Mariagrazia Bertarini

ANIMAL WORLD QUEST

ESPLORA, GIOCA E IMPARA L'INGLESE ALLA SCUOLA PRIMARIA

Erickson

ANIMAL
WORLD QUEST

PLURALITÀ VISIBILI

Con il progetto Pluralità visibili, Erickson si impegna a promuovere una narrazione e rappresentazione equa delle differenze. Ciò significa assicurare che i libri rappresentino in maniera realistica e significativa le diverse identità sociali e politiche delle persone, e siano privi di stereotipi e pregiudizi. Comporta anche l'utilizzo di un linguaggio inclusivo. Il manifesto Pluralità visibili illustra le ragioni, le sfide e gli impegni che Erickson assume per rappresentare le pluralità che caratterizzano la società contemporanea.

Per approfondire
erickson.it/pluralita-visibili

Progettazione/Editing
Angela Cattoni

Impaginazione
Fabiano Bosetti

Progetto grafico
Fabiano Bosetti

Direzione artistica
Giordano Pacenza

© 2025 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24
38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
www.erickson.it
info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-4351-5

Tutti i diritti riservati.
Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

Semplici regole per smaltire e riciclare gli imballaggi
www.erickson.it/it/dove-lo-butto

ANIMAL WORLD QUEST

Esplora, gioca e impara l'inglese
alla scuola primaria

Mariagrazia Bertarini

Erickson

Mariagrazia Bertarini

Laureata in Lingue e Letterature Straniere Moderne, si dedica da sempre all'apprendimento della lingua inglese nella scuola dell'infanzia e nella scuola primaria con frequenti incursioni in altre discipline. Mariagrazia è autrice di numerosi testi scolastici, scrittrice, sceneggiatrice, formatrice didattica, TLI, ovvero ThinkBuzan Licensed Instructor on MindMappig, ed è stata professoressa incaricata in Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione presso l'Università degli Studi di Camerino. Ideatrice dell'Heart and Mind Approach, scrive su blog e riviste didattiche relativamente all'apprendimento della lingua inglese.
È direttrice di una collana di narrativa rivolta a bambine e bambini della Scuola Primaria.

INDICE

Introduzione 7

Prima sezione: Aunt Cora's House 13

Seconda sezione: Funny Farm 21

Terza sezione: Little Woods 31

Quarta sezione: Freshwater Paradise 41

Quinta sezione: Blue Lagoon 51

Sesta sezione: Little Savanna 63

Settima sezione: Jolly Jungle 73

Ottava sezione: Frozen Pole 83

Guida alla navigazione 93

INTRODUZIONE

Il progetto *Animal World Quest* si sviluppa attraverso una *web app* con attività digitali ludiche, affiancata da una *guida* per insegnanti e genitori che offre suggerimenti, proposte e schede di approfondimento coinvolgenti e divertenti. Questi strumenti non sono materiali paralleli, ma sono stati progettati per creare una sinergia tra gli aspetti cognitivi ed emozionali del bambino, amplificando l'apprendimento. Proprio grazie a questa integrazione, *Animal World Quest* non è solo un gioco, né un semplice materiale didattico, ma rappresenta un approccio gioioso all'apprendimento, capace di mostrare quanto sia bello imparare. Il progetto evidenzia l'importanza della conoscenza nella vita reale, in cui *«il gioco è il lavoro del bambino»* (Maria Montessori, *La mente del bambino, Mente assorbente*, 1949).

La storia

I bambini vengono coinvolti fin dall'inizio in un'avventura emozionante: *la ricerca di Coco,* un baby gorilla scomparso. Accompagnati da Max e dalla sorella maggiore Mia, aiuteranno Aunt Cora in questa difficile missione. Per riuscirci, entreranno in un mondo idilliaco, dove la zia zoologa ha ricreato diversi habitat per accogliere animali salvati da situazioni pericolose o liberati dai bracconieri, ospitandoli temporaneamente prima del loro reinserimento in natura.

Il percorso di *Animal World Quest* è strutturato in otto sezioni-habitat:

- Aunt Cora's House
- Funny Farm
- Little Woods
- Freshwater Paradise
- Blue Lagoon
- Little Savanna
- Jolly Jungle
- Frozen Pole.

Al completamento di ogni sezione, le bambine e i bambini otterranno una tessera di un puzzle che li aiuterà a scoprire dove si trova Coco.

Attività didattiche

Ogni habitat include un nucleo di attività digitali e un'ampia gamma di materiali integrati, nel rispetto di un approccio *blended learning,* che favorisce l'interazione tra strumenti tecnologici e risorse tradizionali.
Le attività digitali sono sei per ogni sezione:

- la prima introduce il vocabolario attraverso un abbinamento audio-immagine;
- seguono tre giochi di tipologie diverse per evitare la ripetitività;
- la sesta attività è sempre dedicata alla scrittura facilitata.

Gli *audio,* registrati da madrelingua britannici, sono inseriti in tutte le attività in cui risultano utili per favorire l'apprendimento della lingua inglese.
La guida accompagna i giochi digitali con lo *storytelling* attraverso cui Max, Mia e Aunt Cora contestualizzano ogni attività. Insegnanti e genitori possono leggere la storia in italiano o in inglese, supportando la comprensione con mimica e gestualità. La versione inglese non è una semplice traduzione, ma una narrazione semplificata e accessibile alle bambine e ai bambini.

I materiali didattici sono *ready to use* e includono:

- *flashcard per insegnanti e genitori* e *miniflashcard per i bambini,* scaricabili e stampabili in formato A4;
- *schede di supporto* per facilitare le attività di scrittura e il completamento dei giochi digitali;
- *giochi motori* che promuovono la socializzazione e le funzioni esecutive (pianificare e organizzare strategie, prestare attenzione, ricordare dettagli, gestire lo spazio e il tempo).

Tutte le attività sono descritte in modo dettagliato per garantire la massima efficacia sia nell'apprendimento che nel divertimento.

Metodologia e obiettivi

Animal World Quest si basa sulla metodologia del *Learning by Doing* e propone un approccio *blended,* che integra strumenti tradizionali e nuove tecnologie per l'apprendimento dell'inglese. Il percorso aiuta bambine e bambini a sviluppare competenze linguistiche nelle quattro abilità fondamentali: *listening, reading, speaking e writing*.

Obiettivi di apprendimento

Conoscenze:

- Saluti e istruzioni di base
- Nomenclatura degli animali e loro caratteristiche fisiche e comportamentali
- Habitat naturali
- Colori e numeri (1-20)
- Aggettivi qualificativi e comparativi
- Verbi di base (*be, have got, can*, verbi di azione)
- Forme interrogative e risposte brevi
- Preposizioni di luogo.

Vocabolario:

- Animali e loro caratteristiche
- Colori e numeri
- Aggettivi
- Verbi d'azione.

Strutture comunicative principali:

- hello
- yummy / yuck
- a shark / sharks
- a (blue) dolphin / blue dolphins
- It is a... / They are...
- Is it a...? Yes, it is. / No, it isn't.
- Are they...? Yes, they are. / No, they aren't.
- There is a... / There are...
- Has an elephant got...? Yes, it has. / No, it hasn't.
- Can a monkey...? Yes, it can. / No, it can't.
- big / bigger / the biggest
- in / on / under / in front of / behind.

Competenze linguistiche

Listening:

- Familiarizzazione con i suoni della L2
- Comprendere vocaboli e istruzioni
- Seguire semplici frasi e domande
- Discriminare suoni simili.

Reading:

- Riconoscere vocaboli scritti
- Abbinare parole e immagini
- Comprendere semplici frasi
- Eseguire semplici istruzioni
- Identificare consonanti contrastive.

Speaking:

- Interagire in situazioni ludiche
- Rispondere a domande semplici
- Descrivere animali e caratteristiche
- Usare la lingua inglese in contesti autentici.

Writing:

- Scrivere parole chiave relative agli animali e alle loro caratteristiche.

Competenze chiave:

- *Operare in ambiente digitale* - utilizzare dispositivi tecnologici con dimestichezza
- *Comunicare* - comprendere messaggi verbali e non verbali
- *Collaborare e partecipare* - interagire positivamente con gli altri, rispettare regole stabilite in situazione di gioco, di lavoro individuale o di gruppo
- *Risolvere problemi* - applicare il pensiero critico e logico
- *Imparare a imparare* - utilizzare materiale linguistico appreso in nuovi contesti
- *Progettare* - tradurre creativamente in azione il materiale linguistico appreso
- *Individuare collegamenti e relazioni* - categorizzare e descrivere connessioni
- *Acquisire e interpretare informazioni*.

Grazie a questo percorso, bambine e bambini non solo apprendono l'inglese in modo naturale e coinvolgente, ma sviluppano anche competenze cognitive e relazionali fondamentali per la loro crescita.

PRIMA SEZIONE: AUNT CORA'S HOUSE

Nella prima sezione, i bambini e le bambine si trovano nella casa della zia alle prese con i *pet*, i beniamini di casa di cui impareranno i nomi attraverso giochi stimolanti e coinvolgenti.

1. AUNT CORA'S PETS

L'attività digitale consiste nella presentazione dei vocaboli utilizzati nella sezione, presentazione che avviene non attraverso un semplice elenco, ma tramite un'attività di scoperta che coinvolge l'aspetto emozionale e rafforza la memorizzazione.
L'abbinare immagini e parole non conosciute e trovare il match corretto implica, a livello emotivo, sperimentare l'azzardo linguistico, ovvero neutralizzare la paura di sbagliare che spesso ostacola l'apprendimento di una lingua straniera.
A ogni abbinamento sbagliato, incitato dall'auto motivazione del gioco, l'utente ritenterà fino a ottenere il risultato desiderato. Ciascun abbinamento, finalmente corretto, assumerà dunque il valore di una conquista che rimarrà impressa nella memoria.
Nello stesso modo, se l'utente già conosce i vocaboli presentati e gli abbinamenti saranno corretti al primo tentativo, l'esperienza gratificante servirà da rinforzo attivo alla memorizzazione.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- flashcard dei *pet* (con immagine e nome) per l'insegnante;
- miniflashcard dei *pet* e dei loro nomi per ogni bambina o bambino.

Warm up

> La casa di Aunt Cora ad Animal World è abitata da tantissimi pet, beniamini di casa, e anche solo avvicinandosi alla porta si sente una vera e propria confusione di versi.

> *Aunt Cora's house at Animal World has many pets. Also near the door there are lots of animal sounds!*

Invitate le bambine e i bambini a scoprire di quali animaletti si tratta.

Practice

Sia da insegnanti che da adulti di riferimento, potrete utilizzare le flashcard.
Una volta scaricate, stampate e ritagliate, mostratene una alla volta alla classe pronunciando il vocabolo corrispondente.
Appendete, poi, ogni immagine in un punto diverso dell'aula o della stanza e dite per esempio: *Point to a...* e il nome dell'animale rappresentato, elicitando l'azione di indicare l'immagine esatta. Se lavorate con pochi bambini e bambine o in una situazione familiare, potrete sostituire *point to...* con *touch...* e incitare a correre e toccare l'immagine corretta.

Wrap up

Alla fine, potrete proporre un'attività in stile Montessori. Stampate le miniflashcard in modo che ogni bambina o bambino abbia le otto immagini e le otto parole. Chiedete di ritagliare tutte le miniflashcard e di procedere agli

abbinamenti corretti. Il primo o la prima che finirà il lavoro potrà fare un giro dell'aula con l'andatura del suo *pet* preferito.

2. PET FRIENDS

L'attività digitale è una discriminazione a livello orale, una semplicissima e divertente *listenig comprehension*, che tuttavia coinvolge il pensiero critico, dal momento che l'identificazione avviene attraverso un particolare del corpo degli animaletti. L'attività rinforza ancora di più la memorizzazione, anche con l'aiuto della gratificazione espressa dall'enunciato di conferma della correttezza della scelta effettuata.

In classe – oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- miniflashcard dei *pet* per ogni bambina o bambino.

Warm up

> Accipicchia, sembra proprio che in casa di Aunt Cora non ci sia nessuno! Cerca di qua, cerca di là, alla fine Max sente un rumore provenire da sotto il tavolino del soggiorno. Si china e... «It's a cat!» grida.

> *Oh no! Where are all the pets? Max looks here and there. Then he hears a noise under the table. He bends down and... «It's a cat!», he shouts.*

Invitate le bambine e i bambini a scoprire tutti i *pet* di Aunt Cora.

Practice

Se non lo avete già fatto, stampate le miniflashcard in modo che ogni bambina o bambino abbia gli otto animaletti e chiedete loro di ritagliarle. Dite che nominerete una sequenza di animaletti e che loro dovranno disporre le

miniflashcard nell'ordine in cui voi le avete nominate.
Procedete all'attività di *dettato*.
Alla fine, gratificate tutti dicendo per esempio: *Good job*!

Wrap up

In conclusione, proponete il gioco dei mimi in cui voi impersonerete Aunt Cora. Pronunciate il nome di un animaletto e i bambini dovranno mimarne una caratteristica, come per esempio l'andatura o un gesto tipico.

3. PET FOOD

L'attività digitale consiste nella scelta del cibo giusto per ogni animaletto e implica, quindi, conoscenze pregresse, esperienziali e l'impiego del pensiero critico.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- flashcard dei *pet* per l'insegnante;
- miniflashcard dei *pet food* per ogni bambina o bambino;
- schede n.1 e 2 per ogni bambina o bambino.

Warm up

> Gli animaletti hanno una grandissima fame e, per fortuna, in casa di Aunt Cora c'è una grande dispensa piena di cibo per i suoi pet. Ma... a chi piace che cosa? Max apre una scatoletta di tonno e la mette davanti a un coniglietto. Il coniglio arriccia il naso un paio di volte e scappa via. Eh, no! Qui non ci siamo!

> *The pets are very hungry! But they are lucky. Aunt Cora has got a big cupboard full of pet food. But... who likes what? Max opens a tin of tuna fish and puts it in front of a rabbit. The rabbit wiggles its nose and runs away. Oh no! That's not the right food. The rabbit doesn't like tuna fish!*

Invitate bambine e bambini ad aiutare Mia e Max a scegliere il cibo giusto per ogni animaletto.

Practice

Stampate le miniflashcard per ogni bambina o bambino e invitateli a ritagliarle. Chiedete a ogni bambino di scrivere il proprio nome sul dorso delle proprie carte per non perderle. Appendete a una parete le vostre flashcard dei pet, precedentemente scaricate, e fate sistemare, appoggiato alla parete e sotto ogni flashcard, un bambino o una bambina. Il resto della classe dovrà andare da ogni compagno / *pet* e offrire una carta cibo dicendo: *Food time*. Se il compagno / *pet* gradirà quel cibo replicherà: *Yummy!* e prenderà la carta, in caso contrario replicherà *Yucky!* e non prenderà la carta.
Chi finisce per primo le carte cibo, sarà il vincitore.

Wrap up

In conclusione, potrete invitare la classe a completare le schede n.1 e 2.

4. FUNNY RAINBOW PETS

L'attività digitale consiste nello scegliere e colorare i *pet* seguendo indicazioni orali.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- miniflashcard dei pet per ogni bambina o bambino;

corredo scolastico.

Warm up

> Oggi, i pet di Aunt Cora sono ancora più vivaci ed è bastato che un gatto curioso si infilasse nel ripostiglio perché tutti lo seguissero. BAM! BADABUM! CRASH!

> SHHHH! PLOF! Accipicchia, che cosa è successo? Mia apre la porta e vede che le piccole pesti hanno rovesciato dei barattoli di vernice.

> *Today, Aunt Cora's pets are very playful! A curious cat goes into the cupboard, and all the pets follow. BAM! BADABUM! CRASH! SHHHH! PLOF! Oh dear, what happened? Mia opens the door and sees the naughty pets. They spilled a lot of paint cans!*

Invitate bambine e bambini a scoprire di che colore sono diventati gli animaletti.

Practice

Invitate le bambine e i bambini a disporre sul proprio banco le proprie miniflashcard degli animaletti e ad aprire gli astucci in modo da avere immediatamente disponibili i pastelli dei diversi colori.
Annunciate alla classe che direte un colore e il nome di un animaletto e che loro dovranno posizionare il pastello giusto sull'immagine corrispondete. Dite per esempio: *A green hamster* e date il via all'attività.
Alla fine, ricordate sempre di gratificare la classe.

Wrap up

L'attività può essere svolta a piccoli gruppi, oppure a coppie, nel caso in cui operiate in una classe poco numerosa. Invitateli a disporre una serie di carte e di pastelli sul banco e a scegliere in autonomia, e liberamente, che colore abbinare a ogni pet. Annunciate che chiederete per esempio: *Where is a red fish?* e che i bambini che hanno abbinato il colore *red* a *fish* dovranno rispondere: *Here!*

5. LEGS AND PAWS

L'attività digitale consiste nell'osservare un'immagine e individuare la somma corretta del numero di zampe, anche nel caso in cui non siano immediatamente visibili.

