle *Linee guida*, anche se l'intento del nostro lavoro non è solo quello di preparare al meglio il bambino affinché sia facilitato nell'affrontare le richieste che gli verranno rivolte in seguito nella scuola primaria, ma anche quello di far sì che si diverta, che trovi piacere e interesse nell'osservare, confrontare, indovinare, raccontare, colorare, disegnare, contare, fare delle scelte, riflettere su aspetti emotivi, osservare da un diverso punto di vista il significato dei pensieri e dei propri comportamenti della vita di tutti i giorni. Sosteniamo quindi, con questo libro, anche un approccio meno *prestazionale* o  *richiestivo*, con la convinzione che, divertendosi, il bambino impari più volentieri e con più facilità.

A tale scopo, anche in questo volume le attività vengono presentate in modo che gli obiettivi si alternino tra loro. Ciò rispecchia il modo naturale in cui i bambini apprendono attraverso le esperienze di vita: essi infatti non affrontano le competenze nelle diverse aree separatamente, prima una e poi l'altra, ma in modo integrato e parallelo. I bambini potranno perciò affrontare i giochi proposti seguendo l'ordine di presentazione. Un consiglio: sarebbe opportuno che un adulto supportasse il bambino che ancora non legge nella comprensione delle consegne, anche se spesso il bimbo può riuscire a intuire facilmente e con una semplice occhiata come le attività e i giochi debbano essere svolti.

*Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria – Vol. 2* si presta ad essere utilizzato da genitori, insegnanti e educatori in vari contesti:

- nella scuola dell'infanzia, con i bambini che frequentano l'ultimo anno, per sollecitare le loro competenze in modo integrato, promuoverne lo sviluppo armonico e prepararli ai successivi apprendimenti; il volume può offrire anche ottimi spunti di lavoro per la continuità didattica tra la scuola dell'infanzia e la scuola primaria;
- a casa, per divertirsi con i propri figli in modo intelligente;
- in ambito ambulatoriale, come utile integrazione a trattamenti più specifici, siano essi logopedici o psicomotori, per diversificare le proposte.

## **Come usare il volume**

Il volume si compone di una serie di attività, ognuna delle quali è contraddistinta da una piccola icona che caratterizza la sezione/area cui quell'attività fa riferimento e segnala l'abilità prevalente che si intende stimolare. Come già detto, le attività appartenenti a sezioni diverse sono mescolate tra loro e, spesso, presentate in ordine di difficoltà crescente. Di seguito viene fornita una breve descrizione per ciascuna area di attività.

## Attenzione e memoria visuo-spaziale



Le attività di questa sezione, contrassegnate dal simbolo della lente di ingrandimento, sono mirate a esercitare nel bambino tutte quelle abilità che lo aiutano a percepire la realtà oggettiva del mondo che lo circonda per potersi orientare e muovere nello spazio, distinguere gli oggetti, formarsene una rappresentazione mentale, saperli utilizzare in modo adeguato adattando il proprio agire alle situazioni specifiche.

La percezione, ad esempio, ha molta importanza per il movimento finalizzato, che è reso possibile dall'integrazione tra la componente visuo-percettiva e quella motoria che si influenzano reciprocamente. Le abilità visuo-costruttive (utili ad esempio per puzzle e costruzioni) e il disegno, inoltre, sono possibili grazie all'integrazione tra abilità visuo-spaziali e abilità motorie, attraverso processi in cui la coordinazione oculo-manuale guida la motricità fine.

Muoversi, spostarsi, agire nell'ambiente, presuppone l'essere guidati da una rappresentazione dello spazio unitaria che si costituisce a partire dalle numerose informazioni sensoriali raccolte e dalle corrispondenti rappresentazioni spaziali.

