

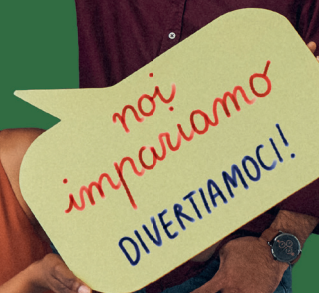
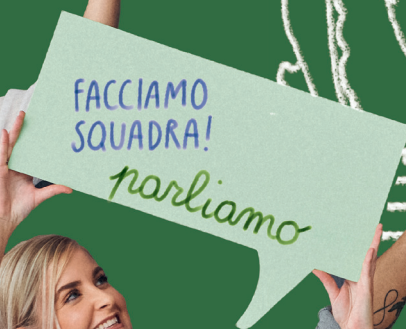
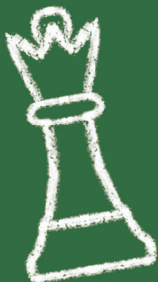
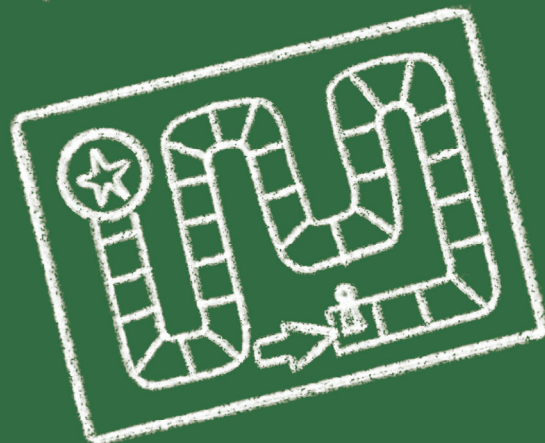
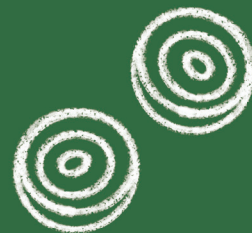
Italiani anche noi

Il libro dei giochi

Illustrazioni di Emma Lenzi

Eraldo Affinati e Anna Luce Lenzi

MATERIALI
DIDATTICA



IL LIBRO

ITALIANI ANCHE NOI

Il libro dei giochi è un repertorio di attività ludodidattiche per l'insegnamento dell'italiano a persone non madrelingua, nato dall'esperienza viva della scuola Penny Wirton. Il volume propone un modo diverso di avvicinarsi alla lingua: non attraverso spiegazioni astratte, ma tramite il gioco, l'intuizione e l'osservazione. Le attività, illustrate da disegni originali, accompagnano chi impara a riconoscere suoni, parole e frasi, a usarli subito, a sentirli propri, in un percorso che mette al centro la persona e la relazione educativa. L'italiano diventa così uno spazio di incontro, di ascolto e di fiducia, prima ancora che una materia di studio.

«Entriamo pronti a mettere in gioco la nostra intuizione insieme all'attenzione per ciò che è simile o diverso, per ciò che si ripete e ci allena la memoria; l'occhio ci sarà di guida, insegnandoci a riconoscere e riordinare i suoni della lingua italiana che abbiamo sentito e continuiamo a sentire».

Nel volume si trovano:

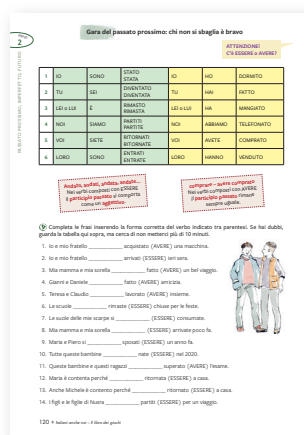
- giochi linguistici per il consolidamento della lettura e della scrittura;
- attività sul lessico e sulle strutture della frase;
- allenamento su suoni, sillabe, parole e frasi che crescono gradualmente;
- percorsi di grammatica costruiti attraverso l'uso;
- proposte per sviluppare comprensione, produzione e pronuncia;
- materiali flessibili, adatti a contesti formali e informali;
- un approccio inclusivo, pensato per classi e gruppi eterogenei.

Un libro per insegnanti, volontari ed educatori che scelgono di insegnare senza spiegare, lasciando che sia il gioco a fare spazio alla lingua e alle persone che la abitano.