Warm up

> I pet di Aunt Cora sono dei veri giocherelloni e ora vogliono mettere alla prova la classe con quiz sui numeri. Sì, questa è una sfida Pets contro Kids. Ma dove sono finiti tutti? Su, presto, contiamoli; anzi no, giochiamo un po' anche noi. Contiamo le zampette!

> *Aunt Cora's pets love to play! Now, they want to test the class with number games. Yes, it is Pets vs Kids! But where are they? Let's count them! No, wait... let's play too! Let's count the legs!*

Invitate bambine e bambini a scoprire chi saranno i vincitori.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- scheda n.3 per ogni bambina o bambino.

Practice

Per praticare i numeri da uno a venti a livello orale potrete coinvolgere la classe in un gioco collettivo durante il quale potranno rimanere seduti al banco oppure disporsi seduti in cerchio sul pavimento.
Annunciate che chiederete per esempio: *How many knocks, little fox?* Elicitate la replica *One* e invitate bambine e bambini a diventare volpacchiotti e a dare un colpetto con la mano sul banco. Ripetete la domanda e fate in modo che tutti rispondano *Two* insieme a voi e diano due colpetti sul banco.
Date l'avvio al gioco e continuate in questo modo fino a *Twenty*.
In una seconda fase, potrete chiedere ai bambini di replicare uno alla volta, e in sequenza, in modo da attivare anche attenzione e concentrazione.
Sempre per allenare attenzione e concentrazione, in una terza fase, potrete dare un certo numero di colpetti su un banco oppure sulla cattedra e, rispondendo alla domanda, la classe dovrà dire il numero di colpi che ha sentito e contato.

Wrap up

In conclusione, potrete invitare la classe a completare la scheda n.3.

6. THE PET LIST

L'attività digitale consiste nel completamento scritto dei nomi degli animaletti.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- miniflashcard dei *pet* e dei loro nomi per ogni bambina o bambino;
- schede n. 4 e 5 per ogni bambina o bambino.

Warm up

> Mia e Max vogliono fare l'appello degli animaletti di Aunt Cora. Prima, però, bisogna scrivere la lista per chiamarli nel modo corretto.

> *Mia and Max want to call Aunt Cora's pets. But first, they need a list to say the names correctly!*

Invitate bambine e bambini ad aiutare Mia e Max e a scrivere, anzi a questo livello a completare, i nomi degli animaletti.

Practice

Invitate la classe a completare le schede n. 4 e 5.

Wrap up

In conclusione, dividete la classe a coppie e invitateli a giocare a Memory utilizzando le loro miniflashcard.

SECONDA SEZIONE: FUNNY FARM

Nella seconda sezione, i bambini e le bambine si trovano nella fattoria della zia dove incontreranno gli animali domestici, di cui impareranno i nomi, e molto altro, attraverso giochi digitali e non.

1. AUNT CORA'S ANIMALS

La prima attività digitale dà la possibilità di incontrare gli animali della fattoria e di familiarizzare con i loro nomi a livello orale e scritto attraverso il gioco degli abbinamenti.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- flashcard degli animali domestici (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali domestici e dei loro nomi per ogni bambina o bambino.

Warm up

> Alla ricerca di Coco, il baby gorilla scomparso, Mia, Max e Aunt Cora vanno alla fattoria di Animal World. Mamma mia, quanti animali! Mia e Max alcuni non li avevano mai

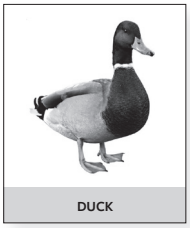
> visti dal vivo. Dai disegni sui libri sembravano piccoli e proprio non pensavano che fossero così grandi.

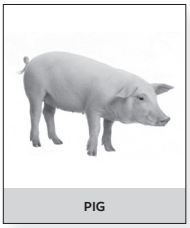
> *Mia, Max, and Aunt Cora are looking for Coco, the baby gorilla. They go to the Animal World farm.*
> *Wow! So many animals! Some are new to Mia and Max.*
> *In the books, they are small, but now... they are big!*

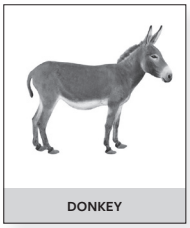
Forse Mia e Max non li conoscono nemmeno tutti! Invitate la classe ad aiutarli a scoprire di quali animali si tratta.

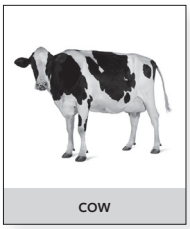
Practice

Utilizzate le flashcard per presentare gli animali della fattoria. Una volta scaricate, stampate e ritagliate, mostratene una alla volta alla classe pronunciando il vocabolo corrispondente, poi appendetele alla lavagna (non alla LIM, si rovinerebbe) l'una accanto all'altra nell'ordine preferito. Per esempio:









Proponete alla classe il gioco *What comes after?* Dite per esempio *hen* e chiedete *What comes after the hen?* Spostatevi da un punto all'altro del percorso, in modo da mantenere l'attenzione e la concentrazione. Man mano che il gioco prosegue potrete porre anche la domanda *What comes before the hen?*

Wrap up

Stampate le miniflashcard in modo che ogni bambina o bambino abbia le otto carte con le immagini e le otto carte con le scritte. Chiedete di ritagliare le miniflashcard e dopo averlo esemplificato (appendendo le carte alla parete o alla lavagna), procedete a un'attività di dettato utilizzando dapprima solo le carte immagine, poi solo le carte con la scritta.
Un esempio potrà essere:

Put the duck in the middle of the desk.
Put the sheep after the hen.
Put the pig before the sheep. Ecc.

2. ANIMALS ON THE FARM

L'attività digitale consiste nell'identificazione a livello orale dei nomi degli animali domestici.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- flashcard degli animali domestici (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali domestici per ogni bambina o bambino.

Una scatoletta o un sacchetto di carta.

Warm up

> Vedendo arrivare Aunt Cora con i nipotini, agli animali viene una gran voglia di giocare e iniziano a correre di

> qua e di là. «Sarà meglio radunarli» dice Aunt Cora, «Su bambini, chiamiamoli».

> *When Aunt Cora arrives with the children, the animals get very excited. They want to play! They start running here and there.*
> *«We must call them back,» says Aunt Cora. «Come on, children, let's call them!»*

Mia e Max si guardano perplessi. Eh no, non se li ricordano tutti. Invitate la classe ad aiutare Mia e Max a ricordare i nomi degli animali.

Practice

Prendete un sacchetto di carta e le vostre flashcard o miniflashcard a seconda delle dimensioni del contenitore. Chiamate un bambino o una bambina che sceglierà la carta di un animale e la metterà nel contenitore senza farla vedere al resto della classe. A questo punto i compagni dovranno indovinare l'animale nascosto chiedendo: *Is it a...?*
La riposta potrà chiaramente essere *Yes, it is.* oppure *No, it isn't*.
Fate continuare il gioco fino a quando lo riterrete opportuno.

Wrap up

Invitate ogni bambina e bambino a scegliere una tra le loro miniflashcard e a disporla sul proprio banco. Annunciate che ora darete degli ordini che solo chi ha una determinata carta dovrà eseguire.
Scegliete e insegnate una breve serie di azioni, per esempio: *Rise one hand, rise two hands, say hello, ecc.*
Se non state operando in uno spazio libero evitate azioni quali *clap, sit down, stand up, stamp your feet* per non creare troppi distrattori uditivi.
Iniziate, per esempio, dicendo: *All the sheeps say hello!*
E solo chi ha scelto la pecora e ha la carta corrispondente sul banco dovrà eseguire l'ordine.

3. HELP! AN ANIMAL IS MISSING

L'attività digitale è un gioco di abbinamento immagine-parola scritta che coinvolge memoria e attenzione.

In classe – oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- flashcard degli animali domestici per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali domestici per ogni bambina o bambino.

Teli, clessidre da gioco o timer da cucina.

Warm up

> Aunt Cora, Mia e Max, radunano tutti gli animali per vedere se il baby gorilla è in mezzo a loro, ma... accipicchia! Ogni volta che controllano, manca sempre qualcuno. Mhmm... ha tutta l'aria di uno scherzo. Che giocherelloni questi animali della fattoria!

> *Aunt Cora, Mia, and Max gather all the animals to check if the baby gorilla is there. But oh no! Every time they count, one animal is missing!*
> *Erm... this looks like a trick! These farm animals love to play!*

Invitate la classe ad aiutare Max e Mia a scoprire chi manca.

Practice

Proponete il gioco tradizionale inglese *Kim's Game*. Liberate l'aula dai banchi e fate disporre bambine e bambini in cerchio seduti sul pavimento. Mettete le vostre flashcard al centro. Decidete voi quali e quante, ma all'inizio è meglio cominciare con poche carte. Se in seguito vorrete aumentare il numero potrete aggiungere flashcard di vocaboli appresi in precedenza. Lasciate comunque che siano visibili a tutti per circa un minuto poi copritele con un telo. Chi sarà in grado di ricordarle tutte?

Giocate con la classe in questo modo per il tempo che riterrete opportuno, poi a carte coperte dal telo, dite che ne toglierete una. Infilate una mano sotto il telo e togliete una carta. Rendete le flashcard nuovamente visibili e chiedete *What's missing?*
Nello stesso modo potrete aggiungere oppure cambiare un elemento ponendo poi le rispettive domande *What's new?* e *What's different?*

Wrap up

Dividete la classe a coppie e invitateli a giocare a *Kim's Game* utilizzando le loro miniflashcard. Spiegate che, a turno, uno dei due giocatori sarà *teacher* e dovrà fare quello che avete fatto voi durante il gioco collettivo; quindi, disporrà sul banco, per esempio, sei carte a sua scelta. Caricherà il timer e, dopo un minuto, coprirà le carte e chiederà al partner quante e quali carte ricorda. Se questi le indovinerà tutte, guadagnerà un punto. I due giocatori si scambieranno ora i ruoli e la partita continuerà. Vincerà chi arriverà per primo a cinque punti.

4. WHO'S MY MUM?

L'attività digitale consiste nell'abbinare ogni cucciolo alla propria mamma utilizzando quindi il pensiero critico, le conoscenze trasversali pregresse e il riconoscimento visivo verbale del vocabolario.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- schede n. 6 e 7 per ogni bambina o bambino.

Warm up

> PEEP, PEEP, PEEP! Chi è? Che cosa succede? Max si guarda intorno e vede un batuffolino giallo. È quello che fa PEEP, PEEP. Cerca la sua mamma. Mia indica un batuffolino bianco che fa BAA, BAA. Accipicchia,

> forse hanno fame. «Su, bambini», dice Aunt Cora. «Portiamoli dalle loro mamme».

> *PEEP, PEEP, PEEP! Who is it? What is happening?*
> *Max looks around and sees a little fluffy yellow ball. It goes PEEP, PEEP! It's looking for its mum.*
> *Mia points to a little fluffy white ball. It goes BAA, BAA! Oh dear, maybe they are hungry.*
> *«Come on, children», says Aunt Cora. «Let's take them to their mums».*

Max e Mia sanno chi è la mamma di ogni cucciolo? Invitate la classe ad aiutare Mia e Max a riunire ogni cucciolo alla propria mamma.

Practice

Invitate la classe a completare le schede n. 6 e 7.

Wrap up

Proponete il gioco *Green Light - Red Light*, il nome inglese di *Un due, tre, stella* e che funziona nello stesso modo anche se noi, per esigenze didattiche, applicheremo una piccola variante. Se non avete la possibilità di utilizzare la palestra, il giardino o comunque un ampio spazio, liberate l'aula dai banchi e appoggiatevi con la schiena a una parete. Fate disporre la classe in riga contro la parete opposta. Annunciate che, quando voi direte *Green light for the chicks*, tutti i bambini dovranno venire verso di voi saltellando come pulcini. Se direte, *Green light for the lambs*, tutti dovranno camminare come agnellini e così via. Quando direte *Red Light*, tutti dovranno fermarsi. Chi sbaglierà andatura o non si fermerà, dovrà tornare alla linea di partenza.

5. THE ANIMAL CONCERT

L'attività digitale implica il riconoscimento dei versi e l'abbinamento con l'animale corrispondente.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- scheda n. 8 per ogni bambina o bambino.

Warm up

> Sentite che musica: MOO, BAA, QUACK, CLUCK... Oggi, gli animali della fattoria sono proprio contenti. La loro allegria è così contagiosa che anche a Mia, Max e Aunt Cora viene voglia di cantare. «Old MacDonald had a farm, EE-I-EE-I-O...»
> Sì, però qualcuno canta un po' troppo forte. Mamma mia che mal di orecchi. Ma chi fa questo verso?

> *Listen to the music: MOO, BAA, QUACK, CLUCK... The farm animals are very happy today!*
> *Mia, Max, and Aunt Cora are happy too. They want to sing!*
> *«Old MacDonald had a farm, EE-I-EE-I-O...»*
> *But oh no! Someone sings very, very loudly.*
> *«Oh dear, my ears hurt! Who is making this noise?» asks Aunt Cora.*

Invitate la classe ad aiutare Mia e Max ad abbinare ogni animale al verso che fa.

Practice

Invitate la classe a completare la scheda n. 8.

Wrap up

In conclusione, potrete cantare *Old MacDonald had a Farm* con tutta la classe, con i versi degli animali in inglese e... con grande divertimento!
Testo della canzone da utilizzare in classe:

Old MacDonald had a farm, EE-I-EE-I-O,
And on that farm he had a (nome animale)*, EE-I-EE-I-O,*
With a (verso animale 2 volte) *here and a* (verso animale 2 volte) *there, Here a* (verso animale)*, there a* (verso

animale), *everywhere a* (verso animale 2 volte) *Old MacDonald had a farm, EE-I-EE-I-O*.

6. TALKING TAILS

L'attività digitale consiste nel riordinare le lettere per comporre il nome di un animale.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- scheda n. 9 per ogni bambina o bambino.

Warm up

> E adesso che cosa succede? Sembra che tutti gli animali della fattoria siano scomparsi. Ma è ora di andare a dormire, bisogna portarli al coperto, al calduccio. «Su, bambini, facciamo l'appello», dice Aunt Cora.

> *What's happening on the farm? Where are all the animals? It's bedtime! They need to go inside, where it is warm. «Come on, children, let's call their names», says Aunt Cora.*

Ma, per fare l'appello, Mia e Max devono scrivere i nomi degli animali che sono nella fattoria. Invitate la classe ad aiutare Mia e Max a scrivere tutti i nomi.

Practice

Invitate la classe a completare la scheda n. 9.

Wrap up

Dividete la classe a coppie e invitate a giocare a Memory utilizzando le miniflashcard degli animali della fattoria. Chiedete a ogni coppia di aggiungere quattro carte immagine e le rispettive carte con le scritte scelte a piacere tra il materiale linguistico appreso in precedenza.

TERZA SEZIONE: LITTLE WOODS

Nella terza sezione, i bambini e le bambine sono nel boschetto di Aunt Cora dove, sempre alla ricerca di Coco, il baby gorilla scomparso, faranno la conoscenza di tanti animali. I bambini impareranno i loro nomi, ma anche a classificarli secondo le loro abitudini alimentari e altre caratteristiche.

1. AUNT CORA'S WOODLAND ANIMALS

Nel primo gioco digitale, attraverso un'attività di abbinamento, bambine e bambini familiarizzeranno con i nomi degli animali del bosco a livello orale e scritto.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- Due serie di flashcard degli animali del bosco (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali del bosco e dei loro nomi per ogni bambina e bambino.

Warm up

> Mia, Max e Aunt Cora arrivano nel boschetto di Animal World.
> «Magari Coco è qui. Magari... è un gorilla di montagna e

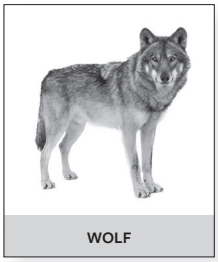
voleva cercare qualche fratello o sorella» dice Mia.
«È possibile, ma intanto guardiamo quali animali ci sono e, se è qui, lo troveremo» aggiunge Max.

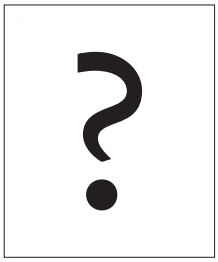
Mia, Max, and Aunt Cora arrive at the little woods in Animal World.
«Maybe Coco is here! Maybe he is a mountain gorilla and wants to find a brother or sister,» says Mia.
«Let's look at the animals. If Coco is here, we will find him,» says Max.