Nelle successive acquisizioni delle competenze scolastiche di lettura e scrittura, con la necessità di riconoscere, distinguere e memorizzare le lettere, entrano in gioco:

- abilità visuo-spaziali (riconoscere destra e sinistra rispetto a se stessi e nello spazio; dominanza laterale; esplorazione visiva da sinistra verso destra nella lettura di immagini);
- abilità di discriminazione e analisi visiva (capacità di riconoscere le caratteristiche formali degli oggetti e le differenze tra le forme; capacità di percepire la costanza della forma anche se ne viene variata la direzione e l'orientamento; capacità di completare una forma, quando viene presentata in modo parziale; confronto percettivo tra forme simili); memoria visiva (capacità di ricordare la collocazione di un oggetto nello spazio e capacità di ricordare oggetti nella loro successione corretta);
- velocità nella percezione in sequenza di molte informazioni visive; attenzione prolungata e precisione nell'osservazione;
- capacità di integrazione di informazioni visive con informazioni motorie.

Nelle varie attività proposte in questo volume, graduate per complessità, si favorisce l'abilità di prestare un'attenzione focalizzata ai dettagli delle immagini e di concentrare l'attenzione anche in modo prolungato per portare a termine il compito. In molti giochi di ricerca visiva viene esercitata la precisione nell'osservazione e nel riconoscimento percettivo o la possibilità di orientare lo sguardo da sinistra verso destra nella lettura di immagini, prerequisito importante per lo sviluppo della lettura; in altri giochi viene invece stimolata l'abilità di riconoscere e distinguere un'immagine dal suo sfondo (percezione figura-sfondo).

Alcune proposte introducono il bambino, che ormai si avvicina all'incontro con la lingua scritta, al riconoscimento dei grafemi/lettere e a semplici sillabe significative invitandolo a riconoscerne i tratti che li differenziano da altri simili.

Viene inoltre indagata e messa alla prova la capacità del bambino di formarsi spontaneamente ipotesi sulla lingua scritta, invitandolo a indovinare e abbinare parole e scritte corrispondenti, contestualizzate in gradevoli scenette.

Tutte queste competenze favoriranno nel bambino l'abilità di discriminare e riconoscere nei dettagli i tratti distintivi delle lettere, prestare attenzione alle differenze strutturali e formali dei grafemi e individuare il loro orientamento nello spazio grafico.

### *Attività logiche*



Le attività di questa sezione, contraddistinte dalla lampadina accesa, simbolo di attivazione di un pensiero logico, possono diventare spunto di discussione, di spiegazione e di insegnamento sia di concetti che di modalità di ragionamento. Infatti anche se le abilità cognitive sono in parte innate, possono in grande misura essere potenziate e arricchite dall'ambiente e dalle esperienze a cui il bambino viene esposto.

Tutte le attività di questa sezione sono pertanto occasioni per mettere alla prova e incrementare le abilità logiche e per guidare il bambino, attraverso l'esplicitazione verbale da parte dell'adulto dei passaggi logici che guidano il pensiero, verso la soluzione di piccole situazioni problematiche.

Le proposte sono molteplici e diversificate: individuare i contrari, seriare in ordine crescente, cercare relazioni, trovare gli intrusi all'interno di categorie lessicali, risolvere semplici indovinelli e completare delle piccole griglie inserendo gli elementi mancanti seguendo un determinato criterio logico.

### *Attività linguistiche*



Strumento fondamentale della crescita armonica del bambino, il linguaggio permette la condivisione di bisogni, emozioni, informazioni, accompagnandolo alla scoperta della realtà circostante e favorendo il passaggio tra il pensiero concreto e la possibilità di astrarre e simbolizzare. La ricerca e la pratica clinica confermano quanto sia importante una valida padronanza della lingua orale, prima dell'incontro con la lingua scritta, nelle sue varie e diverse componenti: fluidità e precisione articolatoria, consapevolezza fonologica, possesso di un lessico adeguato e controllo di una articolata sintassi, comprensione di messaggi verbali sempre più complessi.

