

SUSI  
CAZZANIGA

SILVIA  
BALDI

# ALICE

ALLA scoperta DELLE

# PAROLE



ARRICCHIMENTO  
LESSICALE  
IN CLASSE 3<sup>A</sup>

ILLUSTRAZIONI  
DI ANGELICA  
REGNI

Erickson

# ALICE

ALLA *scoperta* DELLE

# PAROLE

**5** *meravigliosi*  
LIBRI-GIOCO PER **ARRICCHIRE**  
IL LESSICO ALLA SCUOLA  
PRIMARIA

**U**na nuova serie che propone **giochi e attività** sulle parole — cerca e trova, rebus, cruciverba, labirinti, cloze, crucipuzzle — per **arricchire e consolidare il lessico**.

In compagnia di Alice e del suo amico Brucaliffo, bambini e bambine della classe terza **scopriranno più di 200 parole** relative ai mestieri e agli ambienti di lavoro (dall'artigianato all'esplorazione spaziale, dalla clinica veterinaria allo studio fotografico).

Oltre **30 schede** coinvolgenti e **riccamente illustrate** da completare in autonomia, strutturate in **7 tappe** che consentono di:

- imparare nuovi vocaboli
- scoprire curiosità e infinite possibilità combinatorie della lingua
- sviluppare le capacità espressive e potenziare originalità e fantasia.

CONQUISTA  
E INCOLLA TANTI  
ADESIVI

LO SAPEVI CHE  
LA **GIRAFFA** È ANCHE  
UN ATTREZZO  
USATO SUL SET  
**CINEMATOGRAFICO?**

€ 9,90



9 788859 103763

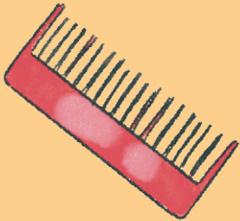
www.erickson.it



# Ti DO il BENVENUTO!

COME TI CHIAMMI?

Disegna il tuo ritratto,  
incolla una foto oppure inventa il tuo personaggio.

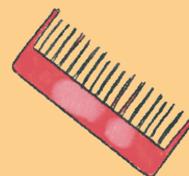


MI PRESENTO

Io sono **ALICE** e, assieme al mio fidato **BRUCALIFFO**, adoro esplorare e osservare ciò che mi sta attorno. Sono molto curiosa e mi piace imparare cose nuove. Come le **PAROLE**, ad esempio!

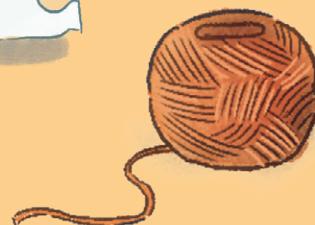
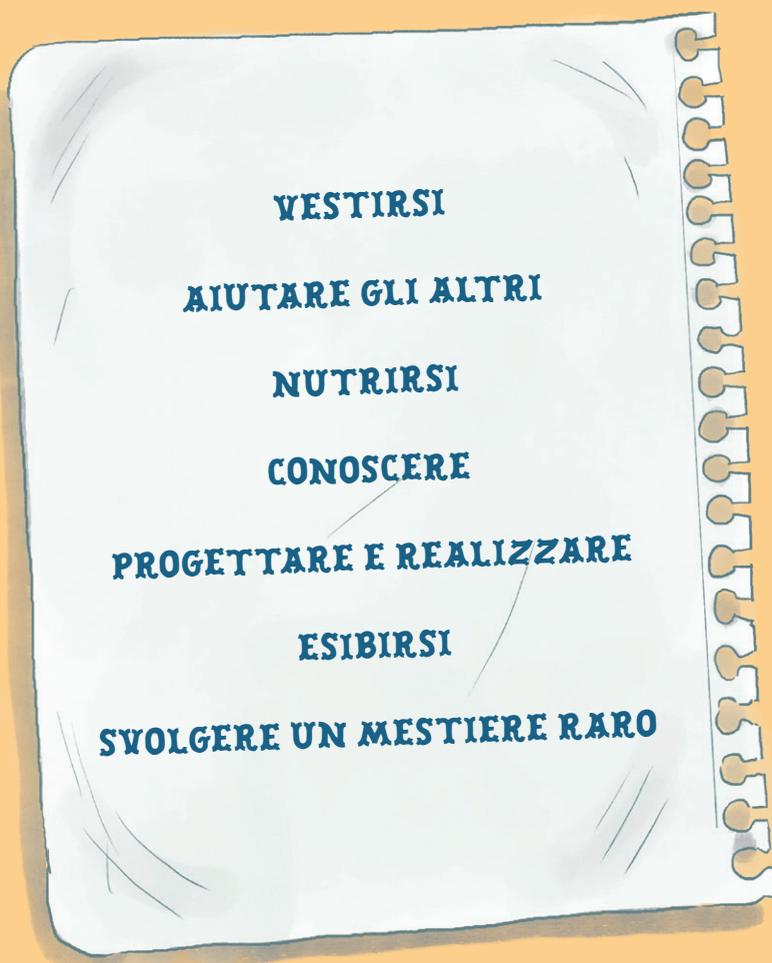
Vieni con me, vivremo un'avventura meravigliosa,  
alla scoperta dei **MESTIERI!**