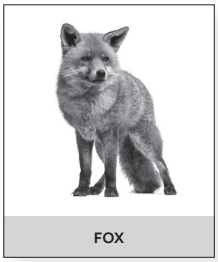
Invitate la classe ad aiutare Mia e Max a identificare gli animali del boschetto di Aunt Cora.

Practice

Utilizzate le flashcard per presentare gli animali.
Stampatene e ritagliatene due serie. Utilizzate la prima serie: mostratene una alla volta alla classe pronunciando il vocabolo corrispondente.
Prendete ora entrambe le serie e appendetele alla lavagna (non alla LIM, si rovinerebbe) come illustrato di seguito:







- mettete sulla sinistra due flashcard della prima serie, per esempio *wolf* e *fox*, disponendole una sotto all'altra;
- prendete una flashcard della seconda serie, scegliendo tra *wolf* e fox, e disponetela sulla destra coperta in modo che non si veda che animale vi è raffigurato. Se vorrete, potrete disegnare un punto interrogativo sul retro della flashcard da indovinare.

Chiedete a una bambina o un bambino alla volta di dire che animale è nascosto dietro al punto interrogativo, dicendo: *What is it? Is it a wolf or a fox?* Dopo il primo istante di perplessità, una volta capito che si tratta di un gioco, tutti parteciperanno con entusiasmo. Alla fine, posta la domanda a tutti, scoprite la carta e si saprà chi ha indovinato e chi no.
Una best practice sull'impiego delle flashcard recita di mostrare la carta, pronunciare il vocabolo e far ripetere, oppure chiedere *What is it?* ed elicitare la risposta.
Tuttavia, questi metodi risultano noiosi per i bambini.
Se chiamati a ripetere o rispondere collettivamente, alcuni sicuramente seguiranno gli altri senza una vera partecipazione, mentre se chiamati a ripetere o rispondere individualmente, sarà per loro difficile ascoltare e rimanere concentrati nell'attesa che arrivi il proprio turno.
Il metodo illustrato sopra, invece, implica il prendere una decisione, i bambini scelgono che cosa dire e ogni parola è pronunciata con intenzionalità. Esattamente come avviene in qualsiasi conversazione reale, in cui certamente non si ripete, ma si *dic*e!
Inoltre, l'attività si trasforma in un gioco a tutti gli effetti, poiché coinvolge sia gli aspetti cognitivi sia emozionali del partecipante ed è automotivante: chi alla fine scoprirà di aver sbagliato e perso, vorrà riprovare per vincere; e chi avrà vinto, vorrà vincere di nuovo.

Wrap up

Stampate le miniflashcard in modo che ogni bambina e bambino abbia le otto carte con le immagini e le otto carte con le scritte e chiedete loro di ritagliarle. Dividete la classe in piccoli gruppi e invitateli a giocare tra di loro allo stesso gioco fatto con voi.

2. LINE UP, EVERYONE!

L'attività digitale consiste nella comprensione orale di vocaboli che dovranno essere riordinati in base all'ascolto.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- flashcard degli animali del bosco (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali del bosco e dei loro nomi per ogni bambina e bambino.

Warm up

> Tra gli animali che corrono, quelli che volano, e quelli che si arrampicano sugli alberi, qui c'è una bella confusione! È difficile trovare Coco. Per fortuna, Max ha un'idea strepitosa. «Sarà meglio metterli in fila. Almeno riusciremo a vedere chi c'è e chi non c'è» dice soddisfatto.

> *Some animals are running, some flying, and some are climbing trees. It's a mess! Finding Coco is hard. Max has a great idea. «Let's line them up! Then we'll see who is here and who is missing» he says happily.*

Invitate la classe ad aiutare Max e Mia a mettere in ordine gli animali.

Practice

Appendete le flashcard a una parete e chiedete a ogni bambina e bambino di scegliere un animale, di disegnarlo o scriverne il nome su un foglietto e di metterlo in tasca. Annunciate che pronuncerete i nomi degli animali e che loro dovranno mettersi in riga secondo l'ordine da voi dettato.

Wrap up

Stampate le miniflashcard in modo che ogni bambina e bambino abbia le otto carte con le immagini e le otto

carte con le scritte. Chiedete di ritagliare le miniflashcard e procedete con un dettato facendo mettere in fila le carte immagine secondo l'ordine da voi scelto. Potrete far utilizzare dapprima solo le carte immagine, poi solo le carte con la scritta.
Se avete già svolto l'attività esemplificata nel wrap up di pagina 23, potrete procedere nello stesso modo utilizzando gli enunciati: *Put the* (nome dell'animale) *in the middle of the desk*. *Put the* (nome dell'animale) *after the* (nome dell'animale). *Put the* (nome dell'animale) *before the* (nome dell'animale).

3. LUNCH IN THE WOODS

L'attività digitale consiste nella scelta del corretto gruppo alimentare per ogni animale e nella loro classificazione in termini di: carnivori, erbivori, insettivori e onnivori. L'attività implica quindi conoscenze pregresse ed esperienziali e l'impiego del pensiero critico.

In classe – oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- scheda n. 10 per ogni bambina e bambino.

Un sacchetto di carta.

Warm up

> A un tratto, nel boschetto di Animal World si sente uno strano brontolio. Mia e Max si spaventano, ma poi Mia si mette una mano sullo stomaco e... ma certo è mezzogiorno! Gli animali hanno fame, ma anche fratello e sorella sono affamati. Aunt Cora sorride e prende tre sandwich dallo zaino. «Mangiamo qualcosa, poi ci occuperemo degli animali» dice.

> *Suddenly, a strange rumbling sound comes from the little woods in Animal World. Mia and Max are scared, but then Mia puts a hand on her stomach and... oh! It's midday!*

> *The animals are hungry, but brother and sister are hungry too.*
> *Aunt Cora smiles and takes three sandwiches from her rucksack. «Let's eat something, then we'll take care of the animals» she says.*

Mia e Max sono perplessi. Che cosa mangeranno questi animali? Invitate la classe a scegliere il giusto cibo per ognuno di loro.

Practice

Invitate la classe a completare la scheda n. 10. Chiedete di disegnare gli animali del bosco, ma anche altri di cui conoscono i nomi in inglese. Per il lavoro, potranno quindi aiutarsi con le miniflashcard che hanno utilizzato in precedenza. Alla fine, verificate il lavoro svolto dialogando con la classe. Ponete domande quali *Is the ... a herbivore?* e così via.

Wrap up

Prendete un sacchetto di carta e le vostre flashcard o miniflashcard in dipendenza dalle dimensioni del contenitore. Chiamate un bambino o una bambina che sceglierà la carta di un animale e la metterà nel contenitore senza farla vedere al resto della classe.
A questo punto, i compagni dovranno indovinare l'animale nascosto ponendo domande quali: *Is it a carnivore? / Is it a herbivore?* La riposta potrà chiaramente essere *Yes, it is / No, it isn't.* A risposta affermativa i compagni continueranno con le domande che avete già insegnato a porre in altre sezioni fino a indovinare l'animale nascosto nel sacchetto.
Fate continuare il gioco fino a quando lo riterrete opportuno.

4. HIDE AND SEEK IN THE WOODS

L'attività digitale consiste nel comprendere alcune preposizioni di luogo e posizionare elementi in un'immagine, seguendo indicazioni orali.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- schede n. 11 e 12 per ogni bambina e bambino.

Buste da lettera e un timer per l'insegnante.

Warm up

> Tutti gli animali ospiti di Animal World sono sempre allegri e gioiosi. Stanno bene qui. E infatti, ecco che gli animali del bosco vogliono giocare a nascondino.
> «Ah, fanno sempre così» ride divertita Aunt Cora. «Su bambini, cercateli! E poi ricordate di dirmi dove li avete trovati, potete anche disegnare delle mappe».

> *All the animals at Animal World are always happy and playful. They are fine here.*
> *«Look! The animals want to play hide and seek!» says Mia.*
> *«Ah, they always do this» says Aunt Cora. «Come on, children, find them! And remember to tell me where you see each animal. You can also draw maps!»*

Invitate la classe ad aiutare Mia e Max a realizzare delle piccole mappe per far vedere ad Aunt Cora dove hanno trovato ogni animale.

Practice

Invitate la classe a completare le schede n. 11 e 12. Preparate l'immagine di una torta. Prendete per esempio sei buste e in una di esse mettete l'immagine della torta. Posizionate le buste in luoghi diversi, in dipendenza dalle preposizioni di luogo che intendete far praticare, per esempio: sotto una sedia, sopra la cattedra, davanti

alla porta, in uno zaino, dietro la lavagna o dentro il cestino e così via. Fate attenzione e ricordate dove avete posizionato la busta contenente la torta. Annunciate che ci sarà un *party* per gli amici del bosco e che avete comperato una torta, ma non ricordate dove l'avete messa. Se non la trovate prima che suoni il campanello (la fine del tempo del timer) e arrivino gli animali, la festa sarà rovinata. Chiedete alle bambine e ai bambini di aiutarvi. Dividete la classe in piccoli gruppi e giocate con un gruppo alla volta. Caricate il timer sul tempo che ritenete opportuno e date il via al gioco. Ponete la domanda: *Where is the cake?* ed elicitate le diverse risposte: *It's on the chair / under the chair / in the school bag* e così via. A ogni risposta controllate se quella busta contiene la torta oppure no. Se la contiene, il gruppo vince la partita, se non la contiene il gioco continua fino al suono del timer. Fate lo stesso con tutti i gruppi. Quali e quanti gruppi riusciranno a salvare la festa?

Wrap up

Prima di incontrare la classe, preparate una piccola costruzione utilizzando il corredo scolastico, oppure scrivete le istruzioni su un foglio. Dite alla classe di utilizzare le loro *school things* e di seguire le vostre indicazioni che potranno essere: *Put a rubber on the desk. Put a book on the rubber. Put a ruler in the book. Put a sharpener on the book. Put a red pencil behind the sharpener. Put a yellow pencil in front of the sharpener.* Se vorrete rendere la costruzione più interessante potrete utilizzare bicchierini di carta, cannucce di carta o silicone, scovolini e tutti i materiali che avete a disposizione. Alla fine, verificate il lavoro di ogni bambina e bambino.

5. THE ZOOLOGIST REPORT

L'attività digitale consiste nel riconoscere alcune caratteristiche degli animali incontrati nel bosco e catalogarli in base a esse.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- flashcard degli animali incontrati fino a ora ad Animal World (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- scheda n. 13 per ogni bambina e bambino.

Un cartellone bianco, matite, pennarelli ecc.

Warm up

> I gorilla sono molto intelligenti e i baby gorilla sono anche molto furbetti!
> «Magari ha trovato uno dei travestimenti che usano i bambini durante la festa annuale ad Animal World» dice Aunt Cora. «Allora, classifichiamo gli animali, se è tra di loro lo troveremo». Aunt Cora pensa che questa idea sia davvero buffa, ma in fondo potrebbe essere un bel gioco.

> *Gorillas are very smart, and baby gorillas are very, very cheeky!*
> *«Maybe he found a costume from the children's annual party at Animal World,» says Aunt Cora.*
> *«Let's sort the animals. If he is here, we'll find him!» Aunt Cora thinks this idea is very funny, but it can also be a great game!*

Invitate la classe ad aiutare Mia e Max a classificare gli animali.

Practice

Appendete a una parete o appoggiate sul pavimento, nel caso abbiate lo spazio necessario per far disporre la classe in cerchio, le flashcard di tutti gli animali incontrati fino a ora ad Animal World. Ponete alcune domande quali: *What animals have got two legs? What animals eat fish? What animals is big? What animals have got a long tail?* E così via. In modo da rivedere tutti i nomi incontrati.

Wrap up

Invitate la classe a completare scheda n. 13.

6. DETECTIVES IN THE WOODS

L'attività digitale consiste nell'identificare gli animali del boschetto di Animal World basandosi su indizi quali le impronte e l'immagine della loro coda e nello scriverne i nomi.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- scheda n. 14 per ogni bambina e bambino.

Warm up

> Coco sembra proprio non essere nemmeno nel bosco. Ma, all'improvviso, Mia, Max e Aunt Cora vedono delle impronte di animali. «Proviamo a seguirle» dice Max. «Bella idea!» aggiunge Mia. «Scopriamo a chi appartengono!»

> *Coco is not in the woods. But suddenly, Mia, Max, and Aunt Cora see some animal footprints.*
> *«Let's follow them,» says Max.*
> *«Great idea!» adds Mia. «Let's find out who they belong to!»*

Invitate la classe ad aiutare Mia e Max e a scoprire a chi appartengono le impronte.

Practice

Invitate la classe a completare la scheda n. 14.

Wrap up

Chiedete alla classe quale gioco della sezione è piaciuto di più e... buon divertimento!

QUARTA SEZIONE: FRESHWATER PARADISE

Nella quarta sezione, i bambini e le bambine sono nel paradiso delle acque dolci di Aunt Cora e, mentre cercano Coco il baby gorilla scomparso, incontrano pesci, uccelli e mammiferi di questo ambiente. La classe imparerà i loro nomi, ma anche alcune loro caratteristiche.

1. AUNT CORA'S FRESHWATER ANIMALS

Nel primo gioco digitale, la classe familiarizzerà con i suoni e la grafia dei nomi degli animali ospitati a Freshwater Paradise, attraverso un'attività di abbinamento.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- flashcard degli animali che vivono nell'ambiente di acqua dolce (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali che vivono nell'ambiente di acqua dolce e dei loro nomi per ogni bambina e bambino.

Palla gonfiabile da spiaggia.

Warm up

> A Freshwater Paradise, ci sono uno stagno, un fiumiciattolo e un laghetto. «Coco potrebbe essere

qui», dice Max. «Magari voleva fare un bagnetto nel lago», aggiunge Mia. «Sì, questo è possibile», dice Aunt Cora. «Allora forza, cominciamo la ricerca! Guardiamo chi c'è a Freshwater Paradise».

At Freshwater Paradise, there is a pond, a little river, and a small lake. «Coco can be here,» says Max. «Maybe he wants to take a bath in the lake,» adds Mia. «Yes, that's possible,» says Aunt Cora. «Come on, let's start our quest! Let's see who is at Freshwater Paradise».

Invitate la classe ad aiutare Mia e Max a scoprire gli animali di Freshwater Paradise.

Practice

Stampate le miniflashcard in modo che ogni bambina e bambino abbia le otto carte con le immagini e le otto carte con le scritte e chiedete loro di ritagliarle.
Stampate e ritagliate le vostre flashcard per presentare gli animali di Freshwater Paradise. Mostratene una alla volta alla classe pronunciando il vocabolo corrispondente.
Invitate ora la classe a disporre ciascuno le proprie carte immagine sul banco. Annunciate che reciterete una filastrocca e che ogni volta che sentiranno il nome di un animale dovranno alzare la carta immagine corrispondente.
Recitate la filastrocca, aiutando la comprensione con la mimica e la gestualità:

The otter swims, the toad goes hop,
The carp goes splash, the pelican drops!
The beaver builds, the dragonfly flies,
The stork stands tall, the kingfisher dives!

Ripetuta l'attività un paio di volte, potrete applicare una variazione richiedendo di alzare, invece della carta immagine, la carta scritta corrispondente all'animale che sentono.

Wrap up

Procuratevi una palla gonfiabile da spiaggia, possibilmente con gli spicchi colorati. Solitamente gli spicchi sono sei. Scrivete su ogni spicchio un indizio diverso, per esempio: *two legs*, *four legs*, *animal*, *bird*, *insect*, *fish*.
Disponete la classe in cerchio e iniziate voi lanciando la palla a un partecipante. Chi prenderà la palla, dovrà utilizzare l'indizio, sotto o più vicino alla mano destra, per dire il nome di un animale che possiede quella caratteristica.

2. SEEK AND FIND

L'attività digitale consiste in un ascolto selettivo in cui è richiesta la comprensione di una parola nota e specifica all'interno di un enunciato.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- flashcard degli animali che vivono nell'ambiente di acqua dolce (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali che vivono nell'ambiente di acqua dolce e dei loro nomi per ogni bambina e bambino.

Warm up

> «Mamma mia che fatica. Riposiamoci un po' sulla riva del laghetto», propone Aunt Cora. Tutti si siedono sull'erba, ma a un tratto Max grida: «Guardate là, un pellicano!». «Ma figurati», interviene Mia: «Quella è una cicogna!».
> Aunt Cora sorride: «Mia ha ragione e mi è venuta un'idea. Facciamo un gioco e guardiamo se vi ricordate tutti i nomi degli animali di Freshwater».

> *«Oh dear, this is hard! Let's rest by the lake,» says Aunt Cora.*
> *Everyone sits on the grass, but suddenly Max shouts: «Look there: a pelican!»*
> *«No way,» says Mia. «That is a stork!»*
> *Aunt Cora smiles. «Mia is right! I have an idea. Let's play a game and see if you remember all the animals that live at Freshwater Paradise».*

Invitate la classe ad aiutare Mia e Max a vincere la sfida lanciata da Aunt Cora.