Numerose attività di questo volume, contrassegnate dall'icona di un piccolo fumetto, sono dedicate al linguaggio: l'arricchimento del vocabolario è implementato con esercizi finalizzati sia al potenziamento del sistema semantico, mediante svariati compiti di categorizzazione, sia all'allenamento lessicale, con esercizi specifici di denominazione veloce e rievocazione. L'abilità narrativa viene sollecitata con il compito di riordinamento di storie: vengono proposte immagini complesse con un breve testo didascalico, a partire dalle quali il bambino dovrà ricostruire ciò che è avvenuto prima e riordinare opportunamente le vignette; l'integrazione di elaborazione delle immagini e di riflessione sulle informazioni lette dall'adulto e suggerite dalle vignette, favorirà la comprensione del significato delle storie e la loro descrizione.

Per allenare la fluidità articolatoria vengono proposti spiritosi scioglilingua.

Infine ampio spazio è dedicato alle attività di riflessione metafonologica, uno dei prerequisiti più importanti ai successivi apprendimenti di letto-scrittura: riflettere sugli aspetti sonori del linguaggio permetterà al bambino di capire che il «significato» del linguaggio è veicolato da «significanti» formati da suoni (le parole) ed è modificabile. Divertenti proposte aiuteranno il bambino a scoprire la dimensione sonora delle parole, a manipolare i suoni della lingua, a riconoscere, autoascoltandosi, eventuali errori fonologici e quindi ad autocorreggersi. Il bambino viene invitato a portare la sua attenzione prima sulla sillaba poi sul suono con cui iniziano le parole, a riflettere sulle somiglianze fra parole quasi uguali che però veicolano significati molto diversi, e infine a cimentarsi con un compito di analisi e sintesi fonetica, che potrà essere proposto al termine del percorso e con l'aiuto dell'adulto.

### *Pregrafismo e disegno*



L'insieme delle competenze grafo-motorie riveste una grande importanza dapprima per disegnare e poi per scrivere. Nella pratica clinica spesso osserviamo come molti bambini incontrino, all'inizio della scolarizzazione, difficoltà di tipo disgrafico. La disgrafia è il disturbo specifico della scrittura che rende faticosa la riproduzione di segni alfabetici e numerici, con difficoltà di gestione dello spazio sul foglio e di orientamento corretto del tratto. Inoltre i bambini che manifestano difficoltà a livello grafomotorio, sono costretti a dedicare molte risorse attentive a questo aspetto e poche ne rimangono a disposizione per la processazione ortografica. Alcuni errori di scrittura sono ascrivibili a un'origine grafomotoria (a/o, m/n).

Non tutti i bambini dimostrano attitudine e interesse alla rappresentazione della realtà attraverso il disegno e non tutti sviluppano le medesime abilità in modo spontaneo: alcuni, infatti, trovano difficile impugnare la matita, coordinare i movimenti della mano per padroneggiare il segno grafico e controllare in modo fluido il gesto motorio. Per scrivere è importante una buona coordinazione oculomanuale che permetta atti motori rapidi e precisi, caratterizzati da frequenti cambi di direzione e da un'organizzazione sequenziale nel tempo. I principali movimenti coinvolti sono quelli di incisione (movimenti verticali), iscrizione (movimenti circolari) e progressione (movimenti di scorrimento orizzontale). Ogni movimento infine è caratterizzato da diversa intensità, velocità e direzione: questi schemi motori potranno poi automatizzarsi e adattarsi. Per questo adattamento è importante l'integrazione di informazioni visive e tattili (integrazione visuomotoria) e un'adeguata capacità di pianificazione del movimento che insieme incidono sulla fluidità di scrittura e sull'attività grafica come il disegno.

