

Indice

7 *Presentazione*

PARTE PRIMA

10 L'alfabeto inglese
16 Colori
18 Numeri &...
24 La persona
28 Elementi quotidiani
32 Il tempo

PARTE SECONDA

38 Pronuncia
42 Parole
62 Forme di saluto

PARTE TERZA

68 Elementi della frase
78 Prime frasi
92 Conversazione
98 Nuove frasi

PARTE QUARTA

108 Botta e risposta
116 Altre espressioni
124 Fine dei giochi

SOLUZIONI

129 Soluzioni scritte
145 Soluzioni illustrate

Presentazione

Mai come negli ultimi anni, da docenti e studenti, è avvertita l'esigenza di affiancare le modalità tradizionali di insegnamento/apprendimento con approcci più efficaci, che coinvolgano la motivazione e l'interesse dell'alunno/studente, per realizzare un apprendimento autentico nel senso di produrre una modificazione nelle competenze e nelle abilità, oltre che un diverso modo di utilizzare le conoscenze.

Diversi autori, in primo luogo la Karmiloff-Smith,¹ sottolineano come l'apprendimento sia una contaminazione tra quello che il bambino conosce già — le competenze che già possiede — e ciò che di nuovo gli viene proposto o insegnato.

Allo stesso modo, i concetti piagetiani di assimilazione e accomodamento ribadiscono come, una volta che il bambino abbia assimilato nuove conoscenze, informazioni, competenze, debba poi passare all'«accomodamento», vale a dire a integrare le nuove conoscenze con quelle che già possiede, realizzando in tal modo una modificazione e ristrutturazione delle stesse, quindi un vero e proprio apprendimento.

Molto spesso l'insegnamento scolastico, in certi ambiti, si ferma — quando ci arriva — al processo di assimilazione.

Le caratteristiche della nostra cultura, in continua evoluzione e cambiamento, hanno creato esigenze di apprendimento alle quali la presente collana porta il suo contributo, con l'obiettivo di fornire al bambino contesti per lui interessanti, che stimolino la sua autonomia di pensiero, e lo inducano a utilizzare le conoscenze, assimilate in contesti tradizionali, in modo creativo.

Viene così incoraggiato e facilitato il processo di accomodamento: infatti il bambino non può limitarsi ad attingere in modo mnemonico al proprio sapere, ma deve coniugarlo con la logica e con il pensiero creativo. Ciò produce, inoltre, un rinforzo e una stabilizzazione di ciò che il bambino ha appreso, molto più efficace delle classiche proposte scolastiche di ripetere e ripassare quanto studiato.

Nei volumi di questa collana, i programmi curricolari sono ripercorsi attraverso tante piccole «sfide» (quiz, labirinti, giochi di parole) che coinvolgono il bambino e magari anche l'adulto (genitore e insegnante) che, ponendosi sullo stesso piano, modifica quel rapporto asimmetrico che, di solito, caratterizza l'insegnamento. In particolare i genitori possono vestire i panni degli alleati, con cui affrontare le diverse sfide, o di avversari da vincere.

Inoltre, la presenza dell'adulto può rivelarsi utile per aiutare i soggetti più giovani a recuperare, nel libro di testo o in altre fonti, quelle informazioni che avessero

¹ Karmiloff-Smith A. (1995), *Oltre la mente modulare. Una prospettiva evolutiva sulla scienza cognitiva*, Bologna, Il Mulino.

dimenticato o che ricordassero in modo approssimativo. Imparare a consultare i libri di testo è uno degli aspetti che ogni studente deve far proprio per acquisire un buon metodo di studio.

Ritengo quindi che, nel panorama delle proposte didattiche, questa collana occuperà uno spazio specifico, rappresentando un passo avanti verso una modernizzazione delle modalità per realizzare una generalizzazione e una maggior incisività negli apprendimenti, così da permettere ai ragazzi di procedere ben equipaggiati nella scalata alla conoscenza.

Questo terzo volume, in particolare, è un utile strumento anche per bambini e ragazzi più grandi che desiderino un ripasso, veloce e divertente, della lingua inglese.