Practice

Chiedete alla classe di tenere a portata di mano ognuno le proprie miniflashcard. Annunciate che leggerete un brano e loro dovranno disporre sul proprio banco le carte immagine nell'ordine in cui sentono nominare gli animali.

In the sunny pond at Freshwater Paradise, a beaver builds a home while a dragonfly zooms past. Nearby, a stork watches from a tree, and a carp swims gently. An otter plays with a toad, and a pelican flies high. Suddenly, a kingfisher dives down to catch a fish. What a lovely day at Freshwater Paradise!

Alla fine, appendete le vostre flashcard alla lavagna nell'ordine in cui avete nominato gli animali e invitate la classe a un lavoro di autocorrezione.

Wrap up

Riprendendo il gioco tradizionale *Simon Says*, giocate con la classe ad *Aunt Cora Says* applicando una variante: i bambini dovranno alzare la carta dell'animale che nominerete. Se direte per esempio *Aunt Cora says toad*, dovranno alzare la carta corrispondente, ma se direte solamente *toad* e alzeranno la carta, avranno sbagliato. Ricordate di non eliminare mai dal gioco chi sbaglia, poiché è una bambina o un bambino che ha la necessità

di fare più «esercizio» e se lo escludete dal gioco, non ne avrà certamente la possibilità.

3. FRESHWATER SPORTS

L'attività digitale coinvolge conoscenze pregresse e pensiero critico nella scelta di che cosa sa fare o non sa fare un animale.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- flashcard degli animali che vivono nell'ambiente di acqua dolce (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali che vivono nell'ambiente di acqua dolce e dei loro nomi per ogni bambina e bambino.

Warm up

> Che trambusto a Freshwater Paradise! L'aria è frizzantina e tutti gli animali sono in movimento. Chi fa questo, chi fa quello... «Sembra che si stiano allenando per le olimpiadi!» esclama Max. «Già, ma a quali gare potrebbero partecipare?» chiede Mia. «Beh, dipende da che cosa sanno fare. Su bambini, scopriamolo insieme!» propone Aunt Cora.

> *So much noise at Freshwater Paradise! The air is fresh, and the animals are all moving.*
> *«It looks like they are training for the Olympics!» says Max.*
> *«Yes, but what games can they play?» asks Mia.*
> *«It depends on what they can do. Come on, kids, let's find out!» says Aunt Cora.*

Invitate la classe a scoprire che cosa sa fare ogni animale.

Practice

Scrivete alla lavagna i verbi *jump*, *fly*, *swim* e *run* e invitate i bambini a mimare le azioni.
Giocate di nuovo ad *Aunt Cora Says* pronunciando però un'azione al posto di un nome. I bambini dovranno compiere l'azione da voi nominata. Se direte per esempio *Aunt Cora says fly*, dovranno mimare il verbo corretto, ma se direte solamente *fly* e mimeranno l'azione, avranno sbagliato.

Wrap up

Concordate con la classe una serie di azioni buffe quali: *wiggle your nose* (arricciare il naso); *cross your eyes* (incrociare gli occhi); *flap your ears* (muovere le orecchie) e così via. Esemplificate domande quali:
Can you cross your eyes? Can you flap your ears?
Scrivete alla lavagna le possibili risposte: *Yes, I can* / *No, I can't* e iniziate voi a porre la domanda a qualche bambina e bambino, poi fate procedere loro a catena.

4. ANIMAL BODY PARTS

Attraverso l'attività digitale, le bambine e i bambini impareranno a denominare alcune caratteristiche degli animali.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- Scheda n. 15 per ogni bambina e bambino.

Warm up

> «Qui Coco non c'è!» esclama Mia un po' stanca di cercare. «Mai arrendersi! Perché se ti arrenderai sicuramente Coco non troverai!» canticchia Aunt Cora divertita. «Va bene» interviene Max. «Ma forse c'è e noi non lo riconosciamo».

> «Già... ma precisamente come è fatto un gorilla?» chiede Mia. «Beh, Coco è un baby Gorilla» risponde Aunt Cora. «Comunque, ha una testa bella grossa, due braccia, due gambe, non ha la coda...»
> «Allora, cerchiamo se qualcuno tra questi animali ha gli stessi segni particolari», propone Max allegro.

> *«Coco is not here!» says Mia, a little tired of looking.*
> *«Never give up, don't stop the race! Keep on looking, find Coco's place!» sings Aunt Cora, smiling.*
> *«Okay,» says Max. «Maybe he is here, and we don't recognise him.»*
> *«Right... but what does a gorilla look like?» asks Mia.*
> *«Well, Coco is a baby gorilla,» says Aunt Cora. «He has got a big head, two arms, two legs, and no tail...»*
> *«Then let's look for an animal with the same features!» says Max, excited.*

Invitate la classe a scoprire le caratteristiche degli animali di Freshwater Paradise.

Practice

Invitate bambine e bambini a completare la scheda n. 15.

Wrap up

Scrivete alla lavagna le parole relative alle parti del corpo degli animali: *tail*, *teeth*, *wings*, *mouth*, *beak* e *fins*. Chiedete alla classe di disegnare un animale fantastico che abbia tutte queste caratteristiche, di colorarlo e di dargli o darle un nome. Quando avranno finito, ponete domande quali: *What's its name? What colour is its beak?* E così via.

5. SMART PAIRS

L'attività digitale è un Memory in cui si devono abbinare le immagini ai nomi corrispondenti.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- flashcard degli animali che vivono nell'ambiente di acqua dolce (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali che vivono nell'ambiente di acqua dolce e dei loro nomi per ogni bambina e bambino.
- scheda n. 16 per ogni bambina e bambino.

Un telo.

Warm up

> «Giochiamo a Memory?» chiede Max saltellando.
> «Max, che cosa dici? Dobbiamo trovare Coco, non giocare», risponde Mia. «E poi con che cosa?»
> «Con queste. Guarda che belle foto che ho fatto. Adesso scriviamo le parole su dei foglietti e giochiamo!»
> «Questa è una bella idea!» interviene Aunt Cora. «Ai baby gorilla piace giocare. Se ci vede, magari viene a curiosare e... il gioco è fatto!»

> *«Let's play Memory!» says Max, hopping on one foot.*
> *«Max, we need to find Coco, not play!» says Mia.*
> *«And with what?»*
> *«With these! Look at my photos. Let's write the words on little pieces of papers and play!»*
> *«Great idea!» says Aunt Cora. «Baby gorillas love to play. Maybe Coco will come if he sees us!»*

Invitate la classe a giocare a Memory come Mia e Max.

Practice

Organizzate un gioco per sviluppare la memorizzazione visiva. Scegliete dieci flashcard a vostro piacere, e dite alla classe di prendere ognuno le miniflashcard corrispondenti alle vostre. Appendete tre flashcard alla parete, lasciate che i bambini le osservino per il tempo che ritenete opportuno poi copritele con un telo e chiedete alle bambine e ai bambini di disporre le proprie carte nello stesso ordine. Chiedete che vi dicano l'ordine in cui le hanno messe, in inglese, naturalmente. Togliete le flashcard dalla parete e ricominciate, ma questa volta formate una fila di quattro carte. Continuate fino ad arrivare a una fila di dieci carte. Chi riuscirà a ricordare l'ordine corretto?

Wrap up

Per sviluppare attenzione e concentrazione invitate la classe a completare la scheda n. 16. Verificate il lavoro svolto ponendo domande quali: *How many pelicans are there? How many toads are there?* e così via.
Soluzione: 3 otters, 4 toads, 2 carps, 5 pelicans, 3 beavers, 5 storks, 3 kingfishers, 6 dragonflies.

6. ANIMAL SCRAMBLED NAMES

L'attività digitale consiste nello scrivere i nomi degli animali riordinando lettere date.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- miniflashcard degli animali di Freshwater Paradise e dei loro nomi.
- schede n. 17 e 18 per ogni bambina e bambino.

Warm up

> Mia e Max stanno giocando a Memory, ma un'improvvisa folata di vento si porta via tutte le carte.

> «Le mie carte!» grida Max. Mia e Aunt Cora si alzano di scatto e cominciano a inseguire le carte volanti. Una finisce su un albero, una su un sasso nel fiumiciattolo, un'altra in un cespuglio. «Aiutatemi vi prego», implora Max. Per accontentarlo, Mia e Aunt Cora cercano in tutti i modi di recuperare le carte, ma quando ci riescono... oh no! I foglietti con le parole sono rotti in tanti pezzetti.

> *Mia and Max start playing, but — whoosh! — a big wind blows the cards away! «My cards!» shouts Max.*
> *Mia and Aunt Cora run to catch them. One is in a tree, one on a rock, and one in a bush.*
> *«Help me!» says Max. They pick up the cards, but oh no... the words are torn into little pieces!*

Invitate la classe ad aiutare Mia e Max a ricomporre le parole.

Practice

Chiedete alla classe di prendere ognuno le proprie miniflashcard e di abbinare ogni immagine alla parola corrispondente. Poi distribuite la scheda n. 17 e chiedete di completarla.

Wrap up

Invitate la classe a completare la scheda n. 18.

QUINTA SEZIONE: BLUE LAGOON

Nella quinta sezione le bambine e i bambini arrivano alla laguna blu di Animal World. Coco, il baby gorilla scomparso, potrebbe benissimo essere qui dove la classe, coinvolta in tante attività divertenti, imparerà i nomi degli animali ospiti e anche qualcosa in più.

1. AUNT CORA'S SEA ANIMALS

Nel primo gioco digitale, la classe incontrerà alcune creature marine, ne imparerà i nomi e familiarizzerà con il loro suono e la loro grafia attraverso abbinamenti.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- flashcard degli animali marini (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali marini e dei loro nomi per ogni bambina e bambino.

Warm up

> Blue Lagoon è un'incantevole spiaggetta con il mare chiuso da scogli frangionde, come quelli che si vedono nei luoghi turistici.
> «Che bello, siamo al mare! Facciamo un castello di sabbia?» chiede Max allegro. «Forse più tardi, prima cerchiamo Coco, il baby gorilla potrebbe essere qui» risponde Mia. «Tua sorella ha ragione» aggiunge Aunt Cora. «Lasciatemi controllare sul mio registro quali creature marine sono ospiti di Animal World».

> *Blue Lagoon is a lovely little beach with calm water, closed by big rocks. It looks like a place from a holiday postcard!*
> *«Wow! The sea! Let's make a sandcastle!» says Max, excited.*
> *«Maybe later. First, we need to find Coco. The baby gorilla could be here,» says Mia.*
> *«Your sister is right,» says Aunt Cora. «Let me check my book to see which sea creatures are staying at Animal World».*

Invitate la classe ad aiutare Mia, Max e Aunt Cora a controllare quali animali sono nella Blue Lagoon.

Practice

Stampate le miniflashcard in modo che ogni bambina e bambino abbia le otto carte con le immagini e le otto carte con le scritte e chiedete loro di ritagliarle.
Stampate e ritagliate le vostre flashcard per presentare gli animali della Blue Lagoon alla classe. Mostratene una alla volta pronunciando il vocabolo corrispondente.
Ora appendete le vostre flashcard in punti diversi sulle pareti dell'aula e annunciate che sarete tutti esploratori subacquei. Iniziate dicendo: *In the sea, what can I see?*
Indicate, per esempio, l'immagine dello squalo e gridate (o per lo meno, pronunciate con entusiasmo): *a shark!*
Invitate la classe a fare lo stesso insieme a voi e passate in rassegna tutti gli animali. Quindi: *In the sea, what can I see?*

A shark! In the sea, what can I see? A seahorse! e così via. Alla fine, ricominciate e, lasciando alla classe sempre più autonomia, limitatevi a indicare via via le immagini in modo che siano le bambine e i bambini a pronunciare i vocaboli.

Wrap up

Per qualche minuto di puro divertimento, invitate la classe a giocare ai mimi. Mimare creature marine non è semplice, ma sapendo bene quanto le bambine e i bambini diano il massimo quando si sentono coinvolti... ci riusciranno. Quindi chiedete a uno dei bambini di scegliere una carta, di darla a voi e di mimare l'animale rappresentato. Gli altri dovranno indovinare di che cosa si tratta.

2. LINE UP, PLEASE!

L'attività digitale consiste nella comprensione orale di vocaboli che dovranno essere riordinati in base all'ascolto, considerando che, oltre agli animali che devono essere messi in fila, compare sempre un intruso.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- flashcard delle creature marine (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard delle creature marine e dei loro nomi per ogni bambina e bambino.

Warm up

> «Ma siamo sicuri che ci siano tutti?» chiede Mia dubbiosa. «Hai ragione, Mia. Presto prendete maschera e pinne e andiamo a farli mettere in fila. È meglio controllare!» risponde Aunt Cora. «Wow, si fa il bagno!» grida entusiasta Max.

> *«But are we sure everyone is here?» asks Mia. «You're right, Mia. Quick! take your mask and fins.*

> *Let's line them up and check!» says Aunt Cora.*
> *«Wow! We're going swimming!» shouts Max, excited.*

Invitate la classe ad aiutare Mia, Max e Aunt Cora a mettere in fila gli animali.

Practice

Appendete le flashcard a una parete e chiedete a ogni bambina e bambino di scegliere un animale, di disegnarlo o scriverne il nome su un foglietto e di metterlo in tasca. Da quel momento ognuno diventerà l'animale che ha scelto. Annunciate che pronuncerete i nomi degli animali e che loro dovranno mettersi in riga secondo l'ordine da voi dettato.

Wrap up

Stampate le miniflashcard in modo che ogni bambina e bambino abbia le otto carte con le immagini e le otto carte con le scritte. Chiedete di ritagliare le miniflashcard e procedete con un dettato facendo mettere in fila le carte immagine secondo l'ordine da voi scelto. Potrete far utilizzare dapprima solo le carte immagine, poi solo le carte con la scritta. Se avete già svolto l'attività esemplificata nel wrap up di pagina 23 potrete procedere nello stesso modo utilizzando gli enunciati: *Put the* (nome dell'animale) *in the middle of the desk*. *Put the* (nome dell'animale) *after the* (nome dell'animale). *Put the* (nome dell'animale) *before the* (nome dell'animale).

3. THE COLOURFUL SEA

L'attività digitale consiste nello scegliere e colorare le creature marine seguendo le indicazioni dell'audio e discriminando tra *big* e *small*.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- due serie di flashcard delle creature marine (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard delle creature marine e dei loro nomi per ogni bambina e bambino e per l'insegnante.

Warm up

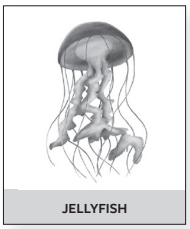
> È una bellissima giornata e i raggi del sole che attraversano l'acqua colorano le creature marine e le rendono ancora più belle. A Max viene un'idea: nuota veloce a riva e corre a prendere la sua macchina fotografica che, per fortuna, è anche subacquea. «Farò delle foto bellissime!» esclama felice.

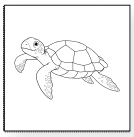
> *It is a sunny day, and the light makes the sea creatures bright and colourful.*
> *Max has an idea! He swims quickly to the shore and grabs his camera. Luckily, it is waterproof.*
> *«I can take amazing photos!» he says happily.*

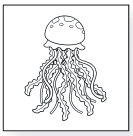
Invitate la classe a riprodurre le foto di Max.

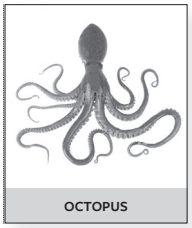
Practice

Appendete le vostre flashcard e miniflashcard a una parete o alla lavagna, disponendole in fila ma mescolando tra *big* e *small*.









Leggete poi le immagini e chiedete alla classe di fare altrettanto. Ora leggetele di nuovo, ma questa volta fate degli errori e chiedete alla classe di alzare la mano ogni volta che si accorgeranno dell'errore.

Wrap up

Invitate la classe a realizzare per ogni loro miniflashcard una nuova carta con lo stesso animale più piccolo. Quando avranno finito chiedete di disporre ognuno sul proprio banco un pastello rosso, uno giallo, uno blu, uno verde e uno viola. Annunciate che leggerete una filastrocca e che loro dovranno posizionare la miniflashcard giusta sotto il colore appropriato.
Leggete:

A small green starfish jumps with joy.
A big yellow seahorse swims, oh boy!
A small red crab moves side to side.
A big blue shark opens wide!
A big purple dolphin loves to play.
A small green octopus hides away.
A small purple jellyfish floats so light.
A big red turtle swims just right.
In the sea, so bright and blue,
all these friends play with you!