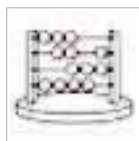
Per disegnare è anche importante possedere immagini mentali visive, rappresentazioni mentali degli oggetti della realtà percepita e poter visualizzare e richiamare le forme e le proporzioni delle parti che li compongono per riprodurli graficamente: per alcuni bambini (e adulti) questa modalità visiva di pensiero non è facilmente accessibile e per favorirla è utile ad esempio il disegno su modello o il completamento di disegni. Si ritiene quindi importante fornire ai bambini alcune tecniche di esemplificazione e facilitazione. Infatti, è sì importante che siano

lasciati liberi di esprimere la propria fantasia e creatività in modo spontaneo, ma è pur vero che chi incontra difficoltà spesso evita di disegnare e non può progredire in alcun modo nella rappresentazione della realtà oggettuale attraverso il disegno. Favorire dunque la possibilità di cimentarsi con attività guidate permette al bambino di rassicurarsi, di generalizzare le competenze che vengono via via acquisite e di imparare quindi a esprimersi in modo autonomo e creativo. Se riflettiamo sulla nostra esperienza da adulti, chi ha partecipato a corsi di pittura o di disegno sa che le prime attività proposte sono finalizzate ad acquisire sicurezza nel tracciare semplici tratti, righe orizzontali e verticali a mano libera: da qui la scelta di presentare moltissime attività, contrassegnate da una piccola matita, che sono le più numerose presenti nel volume.

A iniziare con il classico «Unisci i puntini», si prosegue con attività di completamento di figure, di copia su modello, di ricalco di semplici forme e disegni, di esecuzione di divertenti e fantasiosi labirinti e percorsi.

Viene proposto, inoltre, un percorso di pregrafismo classico che permette ai bambini di esercitarsi nel tracciare linee orizzontali e verticali, oblique, curve o spezzate, procedendo da sinistra a destra e dall'alto verso il basso, per acquisire più fluidità e prepararsi alla scrittura convenzionale delle lettere.

### *Pre calcolo*



Le ricerche sullo sviluppo delle competenze numeriche suggeriscono che contesti di apprendimento adeguati favoriscono lo sviluppo e l'apprendimento di quelli che possono essere considerati i precursori delle abilità aritmetiche.

Il bambino, infatti, possiede alla nascita la predisposizione a sviluppare il *sensu del numero* e a comprenderlo da un punto di vista concettuale. Queste potenzialità, grazie a un buon contesto di apprendimento, all'esperienza con gli oggetti e alle acquisizioni linguistiche, si sviluppano e si trasformano gradualmente in competenze di calcolo.

I precursori delle abilità aritmetiche, che precedono le abilità di calcolo e ne rappresentano la base necessaria, possono essere descritti come:

- processi semantici o della «comprensione quantitativa» e/o «sensu del numero», che riguardano la rappresentazione mentale della quantità e la numerosità;
- processi lessicali, l'etichetta verbale ovvero la denominazione del numero;
- processi di conteggio, le abilità di conta;
- processi pre-sintattici, ovvero i processi legati alla struttura del sistema numerico.

I giochi proposti in questa sezione, segnalata dal simbolo di un pallottoliere, sono graduati per difficoltà e comprendono attività di conta (contare con le dita, contare stimoli bersaglio dopo averli individuati utilizzando l'attenzione visiva focalizzata), di stima e rappresentazione di quantità (introduzione dei concetti *tanto*, *poco*, *nessuno*, ecc.), di riconoscimento dei simboli numerici e di associazione tra quantità e simbolo numerico corrispondente, con l'introduzione all'uso del codice arabo. Inoltre il bambino dopo aver contato, sollecitato da una illustrazione a usare le proprie dita, potrà cimentarsi nella risoluzione di semplici quesiti che avviano ai concetti di addizione e sottrazione.



## *Sentimenti ed emozioni*



I più recenti orientamenti della scuola dell'infanzia evidenziano l'importanza dell'educazione alle emozioni, sottolineando come imparare a riconoscere e a gestire le proprie emozioni rappresenti per il bambino un passaggio importante verso l'età adulta e la costruzione di una personalità completa e armonica.