## COME È FATTO QUESTO LIBRO?

Faremo un viaggio affascinante diviso in **7 TAPPE**,  
per conoscere ed esplorare i **MESTIERI**  
che hanno a che fare con:



## COSA FARAI IN QUESTO LIBRO?

In ogni pagina ti aspetta un gioco, una piccola sfida,  
un'attività in cui dovrai osservare, cercare,  
imparare **PAROLE NUOVE** e scoprire tante curiosità.

## COSA TI SERVE?



Una **MATITA** o una **PENNA**,  
meglio se cancellabile,  
qualche **COLORE** per personalizzare  
e rendere unico il tuo libro.



Se hai bisogno di aiuto, chiedi a un adulto,  
altrimenti procedi in libertà; gli esercizi contengono tutte le  
informazioni utili per essere svolti in **AUTONOMIA**.

## GLI ADESIVI

In ogni scheda, raccogli le **LETTERE** seguendo le istruzioni  
che si trovano in fondo alle pagine e, a fine tappa, unisci tutte  
le lettere trovate nell'ordine indicato dai colori.

Se avrai completato correttamente le schede,  
scoprirai una parola che ti farà conquistare un adesivo.

Cercalo nel foglio degli sticker e incollalo al posto giusto  
nella **TAVOLA** alle pagine 60-61!

Attenzione!

Ti avvanzeranno alcuni adesivi,  
puoi usarli per creare uno scenario immaginario,  
staccandoli e incollandoli dove vuoi tu.



## COMINCIAMO?

Facciamo allora un patto:  
*con il Brucaliffo e con Alice andrai  
alla scoperta di parole che non sai!*



# ABITI, ABITI, ABITI...

Alice sta scoprendo quali sono le persone coinvolte nel **CONFEZIONARE**, cioè realizzare, un abito!

► Leggi le informazioni e osserva le immagini su questa pagina, poi segui i percorsi per scoprire *chi fa cosa!*



Ha l'idea per un abito e disegna un **BOZZETTO**.



Realizza un **CARTAMODELLO** che riproduce le parti del vestito.