4. ONE, MANY, A THOUSAND

L'attività digitale consiste nel trascinare le immagini corrette nel contenitore appropriato seguendo le indicazioni orali e discriminando tra singolare e plurale.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- due serie di flashcard delle creature marine (immagine e nome scritto);
- scheda n. 19 per ogni bambina e bambino.

Warm up

> Mia, Max e Aunt Cora sono ora sulla spiaggia. Si stanno asciugando al sole, quando Mia lancia un grido: «Guardate che salto quel delfino!»
> «Uno? Quelli sono tanti delfini!» aggiunge Max.
> «Ok guardate che salti fanno quei delfini!» replica Mia infastidita. Ma poi di nuovo: «Guardate quel granchio viola su quella roccia?»
> «Uno? Quelli sono tanti granchi!» aggiunge il fratello.
> «Uffa, Max, la vuoi smettere?» Mia adesso è arrabbiata.
> «Non è colpa mia se tu non sai dire delfini e granchi!» ridacchia Max.

> *Mia, Max and Aunt Cora are now on the beach, when suddenly Mia shouts: «Look at that dolphin!»*
> *«One? There are many dolphins!» says Max.*
> *«Ok, look at those dolphins!» says Mia, annoyed.*
> *Then again: «Look at that purple crab on the rock!»*
> *«One? There are many crabs!» says Max.*
> *«Oh, Max, stop it!» Mia is now angry.*
> *Max laughs: «It's not my fault if you can't say dolphins and crabs right!»*

Invitate la classe ad aiutare Mia a formare il plurale dei nomi delle creature marine.

Practice

Tenete a portata di mano le due serie di flashcards. Alzate per esempio la carta con l'immagine dello squalo e dite *a shark*, avvicinate a questa una seconda immagine identica e dite *sharks*. Presentate in questo modo il plurale di tutti gli animali, tralasciando per il momento *starfish* e *jellyfish*, che al plurale non cambiano. Sempre alzando una e poi due carte identiche elicitate la formazione del plurale da parte della classe.

Wrap up

Invitate la classe a completare la scheda n. 19.

5. SEARCH AND FIND

L'attività digitale consiste in un Word Search, un cerca parole in cui le bambine e i bambini devono trovare i vocaboli corrispondenti alle immagini.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- schede n. 20 e 21A, 21B o 21C in dipendenza dall'età e dalle competenze raggiunte da ogni bambina e bambino.

Warm up

> «Guarda Mia, ho fatto un gioco» dice Max alla sorella.
> «Ancora?» replica lei. «Siamo qui per cercare Coco e tu vuoi continuamente giocare».
> «Se risolverai il mio Word Search, non dirò a Tom che lui ti piace».
> «Tom il mio compagno di classe?»
> «Esatto!»
> «Ok, dammi quel Word Search...»

> *«Look, Mia! I made a game,» says Max to his sister.*
> *«Again?» she replies. «We are here to find Coco, and you always want to play!»*
> *«If you solve my Word Search, I won't tell Tom that you like him».*
> *«Tom? My classmate?»*
> *«Yes!»*
> *«Ok, give me that Word Search...»*

Invitate la classe ad aiutare Mia a risolvere il Word Search.

Practice

Proponete alla classe una divertente attività di ritaglio. Scaricate dal sito la scheda n. 20, fate tante fotocopie quanto basta perché ogni bambina e bambino abbia una medusa. Annunciate che giocherete al *Jellyfish Beauty*

Salon, e invitate la classe a ritagliare i tentacoli della propria medusa. Poi potranno incollare il cappello sul quaderno e darle o dargli un nome.
Ritagliare è una delle attività che spesso si evitano in classe poiché i bambini e le bambine sono molto lenti ed è quindi considerata una perdita di tempo. Tuttavia, è di importanza fondamentale per allenare, non solo la motricità fine, ma anche per sviluppare la capacità di attenzione e di concentrazione, per educare alla pazienza e all'accettazione dell'errore e infine per promuovere la resilienza, tutte competenze trasversali e fondamentali per l'apprendimento di una lingua straniera.

Wrap up

Proponete alla classe una tra le schede n. 21A, 21B o 21C in dipendenza dall'età e dalle competenze delle bambine e dei bambini.
Colorare è una delle attività più utilizzate per fini specificatamente didattici, come per esempio la comprensione di un testo o la colorazione con sincronie o contrapposizioni sia cromatiche sia di segni. Tuttavia, in alcuni casi, quando è troppo utilizzata come riempitivo o per compito, finisce per annoiare e per perdere il suo valore e la sua importanza. Ed è un peccato, perché colorare, esattamente come ritagliare, sviluppa la capacità di attenzione e concentrazione, sviluppa la capacità di precisione, educa alla pazienza e all'accettazione dell'errore, promuove la resilienza e, infine, stimola la creatività.

6. THE BLUE LAGOON BOOK

L'attività digitale consiste nel discriminare visivamente le creature marine mancanti e nello scrivere il loro nome al plurale — per quanto riguarda *starfish* e *jellyfish*, come del resto per *fish*, il plurale rimane invariato quando si tratta di più pesci, più stelle marine o più meduse della stessa specie.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- schede n. 22 e 23 per ogni bambina e bambino.

Warm up

> Mia, Max e Aunt Cora sono sulla spiaggia della Blue Lagoon, quando un vento improvviso porta via il registro di Aunt Cora. «Aiuto! Bambini, aiutatemi» grida, mentre corre e salta per cercare di afferrare il registro che vola via». Mia e Max cercano di aiutare la zia, ma... il registro finisce in mare. Aunt Cora è disperata. «Non preoccuparti» le dice Max. «Mia e io riscriveremo tutti i nomi degli animali della Blue Lagoon».

> *Mia, Max and Aunt Cora are on the beach at Blue Lagoon when a sudden wind blows Aunt Cora's book away. «Help! Children, help me!» she shouts, running and jumping to catch the flying book.*
> *Mia and Max try to help, but... the book falls into the sea. Aunt Cora is very sad.*
> *«Don't worry,» says Max. «Mia and I will write all the names of the Blue Lagoon animals again».*

Invitate la classe ad aiutare Mia e Max a ricostruire il registro di Aunt Cora.

Practice

Invitate la classe a completare la scheda n. 22.

Wrap up

Invitate la classe a completare la scheda n. 23.

SESTA SEZIONE: LITTLE SAVANNA

Nella sesta sezione le bambine e i bambini arrivano nella savana di Animal World e, sempre alla ricerca del baby gorilla, incontrano gli animali ospitati qui da Aunt Cora e imparano a conoscerli attraverso giochi e attività.

1. LITTLE SAVANNA ANIMALS

Nell'attività digitale, la classe apprenderà i nomi di alcuni animali della savana familiarizzando con il loro suono e la loro grafia attraverso abbinamenti.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- 2 serie di flashcard degli animali della savana (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali della savana e dei loro nomi per ogni bambina e bambino.

Warm up

> «Che caldo che fa qui!» esclama Mia, asciugandosi la fronte.
> «Certo che fa caldo, siamo nella savana. Ma, secondo

me, il caldo piace a Coco. I gorilla vivono al caldo, almeno quasi tutti... quindi vedrai che sarà qui da qualche parte» interviene Max.
«E allora dai, saputello. Mettiamoci al lavoro e guardiamo chi c'è e chi non c'è. Giusto, Aunt Cora?»
«Giusto, Mia!»

«It's so hot here!» says Mia, wiping her forehead.
«Of course it's hot, we're in the savanna. But I think Coco likes the heat. Gorillas live where it's warm. Well, most of them... so I think he is here somewhere,» says Max.
«Alright then, clever boy. Let's get to work and see who's here and who's not. Right, Aunt Cora?»
«Right, Mia!»

Invitate la classe a incontrare insieme a Mia e Max gli animali di Little Savanna.

Practice

Utilizzate la prima serie di flashcard per presentare gli animali della savana. Appendete, a una parete o alla lavagna, tutte le flashcard della seconda serie meno una. Giocate con la classe a *What's missing?* In cui la classe dovrà individuare l'animale mancante.

Wrap up

Stampate le miniflashcard in modo che ogni bambina e bambino abbia le otto carte con le immagini e le otto carte con le scritte. Chiedete di ritagliare le miniflashcard e, dopo averla esemplificata, procedete a un'attività di ascolto selettivo che i bambini svolgeranno a coppie, dal momento che alcuni nomi di animali vengono ripetuti. Leggete la filastrocca e chiedete alla classe di mettere in fila sul banco le loro carte, nell'ordine in cui sentono nominare gli animali.

A HIPPO splashes in the lake,
a BUFFALO stomps and the earth shake!

A GIRAFFE eats leaves up so high,
an OSTRICH runs so fast... oh my!
A LION roars loud and strong,
a ZEBRA trots all day long.
An ELEPHANT walks big and slow,
a CHEETAH runs... ready, go!
A CHEETAH runs so fast, and free
a GIRAFFE stretches to reach a tree.
A HIPPO swims all day and night,
a LION runs with all its might.

2. WHO'S WATCHING ME?

L'attività digitale consiste nell'ascoltare due nomi di animali per abbinarli alle due rispettive immagini. Il gioco è reso più sfidante dal fatto che l'immagine presenta solo un dettaglio degli animali nominati.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- flashcard degli animali della savana (immagine e nome scritto) per l'insegnante.

Warm up

> «Ehi, voi non vi sentite osservati?» chiede Mia a un tratto.
> «Siamo osservati!» replica Aunt Cora. «Guardate là!»
> «Oh, mamma mia! Ma quello che cos'è?» continua Mia.
> «È un occhio» risponde calmo Max.
> «Lo vedo che è un occhio. Ma di che animale?» si agita Mia.
> «Veramente sono due occhi diversi, quindi... sono due animali» aggiunge Max.

> *«Hey, someone is looking at us!» says Mia.*
> *«Yes! Look there!» says Aunt Cora.*
> *«Oh no! What is that?» says Mia.*
> *«It's an eye,» answers Max.*

> *«I can see it's an eye. But what animal is it?» Mia asks, worried.*
> *«Really, there are two different eyes... so, two animals,» adds Max.*

Invitate la classe ad aiutare Mia, Max e Aunt Cora a scoprire chi li sta osservando.

Practice

Giocate con la classe a *I Spy with My Little Eye*. Appendete alla parete le flashcard degli animali di Little Savanna.
E dite *I spy with my little eye an animal that begins with L*... i bambini dovranno continuare indovinando l'animale che inizia per «L» dicendo *a lion* e così via. Naturalmente potrete aumentare le flashcard appendendo anche quelle di altri animali già incontrati. Il gioco sarà anche un primo approccio all'apprendimento dell'alfabeto.

Wrap up

Utilizzando la stessa formula applicate una variazione (sempre utilizzando materiale linguistico già acquisito) dicendo: *I spy with my little eye an animal that has wings / a tail / fins / no legs* ecc. oppure ancora *I spy with my little eye an animal that run fast / jumps / swims* e così via. In seguito, a turno, le bambine e i bambini potranno prendere il vostro posto.

3. SAVANNA ANIMALS IN ACTION

L'attività digitale consiste nel completare una frase con il verbo appropriato e corrispondente all'azione compiuta dall'animale nell'immagine.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- miniflashcard degli animali della savana e dei loro nomi per ogni bambina e bambino.
- scheda n. 24 per ogni bambina e bambino.

Warm up

> «Che cosa è successo? Sembra che tutti gli animali siano scomparsi all'improvviso» dice Mia.
> Max è contento: «Per fortuna non vogliono mangiarci».
> «O forse hanno altro da fare» replica la sorella.
> «Hai ragione, Mia. Guardate là!» dice Aunt Cora.
> Mia e Max prendono i loro binocoli.
> «Accipicchia, sono proprio indaffarati!» esclama Max.

> *«What is happening? All the animals have disappeared» says Mia.*
> *Max is happy: «Good, they do not want to eat us».*
> *«Or they have something better to do,» replies Mia.*
> *«You're right, Mia. Look there!» says Aunt Cora.*
> *Mia and Max take their binoculars.*
> *«Oh my, they are very busy!» says Max.*

Scopri insieme a Mia e a Max che cosa stanno facendo gli animali di Little Savanna.

Practice

Dividete la classe in coppie. Stampate e distribuite la scheda n. 24. Chiedete a ogni coppia di completarla.

Wrap up

Chiedete a ogni bambina e bambino di scegliere un animale di Litte Savanna e di tenere in mano la carta corrispondente. Se ne avete la possibilità, spostate i banchi e chiedete alla classe di disporsi in cerchio. Mettetevi al centro e annunciate che ognuno di loro impersonerà l'animale che ha scelto e dovrà eseguire le vostre indicazioni. Iniziate dicendo per esempio*: A cheetah is jumping*. Chi avrà la carta del ghepardo dovrà saltare. Continuate cambiando animale e variando le azioni.

4. LET'S COMPARE!

L'attività digitale consiste nel trascinare gli elementi nella posizione appropriata, mettendo gli animali in ordine di peso, altezza, forza, timidezza, grandezza e velocità.
Soluzione:

1/6 *The zebra is heavy, the buffalo is heavier, but the elephant is the heaviest.*
2/6 *The hippo is tall, the ostrich is taller, but the giraffe is the tallest.*
3/6 *The cheetah is strong, the lion is stronger, but the elephant is the strongest.*
4/6 *The lion is shy, the zebra is shyer, but the giraffe is the shyest.*
5/6 *The lion is big, the hippo is bigger, but the elephant is the biggest.*
6/6 *The buffalo is fast, the ostrich is faster, but the cheetah is the fastest.*

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- schede n. 25 e 26 per ogni bambina e bambino.

Warm up

> «Prima ho visto un animale che si stava arrampicando su un albero e, per un attimo, ho pensato che fosse Coco» sospira Mia asciugandosi la fronte per il gran caldo.
> «Ma figurati! Era un giaguaro. Un giaguaro è molto più piccolo di un baby gorilla» ribatte Max.
> «Non è vero. Un giaguaro è più grande anche di un leone, è l'animale più grande di tutti, vero Aunt Cora?» si indispettisce Mia.
> «Sediamoci un attimo» suggerisce la zia. «Ho con me un gioco che vi sarà molto utile».
> «Un gioco?» esclamano in coro stupiti Mia e Max.
> «Certo anche ai grandi piace giocare. Non lo sapevate?»

> *«I saw an animal climbing a tree, and for a moment, I thought it was Coco,» says Mia, wiping her forehead from the heat.*
> *«Come on! That was a jaguar. A jaguar is much smaller than a baby gorilla,» replies Max.*
> *«Not true! A jaguar is even bigger than a lion, It's the biggest animal of all. Right, Aunt Cora?» says Mia, annoyed.*
> *«Let's sit down,» suggests Aunt Cora. «I have a game with me that can be very helpful».*
> *«A game?» Mia and Max exclaim together, surprised.*
> *«Of course! Grown-ups like to play games too. Don't you know that?»*

Invitate la classe a giocare con Mia, Max e Aunt Cora.

Practice

Comparativi e superlativi sono spesso considerati un argomento complesso, anche se si incontrano molto frequentemente nelle conversazioni quotidiane e, appunto per questo motivo, è opportuno affrontarli. Non avrete bisogno di spiegare quando aggiungere *-er* o *the -est* o addirittura quando e se cambiare la y in i. Lasciate che la classe li acquisisca in modo naturale e spontaneo grazie all'interesse, alla curiosità e al coinvolgimento suscitati dall'argomento.
Consegnate a ogni bambina e bambino la scheda n. 25 e chiedete loro di completarla disegnando elementi di cui conoscono i vocaboli in inglese, secondo la loro creatività, e applicando il pensiero critico. Potranno anche lavorare in coppia o in piccolo gruppo. Tuttavia, se vi accorgete che la maggioranza esita, potrete dare qualche indicazione secondo i vocaboli che conoscono. Se per esempio avete già lavorato con gli oggetti della scuola, per *big* potrete suggerire *pencil case* da collocare nella colonna centrale, in modo che risulti spontaneo disegnare per esempio una gomma nella prima colonna e uno zaino nella terza.

Wrap up

In conclusione, potrete chiedere di completare la scheda n. 26 che propone un'attività sugli antonimi o contrari.

5. LITTLE SAVANNA QUIZ

L'attività digitale consiste in 24 domande relative agli animali incontrati in Little Savanna.

Soluzioni

BUFFALO
How much food does a buffalo eat every day? About 20 kilograms.
What does a buffalo eat? Grass.
How fast can a buffalo run? 35 kilometres per hour.

CHEETAH
How fast can a cheetah run? 120 kilometres per hour.
What does a cheetah eat? Meat.
How much does a cheetah weigh? Up to 65 kilograms.