Vorrei sottolineare infine che il vocabolario sarà, in assoluto, il miglior compagno di «viaggio» per chiunque si cimenti con questo libro.

Itala Riccardi Ripamonti



COLORI – COLOURS



Colora ogni soggetto per come è nella realtà, poi collegalo con una linea al giusto colore (fra le parole scritte su sfondo grigio). Attento: le linee non devono mai incrociarsi fra loro.



GREEN



BLUE



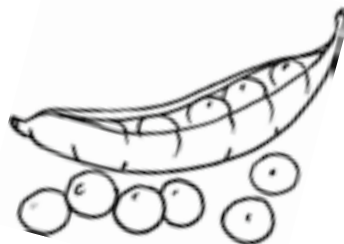
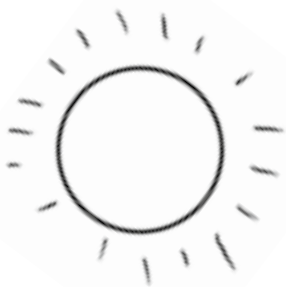
YELLOW



RED



WHITE





L'ARCOBALENO – THE RAINBOW

Iniziando dalla prima casella scrivi, accanto a ogni colore, la corretta traduzione in inglese.

Le lettere delle caselle grigie, lette nell'ordine, ti daranno il nome di un arcobaleno «piuttosto raro».



ARANCIONE									
ROSA									
GRIGIO									
BIANCO									
VIOLA									
ROSSO									
NERO									
CELESTE	L		G	H	T	B	L	U	E
VERDE									
BLU									
MARRONE									
GIALLO									



VOCALI – VOWELS



Qui devi identificare ogni oggetto in elenco, completandone il rispettivo nome in inglese e tenendo conto che sono tutti rappresentati nel disegno.

Coraggio... non è poi così difficile, mancano solo le vocali!

S	H		P	-	W		N	D		W							
	T	R		S	H	-	C			N							
	S	T				R	W			Y							
		C	H			R	C	H									
		B			L	C			N	Y							
						D				G							
			C			L				M	N						
						C					R						
						W	H				L						
						P			V		M		N	T			
						P			L			C		M		N	
						B			L	L	-	T		W		R	
						S	T	R				T	-	L		M	P
						C		N	T	R		-	L			N	



SOLO UNA DOMANDA – ONLY ONE QUESTION – 1



Un gioco molto simile a quello di pagina 44.

Passando da una casella a una di quelle «attaccate» (non in diagonale) e utilizzando tutte le lettere del casellario, trova la domanda in inglese alla quale è possibile dare una qualsiasi delle seguenti risposte:

1

It's sunny.
It's cloudy.
It's windy.
It's rainy.
It's snowy.

Ricorda che:

- una domanda inizia sempre con la lettera maiuscola e finisce con il punto di domanda;
- le caselle nere sono gli spazi fra le parole.

ATTENTO: mai attraversare un muro grigio!

a	t	■	e	a	t	l	i	k	e	
h	s	i	w	■	h	■	o	t	■	
W	■	t	h	e	e	r	d	a	y	?

Aiutati scrivendo qui la domanda in inglese, man mano che la decifri.

Scrivi qui la traduzione in italiano della domanda...

... e qui la traduzione in italiano di una delle risposte.





2

Il gioco non cambia e neppure le regole. Le risposte, alla domanda che devi trovare tu, sono le seguenti:

2

I'm sick.
I'm hungry.
It's nothing.
I lost my bike!

a	t	t	e	r	
m	■	i	w	■	
h	e	t	h	?	
t	■	s	■	u	
W	h	a	t'	y	o

Aiutati scrivendo qui la domanda in inglese, man mano che la decifri.

Scrivi qui la traduzione in italiano della domanda...

... e qui la traduzione in italiano di una delle risposte.

3

Just a moment!
I have just finished!
I really don't know!
Not a minute more!

■	t	a	k	e	?
t	i	g	n	o	
s	■	■	■	l	
e	o	d	w	o	H

Aiutati scrivendo qui la domanda in inglese, man mano che la decifri.

Scrivi qui la traduzione in italiano della domanda...

... e qui la traduzione in italiano di una delle risposte.