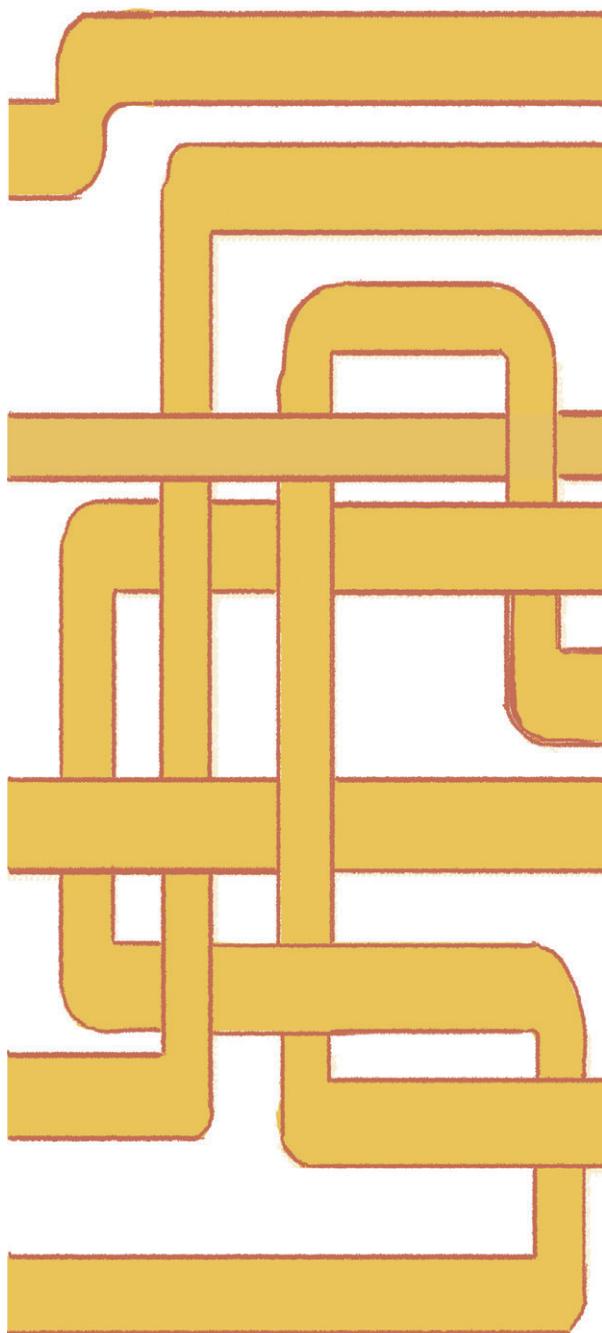
Aggiunge le **FINITURE**, cioè un ultimo tocco di **ABBELLIMENTO**, come pizzo, perline, decorazioni...