ELEPHANT
How much water does an African elephant drink every day? About 150 litres.
How much food does an African elephant eat every day? About 300 kilograms.
How fast can an African Elephant run? 40 kilometres per hour.

GIRAFFE
How fast can a giraffe run? 50 kilometres per hour.
How tall is a giraffe? Up to 6 metres.
How long is a giraffe's neck? Up to 3 metres.

HIPPO
What does a hippo eat? Grass.
How long is a hippo? Up to 5 metres.
How much food does a hippo eat every day? About 40 kilograms.

LION
How much food does a lion eat every day? About 7 kilograms.
How long is a lion? Up to 2 metres.
How fast can a lion run? 60 kilometres per hour.

OSTRICH
How tall is an ostrich? Up to 2.80 metres.
How heavy is an ostrich egg? About 1.5 kilograms.
How fast can an ostrich run? 70 kilometres per hour.

ZEBRA
What does a zebra eat? Grass.
What colour are zebra stripes? Black and white.
How much food does a zebra eat every day? 10 kilograms.

Precisazione: *per le risposte dei quiz sono stati utilizzati i dati forniti dal sito del WWF ed è possibile che le bambine e i bambini ne trovino di leggermente diversi, anche se di poco, in dipendenza dalle fonti. Per questo motivo abbiamo specificato inserendo up to (fino a) per le dimensioni e about (circa) per il peso.*

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- scheda n. 27 per ogni bambina e bambino.

Un metro, una bilancia e una bilancia pesapersone, una mela.

Warm up

> «Mi piace giocare» esclama Mia a un tratto.
> «Tanto perdi sempre» precisa Max.
> «E allora? Anche se perdo, posso sempre giocare un'altra volta e magari vinco» replica Mia.
> «Va bene, poi magari Coco ci vede e viene a giocare con noi. Ma... che gioco sarebbe?»
> «Un gioco con tantissimi quiz».
> «E che cosa si vince?» chiede Max.
> «Tu pensa a giocare. Tanto vincerò io» risponde Mia sorridendo.

> *«I like games!» says Mia.*
> *«You always lose,» says Max.*
> *«So what? I can play again and maybe win,» says Mia.*
> *«Okay, maybe Coco will see us and play too. But... what game is it?»*
> *«A game with lots of questions!»*
> *«What do we win?» asks Max.*
> *«Just play! I will win anyway,» says Mia with a smile.*

Invitate la classe a giocare con Max e Mia.

Practice

Sarà interessante parlare con la classe di pesi e di misure soprattutto se li esemplificherete. Potrete dire che un elefante beve l'equivalente di 300 bottigliette d'acqua al giorno e mangia l'equivalente di 150 mele, considerando che una mela di media dimensione pesa 200 grammi, ovvero: *An elephant drinks three hundred little bottles of water a day and eats one hundred and fifty apples a day*. Ma naturalmente potrete pesarne una ed essere più precisi. Per le lunghezze potrete misurare e mettere in fila i banchi e per le altezze potrete misurare la porta o l'altezza della parete dell'aula.

Wrap up

Scaricate dal sito la scheda n. 27, fate tante fotocopie quanto basta perché ogni bambina e bambino abbia una tessera. Se la scuola in cui operate ha già avviato la transizione al digitale e disponete di tablet o di computer con connessione, invitate le bambine e i bambini a scegliere un animale qualsiasi, anche estraneo a Little Savanna, e a fare ricerche online per completarla.

6. AUNT CORA'S BOOK

L'attività digitale consiste nel riconoscere un animale dalla sua pelle o dal suo pelo e scriverne il nome.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- schede n. 28 e 29 per ogni bambina e bambino.

Warm up

> «Aunt Cora, e adesso che cosa facciamo?» chiede Mia pensierosa.
> «Che ne dite di aiutarmi a ricostruire il mio registro? Non si riesce più a leggere un bel niente. Devo scrivere i nomi degli animali di Little Savanna».
> «Io so benissimo chi sono gli animali ospiti di Little Savanna. Tu no?» interviene Max.
> «Su, su, non fare il pigrone. Li sai adesso, ma scommetto che tra qualche giorno, non ti ricorderai proprio un bel niente. Dai scriviamo i nomi degli animali».
> «E va bene» replica Max. «Poi tanto lo so che sarà divertente...»
> «Oh grazie, bambini. Siete dei tesori».

> *«Aunt Cora, what can we do now?» asks Mia.*
> *«Can you help me with my Animal World book? I can't read anything now. I need to write the animals names».*
> *«I know all their names. Don't you?» says Max.*
> *«Come on, don't be lazy. You know them now, but soon you might forget. Let's write the animal names» says Mia.*
> *«OK,» says Max. «It will be fun anyway...»*
> *«Thank you, children. You're the best!»*

Chiedete alle bambine e ai bambini di aiutare Mia e Max a scrivere i nomi degli animali di Little Savanna.

Practice

Invitate la classe a completare la scheda n. 28.

Wrap up

Invitate la classe a completare la scheda n. 29.

SETTIMA SEZIONE: JOLLY JUNGLE

Nella settima sezione, la classe si trova nella Jolly Jungle di Animal World. Qui le possibilità di trovare Coco, il baby gorilla scomparso sono davvero elevate. Non resta quindi che giocare e scoprire tutti gli animali ospiti di Aunt Cora.

1. AUNT CORA'S JOLLY JUNGLE ANIMALS

Nel primo gioco digitale, la classe incontrerà alcuni animali della giungla, ne imparerà i nomi e familiarizzerà con il loro suono e la loro grafia attraverso abbinamenti.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- flashcard degli animali della giungla (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali della giungla e dei loro nomi per ogni bambina e bambino e per l'insegnante.

Warm up

> «Wow, siamo nella giungla. Sicuramente qui troveremo Coco!» esclama Max felice.
> Questa volta Mia è d'accordo con il fratello: «In effetti

> Coco è un baby gorilla e la giungla è il suo ambiente».
> «Però è proprio da qui che è scomparso» interviene Aunt Cora.
> «Accipicchia, è vero! Questo è un bel mistero» aggiunge Max. «Però, non si sa mai. Guardiamo quali animali ci sono, magari Coco è tornato proprio qui».

> *«Wow! We are in the jungle. Maybe Coco is here!» says Max, happy.*
> *Mia nods. «Yes! Coco is a baby gorilla. The jungle is his home!»*
> *«But Coco disappeared from here,» says Aunt Cora.*
> *«Oh no! That is true!» says Max. «This is a big mystery! But maybe Coco is back. Let's look at the animals!»*

Invitate la classe ad aiutare Mia, Max e Aunt Cora a controllare quali animali sono nella Jolly Jungle.

Practice

Presentate gli animali utilizzando le flashcard. Prendete un sacchetto di carta e le vostre flashcard o miniflashcard in dipendenza dalle dimensioni del contenitore. Chiamate un bambino o una bambina che sceglierà la carta di un animale e la metterà nel contenitore senza farla vedere al resto della classe. A questo punto i compagni dovranno indovinare l'animale nascosto chiedendo: *Have you got a...?*
La riposta potrà chiaramente essere *Yes, I have*. oppure *No, I haven't*.
Fate continuare il gioco fino a quando lo riterrete opportuno.

Wrap up

Dividete la classe in piccoli gruppi e chiamate un rappresentante per ogni gruppo. Annunciate che metterete una musica e che loro dovranno ballare fino a quando la musica si fermerà e a quel punto dovranno eseguire l'ordine che darete. Per esempio: *Be a monkey and jump!*, *Be a snake and crawl!*, *Be a crocodile and*

swim!, *Be a tiger and climb a tree*. E così via, associando animali e azioni. I bambini dovranno imitare l'animale e compiere l'azione. Chi sarà il più veloce o il più divertente otterrà un punto per la propria squadra.

2. THE JOLLY JUNGLE SOUNDS

Il gioco digitale consiste nel riconoscere i versi degli animali ospiti di Jolly Jungle.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- miniflashcard degli animali della giungla e dei loro nomi per ogni bambina e bambino.

Warm up

> «Aunt Cora, che verso fa Coco?» chiede Max a un tratto.
> «Perché me lo chiedi?»
> «Perché sento un verso strano».
> «Anch'io lo sento» aggiunge Mia. «Ma questo non è un baby gorilla. È un... un...»
> «È un serpente» grida Aunt Cora. «Presto bambini, scappiamo!»

> *«Aunt Cora, what sound does Coco make?» asks Max.*
> *«Why do you ask?»*
> *«Because I hear a strange sound».*
> *«I hear it too,» says Mia. «But this is not a baby gorilla. It is... it is...»*
> *«It's a snake!» shouts Aunt Cora. «Quick, children, run!»*

Invitate le bambine e i bambini ad aiutare Mia e Max a riconoscere i versi degli animali di Jolly Jungle.

Practice

Prendendo spunto da alcuni animali di Jolly Jungle potrete lavorare su alcune *minimal pairs* e quindi sul riconoscimento di suoni. Non c'è bisogno che la classe conosca il significato delle parole, poiché il focus dell'attività sono appunto i suoni.

B – P. Annunciate che leggerete una serie di parole e chiedete di alzare la carta con il pappagallo ogni volta che sentiranno una parola che inizia con 'p'. Un esempio di serie di parole può essere: *pin*, *pie, bee*, *pig*, *bat*, *beach*, *park*, *parrot*, *bye*, *pet*, *blue*, *bin*, *pot*, *pear*, *pea*.

C – G. Per questa coppia minima la classe dovrà alzare la carta con il disegno del coccodrillo quando pronuncerete una parola che inizia per 'c'. Un esempio di parole che potrete leggere è: *goat*, *cat*, *camel*, *gold*, *cup*, *get*, *can*, *gas*, *car*, *cap*, *gate*, *crab*, *girl*, *cow*, *ghost*.

T – D. Annunciate che pronuncerete coppie di parole e chiedete ai bambini di alzare la miniflashcard con la tigre solo quando vi sentiranno pronunciare due parole che iniziano entrambe per 't'. Un esempio di coppie di parole può essere:

two – two	**tip – dip**	**ten – ten**
T – D	**top – top**	**tip – chip**
tip – tip	**tick – tick**	**tie – tie**
tart – dart	**two – chew**	**ten – ten**

Wrap up

In conclusione, potrete proporre degli scioglilingua sulle consonanti contrastive incontrate. Invitate la classe a mettersi alla prova per vedere chi riuscirà a ripetere tre volte uno scioglilingua senza sbagliare.

B - P: A blue parrot pecks a big berry.
C - G: A cute green crocodile.
T - D: Two tigers dance in a tiny den.

3. PHOTOS FROM THE JOLLY JUNGLE

L'attività digitale consiste nel posizionare elementi in un'immagine seguendo istruzioni orali.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- miniflashcard degli animali della giungla e dei loro nomi per ogni bambina, bambino e per l'insegnante.
- Scheda n. 30 per ogni bambina, bambino e per l'insegnante.

Warm up

> «Ehi, guardate che foto stupende che ho fatto!» esclama Max orgoglioso.
> «Uffa Max, siamo qui per trovare Coco e tu continui a distrarti. A che cosa servono le foto adesso?» replica Mia infastidita.
> «Semplice, magari c'è qualcosa che non vedi e poi guardando una foto... ecco che salta fuori!»
> Mia è sorpresa: «Beh fratellino, forse hai ragione... fammi controllare».
> «Nemmeno per sogno» replica Max nascondendo le foto dietro la schiena. «Le guardo io e te le descrivo. Se ho fotografato Coco, voglio essere il primo a scoprirlo». «E va bene, allora dimmi...»
> «Giusto! Anch'io sono molto curiosa» aggiunge Aunt Cora.

> *«Hey, look at my great photos!» says Max.*
> *«Max, we look for Coco! Why do you take photos?» says Mia.*
> *«Maybe we do not see something. A photo helps!» Mia is surprised. «Hmm... maybe you are right. Let me see!»*
> *«No way!» says Max, hiding the photos. «If I take a photo of Coco, I see him first!»*
> *«OK, then tell me...»*
> *«Yes! I want to know too!» says Aunt Cora.*

Practice

Scaricate e fotocopiate la scheda n. 30 per la classe e per voi. Disponete sulla scheda alcune miniflashcard degli animali di Jolly Jungle, poi dettate la vostra composizione. Un esempio può essere: *Put a tapir under the small tree and a crocodile on the big rock*... chi alla fine avrà disposto le carte esattamente come voi, avrà vinto.

Wrap up

Dividete la classe in piccoli gruppi. Una bambina o un bambino, non visto dagli altri, disporrà alcune delle proprie miniflashcard sulla scheda n. 30 e detterà la propria composizione al resto del gruppo.

4. ANIMAL LOOK

Attraverso l'attività digitale la classe imparerà a denominare alcune caratteristiche degli animali.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- Scheda n. 31 per ogni bambina, bambino e per l'insegnante.

Warm up

> «Mia, che cosa fai lì?» grida Max alla sorella.
> «Mi sto riposando. Sono stanca e mi fanno male le gambe».
> «Alzati subito!» grida di nuovo il fratello.
> «Perché dovrei? Questo mucchio di foglie è così morbido... è meglio del nostro divano. Quasi quasi schiaccio un pisolino».
> «Mia, sei appoggiata a una tigre, presto scappa!» grida anche Aunt Cora arrivando di corsa.

> *«Mia, what are you doing?» shouts Max.*
> *«I'm resting. I'm tired, and my legs hurt».*
> *«Get up now!» shouts Max again.*
> *«Why? These leaves are so soft... better than our sofa. I think I'll take a nap».*
> *«Mia, that's a tiger! Run!» shouts Aunt Cora.*

Insieme alla classe, insegnate a Mia come riconoscere gli animali dal pelo, dalle scaglie, dalle piume o dalla pelle.

Practice

Annunciate che giocherete a *Yeah* / *Boo*. Ovvero che pronuncerete alcune frasi, come per esempio:
A lion has got scales, A parrot has got feathers e così via. La classe dovrà decidere se l'enunciato è vero esclamando: *Yeah*, oppure falso dicendo: *Boo*. Naturalmente, se non ritenete opportuno creare confusione in classe, potrete semplicemente chiedere di alzare la mano a ogni frase non vera; sarà forse meno divertente, ma ugualmente efficace.

Wrap up

Distribuite la scheda n. 31 e invitate la classe a completarla. Ora saranno le bambine e i bambini a turno a prendere il vostro posto pronunciando frasi o semplicemente leggendo la caratteristica e l'elenco degli animali disegnati o scritti sulla propria scheda.

5. EXPLORING THE JOLLY JUNGLE

L'attività digitale è un Word Search, un cerca parole in cui le bambine e i bambini devono trovare i vocaboli corrispondenti alle immagini.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- Schede n. 32 e 33 per ogni bambina o bambino.

Warm up

> Nel fitto della giungla, la tensione è a mille e i pericoli, come gli animali selvaggi, sono sempre in agguato. Per fortuna, Aunt Cora fornisce loro cibo in abbondanza e non c'è il rischio di essere mangiati. Ma la zia si accorge che i suoi nipotini hanno bisogno di un po' di relax e quindi propone un gioco.
> «Che gioco è?» chiede Mia.
> «È un cerca parole» risponde Aunt Cora.
> «Ah, io sono bravissimo» esclama Max contento.
> «Io non sempre, ma almeno non penso a tutti i pericoli di Jolly Jungle» aggiunge Mia.

> *In the thick jungle, there are many dangers and wild animals. But Aunt Cora gives them lots of food, so the children are safe. She sees that Mia and Max need to relax, so she suggests a game.*
> *«What game is it?» asks Mia.«It's a word search,» says Aunt Cora.*
> *«I'm really good at that!» says Max happily.*
> *«I'm not always good, but at least I won't think about the dangers of Jolly Jungle,» adds Mia.*

Invitate la classe a risolvere il Word Search insieme a Mia e a Max.

Practice

Scaricate, fotocopiate e distribuite la scheda n. 32 e invitate la classe a ritagliare i serpentelli. Scrivete alla lavagna una serie di nomi che inizino per 's' in modo che ogni bambino possa scegliere come chiamare il proprio serpentello (*Sal*, *Sally*, *Sam*, *Scarlet*, *Steve*, *Simon*, *Scottie*, *Sunny*, *Sidney*, *Spencer*, *Simon*, *Sienna*, *Sullivan*, ecc.) e soprattutto familiarizzi con la pronuncia della S iniziale che in inglese è sempre ed esclusivamente sorda.

Wrap up

Come ritagliare, anche seguire istruzioni e piegare un foglio di carta per realizzare un oggetto è di importanza basilare per lo sviluppo della capacità di attenzione e di concentrazione, e per educare alla pazienza e all'accettazione dell'errore. Proponete quindi la scheda n. 33 e invitate le bambine e i bambini a realizzare la propria tigre a cui potranno dare un nome che inizia per 't' (*Ted*, *Tina*, *Theo*, *Thea*, *Tim*, *Tom*, *Tessa*, *Teddy*, *Taylor*, *Tyler*, *Tyson*, ecc.)