Le attività di questa sezione, raccolte sotto il simbolo di uno *smile*, sono mirate a sollecitare l'intelligenza emotiva intesa come capacità di scoprire, identificare e parlare delle proprie emozioni, di riconoscerle negli altri e sapersi relazionare con loro e di modulare adeguatamente le proprie emozioni alle situazioni per potersi adattare. Brevi testi associati a una illustrazione presentano una situazione problematica, caratterizzata da una risposta emotiva del protagonista: felicità, tristezza, paura, rabbia, disgusto, ecc. Il bambino viene invitato a riflettere sull'emozione che il protagonista prova e a identificarla tra diverse emozioni rappresentate con uno *smile*. Alcune domande aperte aiuteranno il bambino a comprendere il significato complessivo della vignetta e lo inviteranno a esprimere le sue riflessioni, a integrarle con esperienze pregresse e a proporre possibili soluzioni alternative.

## *Orientamento nel tempo*



Padroneggiare in modo stabile e preciso i riferimenti temporali permette al bambino di avere una rappresentazione mentale dello scorrere del tempo e di prevedere la scansione delle diverse attività nelle sue giornate; ciò può facilitarlo nel modulare il proprio comportamento e nell'adattarsi più facilmente alla realtà che lo circonda, anche a vantaggio dell'autonomia personale. Nel primo volume erano state inserite la tabella dell'anno e la tabella della settimana, attraverso le quali il bambino vede e segue concretamente lo scorrere dei giorni e dei mesi. Nelle tabelle il bambino può segnare le ricorrenze importanti e gli impegni da ricordare. La prima versione delle tabelle, colorate e plastiche, è reperibile in allegato al volume *Il mio libro del tempo* (2011); è comunque possibile costruirsi autonomamente una tabella dell'anno utilizzando piccoli fogli di calendario in cui i mesi si succedono uno a fianco dell'altro, dando la visione d'insieme dell'intero anno. In questo secondo volume vengono presentate alcune pagine, una per stagione, in cui si evidenziano con disegni e filastrocche le caratteristiche delle quattro stagioni e dei dodici mesi.

## *Orientamento nello spazio*



All'inizio della scuola primaria ci si attende dai bambini una discreta competenza nell'orientarsi e nel gestire lo spazio fisico dell'ambiente che li circonda e nel conoscere i termini specifici di riferimento. In particolare, a scuola ben presto verrà chiesto loro di utilizzare adeguatamente lo spazio sul foglio e di scrivere lettere e numeri rispettandone le dimensioni, la posizione e la direzione. È importante perciò che già nella scuola dell'infanzia essi possano sperimentare, attraverso

giochi e attività grafiche, i concetti che sono alla base di tale competenza. Nel volume vengono presentate molte attività che portano i bambini a riflettere e consolidare i concetti topologici, la posizione nello spazio (in alto, in basso, sopra, sotto, vicino, lontano, più vicino, più lontano) e la direzione (destra, sinistra).

Vedere e percepire l'ambiente circostante significa non solo riconoscere le forme degli oggetti, ma anche individuare le relazioni spaziali tra un oggetto e l'altro e tra sé e gli oggetti. Con il termine *orientamento spaziale* si intende la capacità di determinare la propria posizione nello spazio, sia in termini assoluti, che in relazione a riferimenti significativi. L'orientamento nello spazio risulta di fondamentale importanza per lo sviluppo della capacità del bambino di rapportarsi con l'ambiente circostante, attraverso l'interiorizzazione dei principali concetti spaziali. Tale abilità porterà il bambino alla piena conoscenza dei concetti: vicino-lontano; dentro-fuori; sopra-sotto; davanti-dietro; destra-sinistra.

Buone capacità di orientamento e organizzazione spaziale vengono considerati prerequisiti fondamentali per un adeguato apprendimento della scrittura, sia di lettere e parole che di numeri. Evidenti implicazioni vi saranno anche nella comprensione di compiti geometrici e di calcolo.

Le attività proposte includono l'individuazione di posizioni, l'approccio ai concetti topologici e a destra e sinistra, la ricostruzione di figure, i percorsi guidati.

#### *Schema corporeo*



Relativamente agli aspetti spaziali, risulta importante fare riferimento alla rappresentazione dello schema corporeo, intesa come capacità di integrazione di sensazioni visive, cinestesiche e tattili che consentono di sviluppare una rappresentazione mentale del corpo nello spazio.