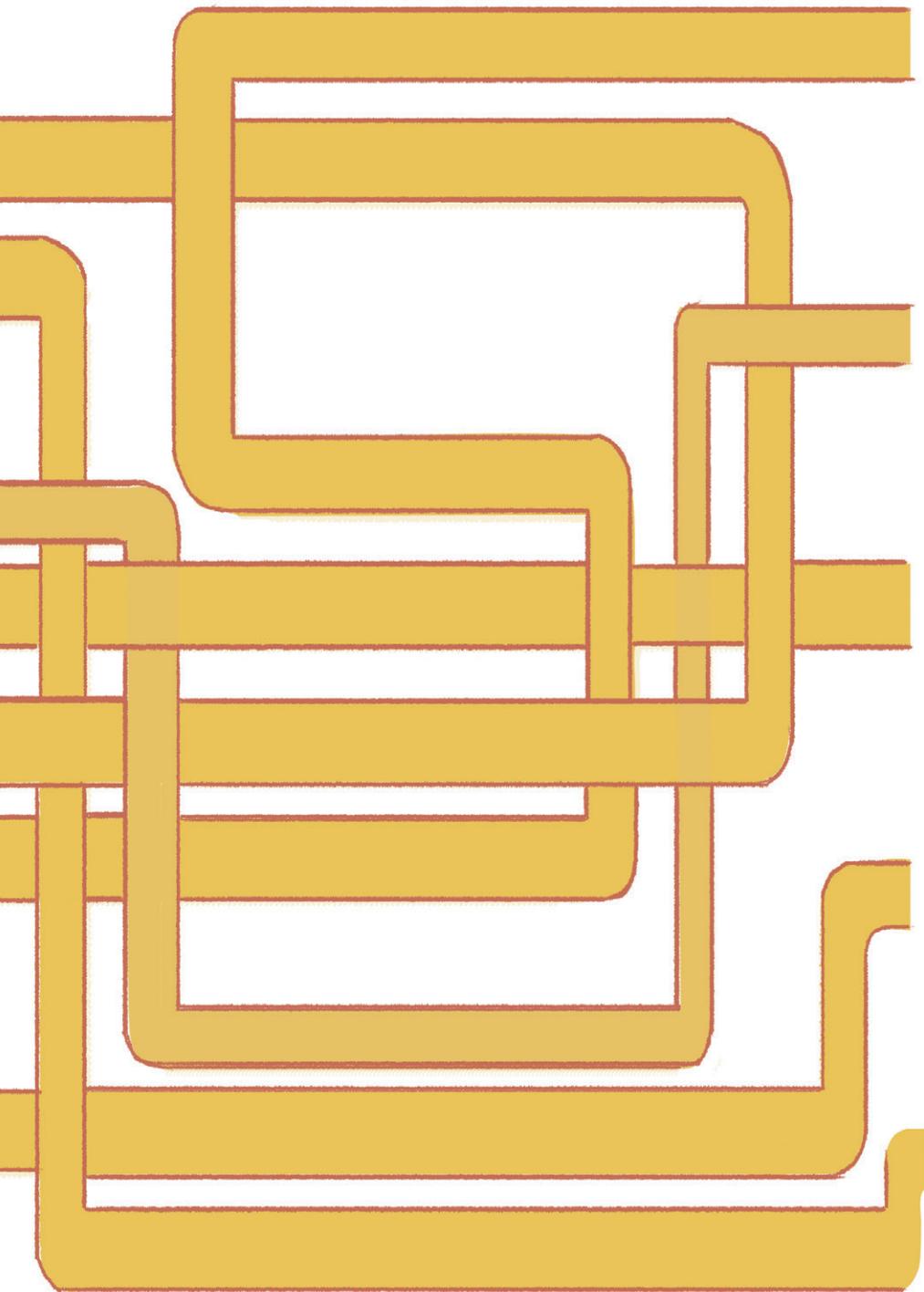


Usa la macchina da cucire per unire i pezzi di stoffa necessari.



Sfila in **PASSERELLA** per mostrare a tutti l'abito terminato.





**DECORATORE**

**MODELLISTA**

**MODELLA**

**STILISTA**

**SARTO**



**Chi finisce il lavoro  
di confezionamento?**



## NEL LABORATORIO TESSILE

Coprirsi è un'**ESIGENZA** delle persone da sempre: ci si ripara, spesso, dal freddo e dalle **INTEMPERIE**, cioè dal cattivo tempo. Alice vuole scoprire qualcosa sui tessuti, così va a trovare la sua amica Sandra, un'**OPERAIA** che lavora in un laboratorio **TESSILE!**

► Aiutala a scoprire nuove parole completando i cruciverba. Per capire dove scrivere le parole, usa i numeri sullo sfondo bianco e ritrovali vicino allo schema sullo sfondo viola!



TELAIO

ARCOLAIO

TESSUTO

COPERTA

MANICHINO

SPOLETTA

IMPUNTURA

BAVERO

TOPPA

MATASSA



6

I

7

8

M

9

9

M

T

10

B

10

8

7

6

## DUE ARTIGIANI

Ad Alice e al Brucaliffo piace andare nei negozi degli **ARTIGIANI**, cioè di coloro che producono con metodi tradizionali... e non industriali!

► Completa le frasi, inserendo le parole che vedi in alto nella prossima pagina.



La **MAGLIAIA** crea guanti,

e       con i **FILATI** naturali

come la lana e il cotone, o con i filati **SINTETICI**, come il **POLIESTERE**.

BERRETTI

SCIALLI

CUOIO

TOMAIE

Il **PELLETTIERE** lavora il      per realizzare i portafogli, le cinture, oppure, nelle scarpe, le soles, che stanno sotto, e le      , che avvolgono il piede.



COMPLIMENTI!  
Cerca l'adesivo corrispondente e incollalo nello spazio 1.

?

Quale parola indica la parte superiore delle scarpe?



Scrivi qui le lettere colorate che hai trovato nelle pagine precedenti e in questa attività.

?





# ALICE ALLA SCOPERTA DELLE PAROLE

Arricchimento lessicale alla scuola primaria

Le parole sono perle  
chiusi in cuori di conchiglie  
quando parli schiudi e sciogli  
le collane meraviglie.