6. FOOTPRINTS IN THE JOLLY JUNGLE

L'attività digitale consiste nell'identificare gli animali di Jolly Jungle basandosi su indizi, quali le impronte e l'immagine della loro coda, e nello scriverne i nomi.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- Scheda n. 34 per ogni bambina e bambino.

Warm up

> Niente da fare, Coco non è nella Jolly Jungle.
> Mia, Max e Aunt Cora sono davvero delusi, ma ecco che Mia vede delle impronte sul terreno. «Ehi, guardate, vanno tutte nella stessa direzione».
> «Proviamo a seguirle» grida Max.
> Mia è d'accordo: «Bella idea! Scopriamo a chi appartengono!»

> *No Coco in Jolly Jungle.*
> *Mia, Max, and Aunt Cora feel sad.*
> *But Mia sees footprints on the ground. «Hey, look! They go the same way!»*
> *«Let's follow them!» says Max.*
> *«Good idea!» says Mia. «Let's see who they belong to!»*

Scoprite insieme alla classe a chi appartengono le impronte.

Practice

Invitate la classe a completare la scheda n. 34.

Wrap up

Nella giungla, abitano molti più animali di quelli ospitati da Aunt Cora, e le impronte sono un argomento coinvolgente per una classe in esplorazione. Potrete quindi proporre una ricerca in cui bambine e bambini, lavorando in coppia o in piccolo gruppo, saranno invitati a fare una ricerca per scoprire altri animali che vivono in questo ambiente e le loro impronte.
Se la scuola in cui operate ha già avviato la transizione al digitale e disponete di tablet o di computer con connessione, sarà un ottimo spunto di integrazione del digitale con i sussidi tradizionali.

OTTAVA SEZIONE: FROZEN POLE

Nell'ottava sezione, la classe esplora il Frozen Pole di Animal World. Coco potrebbe anche essere qui, in fin dei conti è un baby gorilla molto curioso e chissà che, protetto dalla sua folta pelliccia, non sia venuto a fare un giretto nel mondo dei ghiacci. Non resta quindi che giocare e scoprire tutti gli animali ospiti di Aunt Cora.

1. AUNT CORA'S POLAR ANIMALS

Nel primo gioco digitale, la classe incontrerà alcuni animali dei Poli, imparerà i loro nomi e familiarizzerà con il loro suono e la loro grafia attraverso abbinamenti.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- flashcard degli animali dei ghiacci (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- scheda n. 35 per ogni bambina e bambino.

Warm up

> Mia e Max si trovano davanti a un'immensa cupola trasparente. «Aunt Cora, ma dove siamo?» chiede Mia.

> «Venite» risponde la zia aprendo una porta. «Siamo nella terra dei ghiacci. Coco ha una pelo molto folto e caldo, magari può essere qui».
> Mia e Max entrano e subito un vento gelido li investe.
> «Mamma mia, che freddo!» esclama Max.
> «Certo, ho ricostruito il loro ambiente. Se non fosse così freddo, gli animali polari soffrirebbero».

> *Mia and Max stand in front of a big glass wall.*
> *«Aunt Cora, where are we?» asks Mia.*
> *«Come with me,» says Aunt Cora, opening a door.*
> *«We are in the land of ice. Coco has thick fur, so maybe he is here».*
> *Mia and Max step inside, and a cold wind blows over them.*
> *«Wow, it's so cold!» says Max.*
> *«Of course,» says Aunt Cora. «Polar animals need the cold to be happy».*

Scoprite insieme alla classe quali sono gli animali ospitati da Aunt Cora a Frozen Pole.

Practice

Presentate gli animali utilizzando le flashcard.

Wrap up

Distribuite la scheda n. 35 e invitate la classe a svolgere la consegna.

2. ANIMALS ON ICE

L'attività digitale prevede un esercizio di ascolto selettivo: le bambine e i bambini devono riconoscere il nome di un animale all'interno di una frase.

In classe – oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- flashcard degli animali dei ghiacci (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali dei ghiacci e dei loro nomi per ogni bambina e bambino e per l'insegnante.

Warm up

> «Bambini, vi piacciono gli animali dei ghiacci?» chiede Aunt Cora. «Sì!» rispondono in coro Mia e Max.
> «Valeva proprio la pena venire qui al freddo e al gelo. Sono magnifici» aggiunge Mia.
> «Bene. Allora, guardiamo se ve li ricordate. Vi va di fare un gioco?»
> «Certo! A chi non piace giocare?»

> *«Children, do you like the polar animals?» asks Aunt Cora.*
> *«Yes!» reply Mia and Max together.*
> *«Here it's very very cold, but they are amazing,» adds Mia.*
> *«Well then, let us see if you remember them. Do you want to play a game?»*
> *«Yes! Who doesn't like to play?»*

Invitate la classe a giocare insieme a Mia e Max.

Practice

Invitate i bambini a disporre le proprie miniflashcard sul banco. Annunciate che leggerete una storia e chiedete loro di alzare di volta in volta la carta corrispondente all'animale che sentono nominare. La storia può essere:

One day, a narwhal swims in the cold sea. He sees a polar bear on the ice. They start to play. A penguin jumps in the water and joins them. A killer whale swims fast, happy to play too.
A seal claps his flippers with joy. A puffin flies above them, watching from the sky. A walrus moves slowly but smiles. A reindeer runs fast on the snow. All the animals play together. They are happy friends on ice!

Wrap up

Invitate ogni bambina e bambino a scegliere una tra le loro miniflashcard e a disporla sul proprio banco. Annunciate che ora darete degli ordini che solo chi ha una determinata carta dovrà eseguire. Scegliete e insegnate una breve serie di azioni, per esempio: *jump*, *stamp your feet*, *clap your flippers* (pinne di foche e trichechi), *turn around*, *touch your nose*, ecc. Iniziate per esempio dicendo: *All penguins turn around!* E solo chi ha scelto il pinguino e ha la carta corrispondente sul banco dovrà eseguire l'ordine.

3. PAIR IT UP!

L'attività digitale è un Memory in cui si devono abbinare le immagini ai nomi corrispondenti.

In classe – oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:
- flashcard degli animali dei ghiacci (immagine e nome scritto) per l'insegnante;
- miniflashcard degli animali dei ghiacci e dei loro nomi per ogni bambina e bambino.

Warm up

> «Qui però c'è qualcosa di strano. Ho visto uno di quegli animali che stanno in piedi e camminano dondolando di qua e di là...» dice a un tratto Max.
> «Hai visto un pinguino. E che cosa c'è di strano? Siamo al Polo» replica la sorella.
> «Sì, ma io ho visto anche uno di quegli animali grandi e grossi e pelosi...»
> «Hai visto un orso polare. E allora? Siamo al Polo» replica di nuovo Mia.
> Aunt Cora ride: «Hai ragione, Max. Pinguini e orsi polari non vivono nello stesso ambiente: i pinguini vivono al Polo Sud e gli orsi polari al Polo Nord, ma costruire due ambienti ghiacciati sarebbe stato molto difficoltoso».

> *«Something is strange here. I saw an animal standing and walking side to side,» says Max.*
> *«Oh yes, a penguin. So what? We are at the Pole,» says Mia.*
> *«Yes, but I also saw a big, white, furry animal...»*
> *«Oh yes, a polar bear. So what? We are at the Pole,» says Mia again.*
> *Aunt Cora laughs. «You are right, Max.*
> *Penguins live at the South Pole. Polar bears live at the North Pole. But making two ice places was too hard!»*

Risolto il problema Polo Nord e Polo Sud, rimane il fatto che Max si confonde ancora un po' con i nomi degli animali dei ghiacci. Invitate la classe ad aiutare Max a distinguerli.

Practice

Per allenare la memoria, appendete, a una parete o alla lavagna, tutte le flashcard degli ospiti di Frozen Pole, meno una. Giocate con la classe a *What's missing?* in cui i bambini dovranno individuare l'animale mancante.

Wrap up

Alla fine, potrete proporre un'attività in stile Montessori. Chiedete di utilizzare le miniflashcard con le immagini e con le scritte e di procedere agli abbinamenti corretti. Il primo o la prima che finirà il lavoro potrà fare un giro dell'aula con l'andatura del suo animale preferito.

4. POLAR LIGHT EFFECTS

L'attività digitale consiste nel seguire istruzioni orali e colorare degli elementi all'interno di una tavola illustrata.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- Schede n. 36 e 37 per ogni bambina e bambino.

Warm up

> Mia, Max e Aunt Cora stanno camminando sul ghiaccio, cercando di non scivolare, quando uno strano raggio di luce prima blu, poi viola colora gli animali.
> «Ehi, guardate! Un orso polare viola» fa appena in tempo a gridare Mia, quando ecco che la luce cambia e il pelo dell'orso diventa verde scuro, poi rosso.
> «Zia Cora, che cosa sta succedendo?» chiede Max spaventato.
> «Oh, è l'aurora boreale. Finta, naturalmente. Ho voluto ricrearla con luci speciali per far sentire gli animali ospiti più vicini a casa».
> «Sì, ma è troppo bello!» esclama Max. «Devo assolutamente fotografarli».

> *Mia, Max and Aunt Cora walk on the ice. They try not to fall. Suddenly, a blue light, then a purple light, shines on the animals.*
> *«Look! A purple polar bear!» says Mia. Then the light changes. The bear is green, then red.*
> *«Aunt Cora, what's happening?» asks Max.*
> *«Oh, the Northern Lights... but not real!» laughs Aunt Cora.*
> *«I use special lights. The animals feel at home».*
> *«Wow, it's amazing!» says Max. «I must take a photo!»*

Scoprite insieme alla classe che cosa ha fotografato Max.

Practice

Stampate la scheda n. 36 per voi e per la classe. Disegnate e colorate alcuni animali posizionandoli a piacere. Dettate alla classe la vostra composizione dicendo per esempio: *Draw a pink seal on the small iceberg*; *draw a green polar bear in front of the igloo*, ecc. Alla fine, tutti dovranno avere un disegno identico al vostro.

Wrap up

Dividete la classe in coppie e distribuite 2 copie della scheda n. 37 a ogni bambina e bambino che disegnerà

e colorerà alcuni animali a piacere per poi descrivere la scena al compagno. Successivamente, dovrà ascoltare la descrizione del partner e disegnare la scena corrispondente.

5. BODY PARTS

Attraverso l'attività digitale, le bambine e i bambini impareranno a denominare alcune caratteristiche degli animali dei ghiacci.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- Scheda n. 38 per ogni bambina e bambino.

Warm up

> Mia sta fissando un grande pesce: «Ehi guardate quel pesce, ha un corno lunghissimo!»
> «È vero, ma quello non è un corno, è un dente!» specifica Aunt Cora.
> Anche Max non lo sapeva, ma fa finta di niente.
> «Un dente? Io credevo che fosse un corno come le corna delle renne».
> «Le corna delle renne, non si chiamano così» spiega Aunt Cora.
> «Ah, no? E come si chiamano?» chiedono stupiti in coro Mia e Max.

> *Mia looks at a big fish.*
> *«Hey, look at that fish! It has a very long horn!»*
> *«Yes, but that's not a horn, it's a tooth!» says Aunt Cora.*
> *Max didn't know that, but he says nothing.*
> *«A tooth? I thought it was a horn, like reindeer horns».*
> *«Reindeer horns are not called horns,» says Aunt Cora.*
> *«Oh, no? What are they called?» ask Mia and Max together, surprised.*

Invitate la classe a imparare, insieme a Mia e Max, i nomi delle parti del corpo degli animali dei Poli.

Practice

Invitate la classe a completare la scheda n. 38.

Wrap up

In qualsiasi parte del nostro pianeta, gli animali sono in grave pericolo, le cause sono molteplici: dall'inquinamento, alla deforestazione, all'effetto serra, al cambiamento climatico. Parlando degli animali del mondo dei ghiacci, potrete proporre alla classe di scegliere un animale e di trasformarlo in supereroe o supereroina, protettori del pianeta Terra, con caratteristiche originali dell'animale ma anche altre inventate per aumentare i suoi poteri. Alla fine, potrete chiedere a ognuno di descrivere la propria realizzazione.

6. FROZEN RIDDLES

Nell'attività digitale le bambine e i bambini devono leggere o ascoltare gli indovinelli e scrivere la soluzione, ovvero il nome dell'animale.

In classe - oltre il digitale

Materiale occorrente scaricabile dal sito:

- flashcard degli animali dei ghiacci (immagine e nome scritto) per l'insegnante.

Warm up

> All'improvviso, Max comincia a saltellare canticchiando: «Sono piccolo, ho due braccia, ho due gambe, non ho la coda e sono molto peloso. Chi sono? Sono piccolo, ho due braccia, ho due...»
> «Smettila, Max. Sei mio fratello».
> «Dai, giochiamo un po'» replica Max e ricomincia:

> «Sono piccolo, ho due braccia, ho due...»
> «Sei Coco, il baby gorilla» interviene Aunt Cora.
> «Brava zietta, hai indovinato».
> «Certo, io sono un'esperta in indovinelli. Adesso ve ne faccio qualcuno».
> «Yeah!» grida Max felice.

> *Max hops and sings: «I am small, I have got two arms, I have got two legs, I have no tail, and I have got lots of hair. Who am I? I am small, I have got two arms, I have got two...»*
> *«Stop it, Max. You're my brother,» says Mia.*
> *«Come on, let's play!» says Max and sings again: «I am small, I have got two arms, I have got two...»*
> *«You are Coco, the baby gorilla!» says Aunt Cora.*
> *«Good job, Aunt Cora! You got it!»*
> *«Of course! I am an expert at riddles. Now, I will ask you some!»*
> *«Yeah!» shouts Max happily.*

Invitate la classe a risolvere gli indovinelli di Aunt Cora.

Practice

Dividete la classe in piccoli gruppi e chiedete a ogni gruppo di eleggere un portavoce. Scegliete una tra le vostre flashcard e mettetela capovolta sulla cattedra. Iniziate a disegnare un animale dei Poli. Il gruppo che indovinerà il nome dell'animale sarà il vincitore.

Wrap up

Chiamate alla lavagna un membro di un gruppo, fatevi dire o mostrare un animale, ma in modo che nessuno veda di che cosa si tratta. Poi chiedete di iniziare a disegnarlo alla lavagna. Il gruppo che indovinerà il nome dell'animale vincerà la manche.

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Animal World Quest,* alla sua struttura e ai contenuti in essa presentati.

Il login

Una volta attivata la web app e cliccato sul pulsante «Entra» sarà possibile creare il proprio profilo. L'utente dovrà scrivere il proprio nome e scegliere un avatar, tra quelli presenti, che lo accompagnerà nel corso delle attività (figura 1).

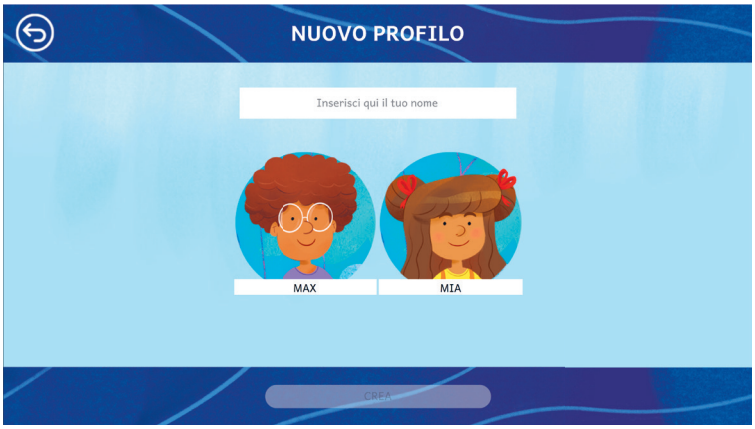


Fig.1 - Creazione nuovo profilo

Dal secondo accesso in poi, la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista dei profili creati (figura 2); selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia», si accede alla relativa area personale.

Fig.2 - Lista profili

È possibile modificare o eliminare i profili già creati cliccando l'icona della matita, in basso a destra. Da questa schermata l'utente ha sempre la possibilità di creare un nuovo profilo cliccando sul pulsante «+». Entrando nell'area personale di ogni profilo si potrà accedere alle attività o alle statistiche (figura 3).