Le proposte relative a quest'area stimolano la conoscenza del proprio corpo, la sua rappresentazione grafica, la denominazione corretta delle parti che lo compongono, l'individuazione su di sé di destra e sinistra. È presente un divertente gioco di individuazione attraverso le caratteristiche fisiche.

Le attività qui presentate potranno collegarsi e integrarsi molto bene con quelle di educazione psicomotoria svolte a scuola.



## FESTA DI COMPLEANNO

OGGI È IL COMPLEANNO DI CHICCO.  
SAI INDICARE CHICCO?



SECONDO TE, COME SI SENTE CHICCO? CERCHIA L'IMMAGINE CORRETTA.



CON CHI FESTEGGI IL TUO COMPLEANNO?  
COME TI SENTI PRIMA DI APRIRE I REGALI?  
TI È MAI CAPITATO DI RICEVERE UN REGALO CHE TI ABBAIA RESO PARTICOLARMENTE FELICE ?  
DI CHE REGALO SI TRATTAVA?  
COS'ALTRO TI RENDE FELICE?



## UNA SORPRESA SGRADITA

UN CAGNOLINO DISPETTOSO STA MANGIANDO LA MERENDA DI BEA.  
SAI INDICARE CHI AVRÀ UNA SGRADITA SORPRESA?



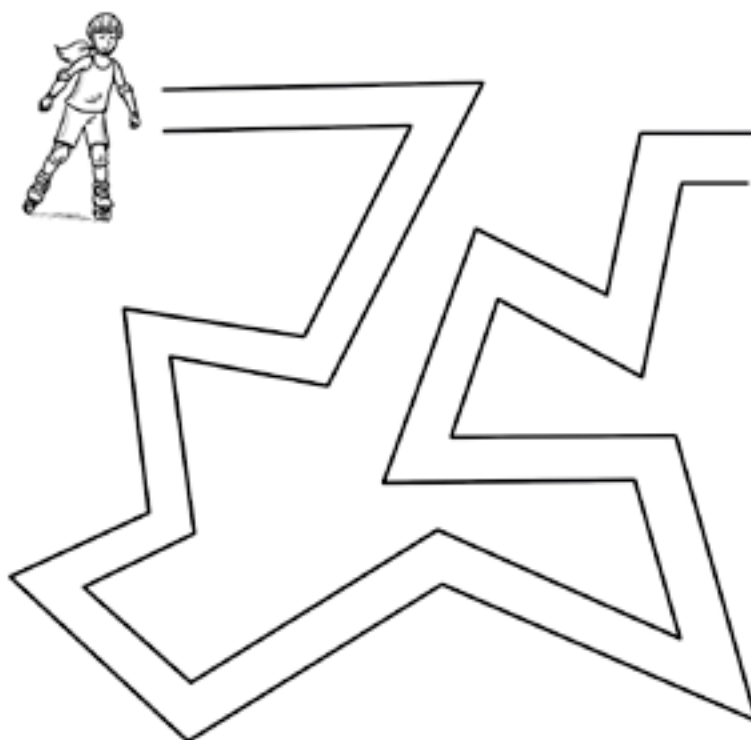
COME SI SENTIRÀ BEA QUANDO ARRIVERÀ A CASA?