(Chiara Carminati, *Viaggia Verso. Poesie nelle tasche dei jeans*, Milano, Bompiani, 2018)



Nella società odierna, padroneggiare la lingua è un aspetto trasversale molto importante, in quanto permette di relazionarsi e comunicare in diversi contesti e situazioni. Il lessico ha un ruolo fondamentale nella competenza linguistica, poiché le parole sono la base della comunicazione: la capacità di trovare le parole giuste permette di sentirci più consapevoli e competenti negli scambi comunicativi quotidiani, porta a una migliore conoscenza e a un maggior rispetto reciproco, legandosi direttamente alla libertà di pensiero e di espressione.

Anche le *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione* (MIUR, 2012) segnalano come il lessico e la sua organizzazione rientrino negli oggetti della riflessione sulla lingua. Le Indicazioni esortano i docenti di tutto il primo ciclo di istruzione a promuovere la competenza lessicale attraverso attività diversificate e sottolineano la necessità da parte di alunni e alunne di acquisire competenze lessicali adeguate ai diversi contesti. Un altro punto interessante messo in rilevanza è che lo sviluppo di questa competenza deve avvenire in stretto rapporto con l'uso vivo e reale



della lingua, non attraverso forme di apprendimento meccanico e mnemonico. La proposta di questo quaderno operativo, e di tutto il percorso di arricchimento lessicale, vedrà Alice, una vivace bambina che strizza l'occhio alla famosa Alice nel Paese delle Meraviglie, e i suoi simpatici amici accompagnare bambini e bambine attraverso un mondo colorato e ricco di stimoli, alla scoperta di tante nuove parole. Il percorso intende favorire l'arricchimento lessicale tramite la valorizzazione delle parole già conosciute e la scoperta di nuovi vocaboli: numerose e diversificate attività di gioco permetteranno ai bambini e alle bambine di apprendere attivamente e in modo contestualizzato moltissime parole che non fanno necessariamente parte di quello che viene definito il vocabolario di base di una lingua. In generale, un vocabolario di base è composto da due tipi di termini: quelli di maggior uso nei testi di una certa lingua in un determinato momento storico, e quelli che, anche se poco usati parlando o scrivendo, sono percepiti da chi usa la lingua come particolarmente disponibili.

Alla fine del 2016, il linguista Tullio De Mauro pubblica online l'elenco di circa





7000 vocaboli del Nuovo vocabolario di base della lingua italiana (NVdB), rinnovando la prima versione risalente al 1980. Il NVdB conta quindi circa 2000 parole fondamentali (cioè vocaboli di altissima frequenza, le cui occorrenze costituiscono l'86% delle occorrenze lessicali nell'insieme di tutti i testi scritti o discorsi parlati); circa 3000 parole di alto uso (vocaboli di alta frequenza, le cui occorrenze costituiscono approssimativamente un altro 6% delle occorrenze lessicali); circa 2500 parole di alta disponibilità (vocaboli relativamente rari nel parlare o scrivere, ma tutti ben noti perché legati ad atti e oggetti di grande rilevanza nella vita quotidiana; 8% delle occorrenze lessicali).

Nello stesso periodo viene reso disponibile online un dizionario, sempre curato da De Mauro, che indica, insieme alle definizioni delle parole, anche la loro marca d'uso, arricchendo il NVdB

soprattutto con le parole marcate come «comuni»: sono i vocaboli che vengono usati e compresi indipendentemente dalla professione o dal mestiere che si esercita o dalla collocazione regionale, e che sono generalmente noti a chiunque abbia un livello medio-superiore di istruzione (<https://dizionario.internazionale.it>).

È proprio sulle parole comuni che si è concentrata la nostra attenzione nel costruire le attività ludiche presentate in tutto il percorso di arricchimento lessicale. Ciascun libro-gioco avrà un tema centrale da cui partire alla scoperta di parole nuove, che, con quel tema, sono a vario modo in contatto. In particolare, in questo libro-gioco il tema centrale sono i mestieri e l'arricchimento riguarda per lo più parole ad alta disponibilità e comuni, pensate specificatamente per bambini e bambine che stanno procedendo nel loro percorso di istruzione.