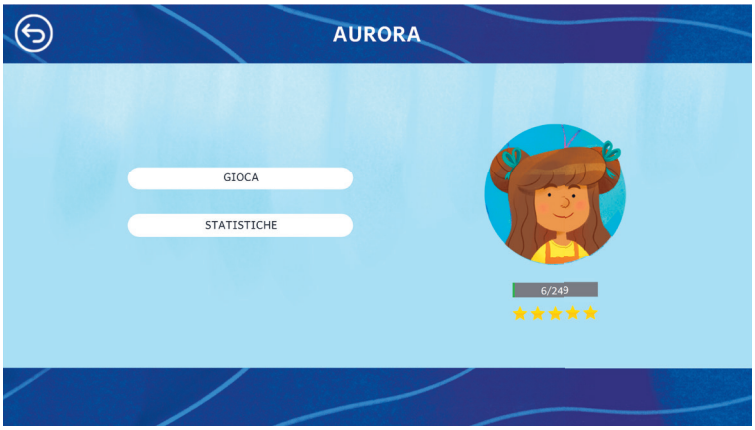


Fig.3 - Area personale

Il menu

Dal menu è possibile accedere alle otto sezioni, che corrispondono a otto ambienti diversi:
- Aunt Cora's House
- Funny Farm
- Little Woods
- Freshwater Paradise
- Blue Lagoon
- Little Savanna
- Jolly Jungle
- Frozen Pole

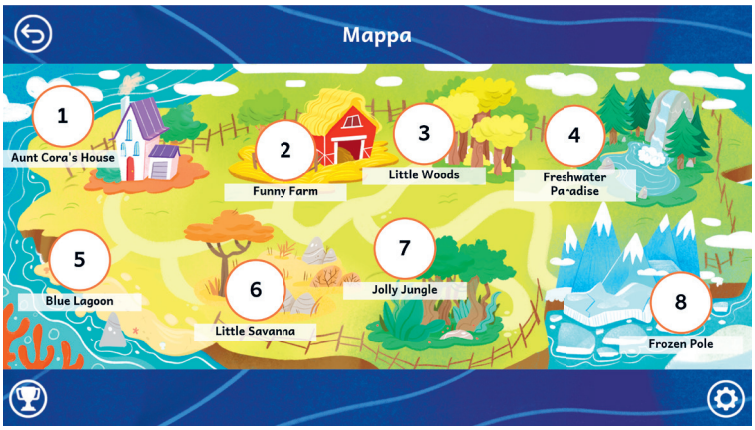


Fig.4 - Menu di scelta della sezione

Opzioni

Cliccando sul pulsante dell'ingranaggio in basso a destra si accede al menu «Opzioni», dove è possibile modificare le impostazioni della sessione di gioco. La videata è composta da tre pulsanti: «Testo maiuscolo», «Risposta dopo tre tentativi» e «Istruzioni sempre visibili».

Testo maiuscolo

Cliccando su questo pulsante è possibile visualizzare il testo delle storie e degli esercizi in maiuscolo o minuscolo. Di default, il carattere è impostato sul minuscolo.

Risposta dopo tre tentativi
Dopo tre tentativi sbagliati, la web app fornisce automaticamente la soluzione all'attività. Il presente pulsante consente di attivare o disattivare questa funzione.

Istruzioni sempre visibili
Cliccando sul pulsante si può scegliere se svolgere gli esercizi con istruzioni sempre visibili o a scomparsa.

Premi
Nell'area «Premi» è possibile visualizzare i premi conquistati durante lo svolgimento delle attività.
Al completamento di ogni ambiente, l'utente riceve come ricompensa un premio corrispondente alla relativa sezione; tutti i premi vinti dall'utente sono raccolti in quest'area.

Struttura della web app

Come detto in precedenza, dal menu principale è possibile accedere a otto ambienti, ognuno dei quali contiene sei esercizi su animali diversi. Oltre a lavorare sugli animali, le sezioni contengono anche esercizi su concetti a essi correlati, come i colori, i numeri, le parti del corpo, i cibi, etc.

1. Aunt Cora's House

Questa sezione permette di esercitarsi sui nomi e le caratteristiche degli animali da compagnia:

- cane
- gatto
- tartaruga
- pesce rosso
- uccellino
- rana
- coniglio
- criceto.

Fig.5 - Aunt Cora's Pets

Fig.6 - Pet Food

2. Funny Farm

Attraverso gli esercizi di questa sezione, è possibile imparare a denominare invece i principali animali della fattoria:

- mucca
- anatra
- cavallo
- asino
- maiale
- gallina
- pecora
- capra.

Fig.7 - Help! An Animal Is Missing

Fig.8 - Who's My Mum?

3. Little Woods

In questa sezione vengono presentati i principali animali del bosco:

- cervo
- pettirosso
- scoiattolo
- orso
- volpe
- aquila
- gufo
- lupo.

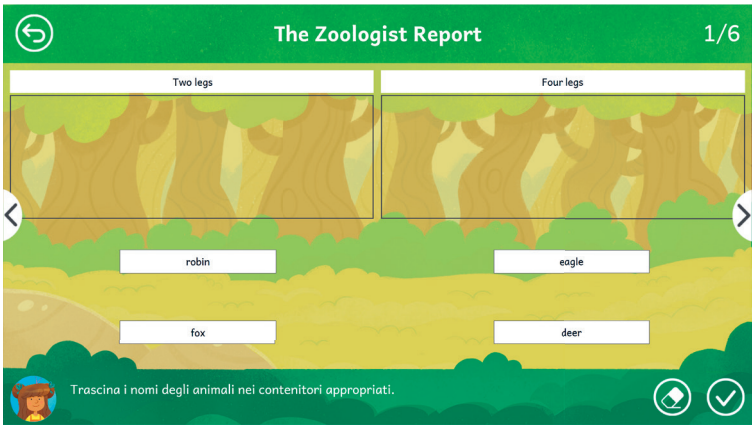


Fig.9 - The Zoologist Report

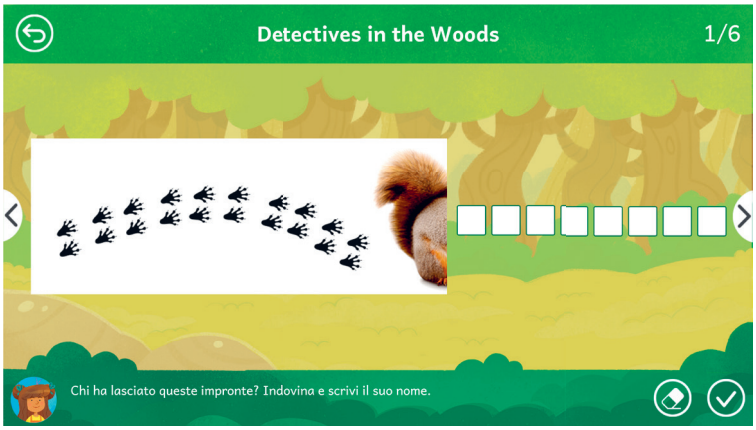


Fig.10 - Detective in the Woods

4. Freshwater Paradise

Nella quarta sezione il bambino o la bambina imparerà i nomi e particolarità di alcuni animali che vivono negli stagni:

- lontra
- rospo
- carpa
- pellicano
- castoro
- libellula
- cicogna
- martin pescatore.

Fig.11 - Freshwater Sports

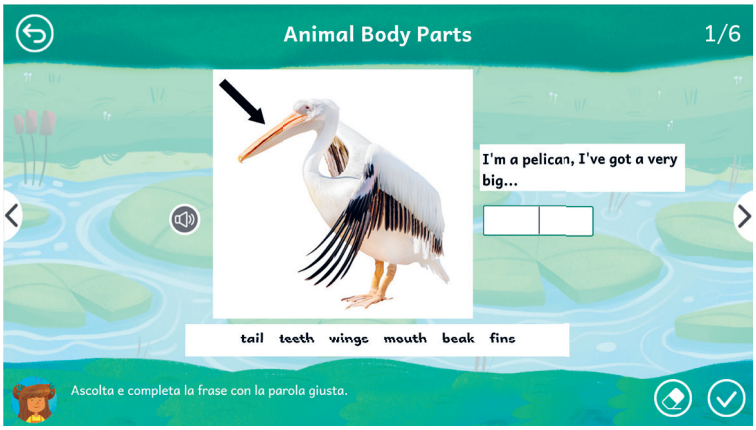


Fig.12 - Animal Body Parts

5. Blue Lagoon

Questa sezione contiene attività sugli animali marini:
- stella marina
- cavalluccio marino
- granchio
- squalo
- delfino
- polpo
- tartaruga marina
- medusa.

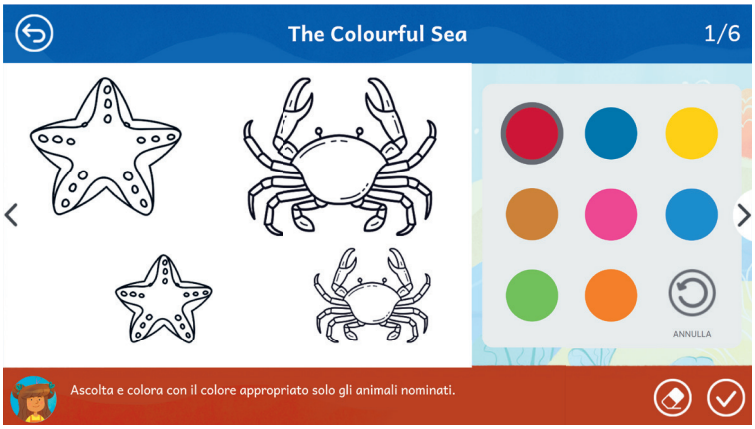


Fig. 13 - The Colourful sea

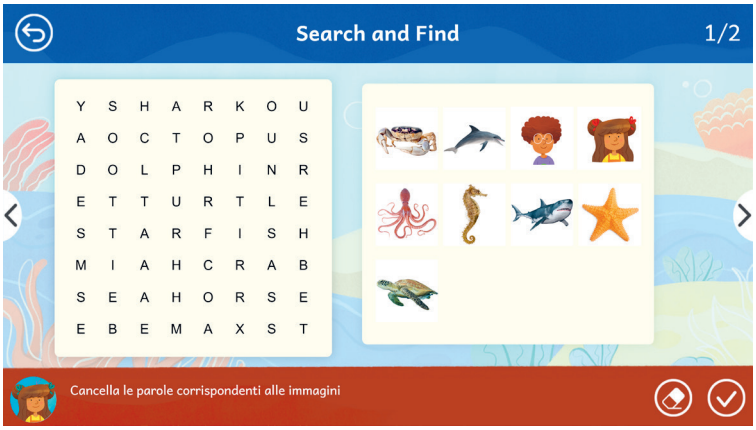


Fig. 14 - Search and Find

6. Little Savanna

In questa sezione sono presentati alcuni animali della savana:
- ippopotamo
- bufalo
- giraffa
- struzzo
- leone
- zebra
- elefante
- ghepardo.

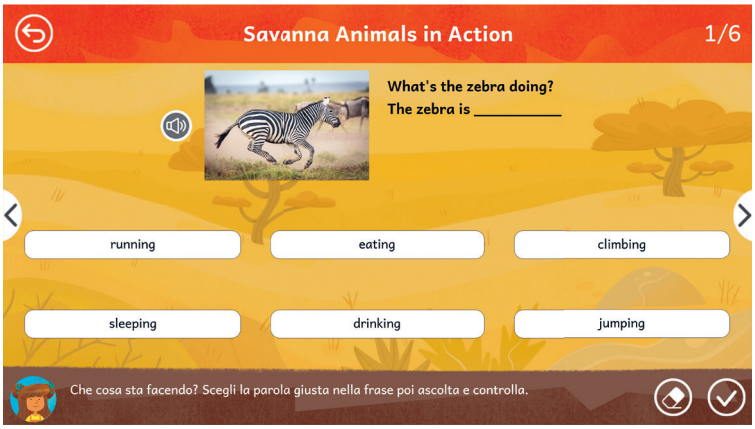


Fig.15 - Savanna Animals in Action

Fig.16 - Aunt Cora's Book

7. Jolly Jungle

La settima sezione permette di conoscere meglio alcuni animali della giungla:

- tapiro
- pappagallo
- rinoceronte
- bradipo
- tigre
- scimmia
- coccodrillo
- serpente.

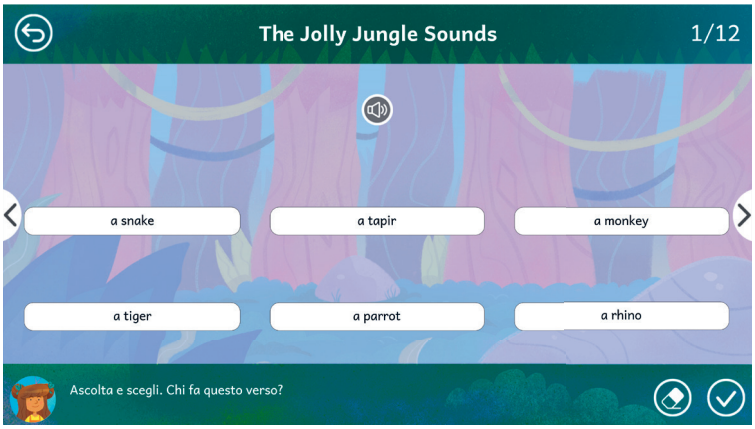


Fig. 17 - The Jolly Jungle Sounds

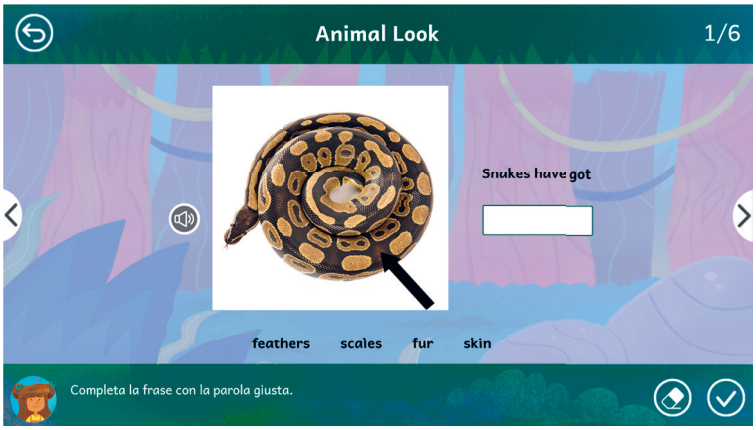


Fig. 18 - Animal Look

8. Frozen Pole

Nell'ultima sezione il bambino potrà fare la conoscenza di alcuni animali che si possono trovare ai poli:

- pinguino
- pulcinella di mare
- foca
- tricheco
- narvalo
- orso polare
- renna
- orca.

Fig.19 - Pair It Up!

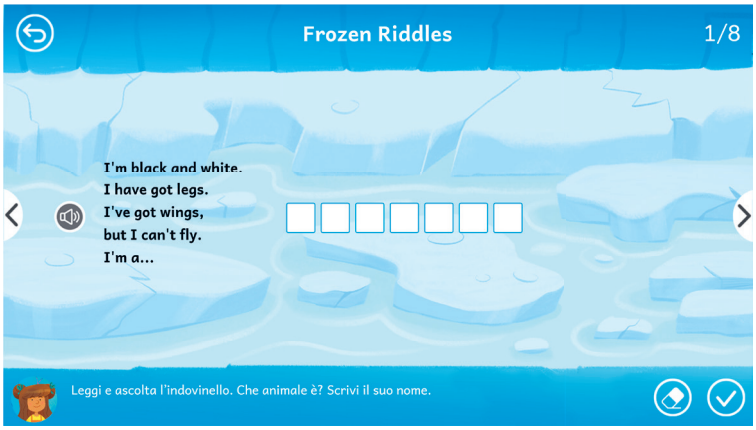


Fig.20 - Frozen Riddles

Statistiche

In quest'area (figura 21) è possibile visualizzare il report con i risultati degli esercizi svolti dall'utente. È possibile vedere la tabella completa oppure filtrata per singolo esercizio. In tabella vengono riportati i seguenti dati:

- il numero dell'esercizio;
- la data e l'ora di svolgimento;
- la percentuale di correttezza dell'esercizio;
- il numero di videate corrette sul totale.

Questi dati possono essere esportati in un unico file csv cliccando sul pulsante «Esporta» (non è possibile esportare solo i dati relativi a un singolo esercizio; l'esportazione è sempre completa).

Fig.21 - Statistiche

Erickson

Vai su **www.erickson.it**
per leggere la descrizione dei prodotti Erickson e scaricare gratuitamente tutti gli «sfoglialibro», le demo dei CD-ROM e le gallerie di immagini.

Registrati su **www.erickson.it** e richiedi la **newsletter INFO**
per essere sempre aggiornato in tempo reale su tutte le novità e le promozioni del mondo Erickson.

Seguici anche su **Facebook**
www.facebook.com/EdizioniErickson
Ogni giorno notizie, eventi, idee, curiosità, approfondimenti e discussioni sul mondo Erickson!

Erickson

www.erickson.it