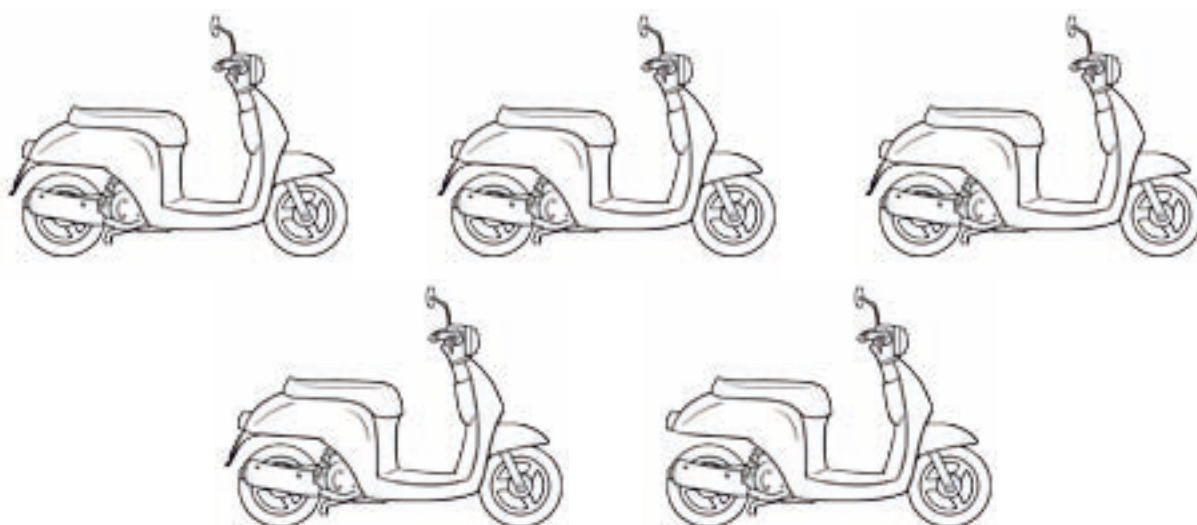
TI È MAI CAPITATO DI TORNARE A CASA MOLTO AFFAMATO?  
DOVE ERI?  
COSA ERA SUCCESSO?  
COSA HAI FATTO PER RISOLVERE LA SITUAZIONE?



SEGUI LA STRADA PRIMA CON IL DITO E POI TRACCIA UNA RIGA CON LA MATITA. CERCA DI STARE DENTRO AI BORDI.



QUAL È QUELLO DIVERSO?





## GLI INDOVINELLI

- È UN MEZZO DI TRASPORTO CHE PUÒ CONTENERE MOLTE PERSONE. È IL ...
- SERVE PER CAMBIARE I CANALI ALLA TELEVISIONE. È IL ...

• COS'È IL CASCO?



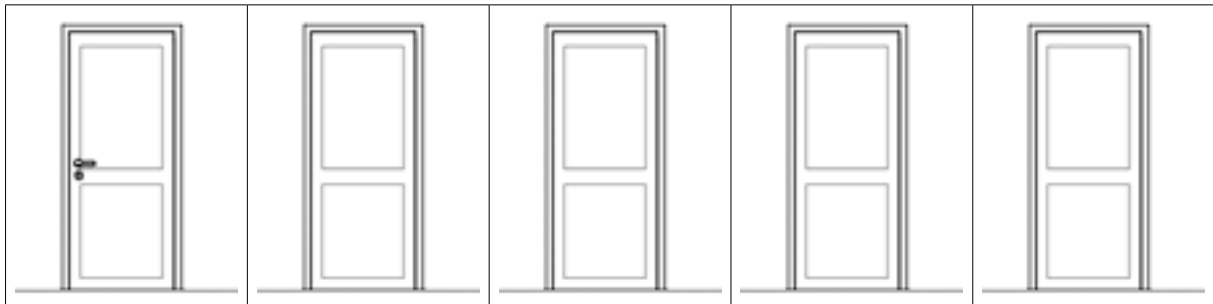
• CI SI METTONO TUTTE LE COSE DA PORTARE A SCUOLA. È LO ...

• AL SUPERMERCATO CI SI METTE TUTTA LA ROBA CHE SI COMPRA. È IL ...

• COS'È UNA MONGOLFIERA?



COMPLETA LA FIGURA. METTI LE MANIGLIE ALLE PORTE.



COMPLETA LA FIGURA. METTI IL PIATTINO SOTTO LA TAZZA (VISTO DALL'ALTO).





QUESTE DUE IMMAGINI HANNO IN COMUNE 6 PARTICOLARI. TROVALI E COLORALI.