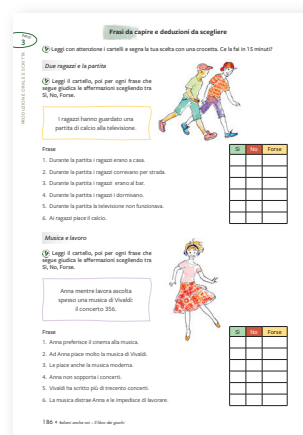
GLI AUTORI

ERALDO AFFINATI

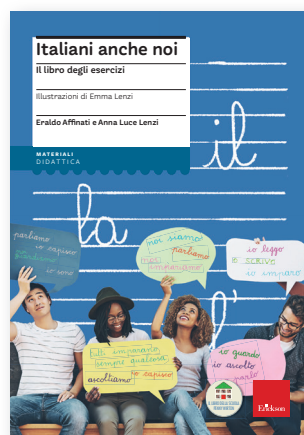
Scrittore e insegnante, vive e lavora a Roma. Insieme alla moglie, Anna Luce Lenzi, ha fondato la Penny Wirton, una scuola gratuita di italiano per migranti.



Passato prossimo, imperfetto, futuro



Produzione orale e scritta



▲ Della stessa serie
Italiani anche noi
Il libro degli esercizi



Italiani anche noi
Corso di italiano per stranieri

ANNA LUCE LENZI

Ha insegnato italiano e latino nei licei ed è autrice di numerosi libri. Da molti anni lavora nella scuola Penny Wirton, fondata insieme al marito.

€ 25,00



www.erickson.it

MATERIALE ONLINE vai su:
<https://risorseonline.erickson.it>

INDICE

- 7 Presentazione (Eraldo Affinati)
- 9 Struttura dell'opera (Anna Luce Lenzi)

- 11 PASSO 1
- 12 Monticelli (*racconto di Eraldo Affinati*)
- 14 Lettura visiva – Scrittura
- 51 Lessico e ricezione linguistica

- 79 PASSO 2
- 80 Selenia (*racconto di Eraldo Affinati*)
- 82 Lessico e aggettivi
- 88 *Essere e avere*
- 99 Locuzioni comuni e frequenti
- 114 Passato prossimo, imperfetto, futuro
- 123 Preposizioni
- 135 Passato remoto
- 139 Particelle pronominali
- 145 Giochi di inserimento
- 148 La frase del Se
- 150 Sto facendo – Sto per fare
- 153 Discorso indiretto

- 157 PASSO 3
- 158 Pilastro (*racconto di Eraldo Affinati*)
- 160 Capire, esprimere
- 178 Produzione orale e scritta
- 201 Autonomia di espressione, narrazione e discussione

- 231 GIOSTRA FINALE

Presentazione

Eraldo Affinati

Con questo volume si compone il trittico dei manuali *Italiani anche noi* ideati per le scuole Penny Wirton e l'insegnamento della nostra lingua ai migranti, poi diffuso in vari altri contesti didattici: il volume rosso, manuale che guida all'apprendimento in venticinque lezioni; il volume blu, eserciziario supplementare per consolidare abilità e competenze e adesso il libro verde, *Il libro dei giochi*, il cui ampio repertorio di ludodidattica realizza in pieno lo stile e lo spirito dell'impostazione a cui aderiamo, teso appunto, come spesso diciamo, a insegnare senza spiegare. In sostanza, poca teoria e molta pratica, tanti disegni e numerose prove, come avviene anche nella scatola didattica *Sillabe e prime parole* (Erickson, 2024), composta da mazzi di carte, domino, tombola con tabellone, cartellette, tessere e gettoni, in cui la dimensione manuale è preponderante.

Nella nostra ormai ventennale esperienza con le persone non italofone, sia quelle scolarizzate, sia gli analfabeti nella lingua madre, crediamo infatti che la modalità d'approccio più favorevole sia quella di un riconoscimento progressivo dei sistemi verbali che possa agevolmente anticipare le definizioni grammaticali mostrando subito in azione frasi e parole attraverso l'uso attivo e immediato dei primi fonemi, magari già acquisiti ma non ancora consapevolmente. Tutto questo senza rinunciare alla strutturazione, ma aggirandola per ritrovarla in una fase successiva. L'impatto iniziale si rivela quindi fondamentale, non deve scoraggiare né intimorire quanto piuttosto spingere alla conoscenza, persino attraverso l'errore, e ha bisogno perciò di materiali di pronto impiego, semplici e piacevoli, nei quali il disegno, non didascalico ma espressivo, assume un ruolo imprescindibile.

Ecco perché *Il libro dei giochi* rappresenta l'essenza delle scuole Penny Wirton, attive ormai in oltre settanta associazioni sparse in ogni zona d'Italia, nelle quali l'istruzione linguistica filtra e ricava forza dalla qualità della relazione personale fra docente e studente.

Il libro è composto da tre passi in stretta successione: il primo è rivolto a stimolare l'attenzione e allenare la memoria di chi è più in difficoltà anche grazie all'autocorrezione, in modo da riconoscere i segni e i suoni per poterli poi applicare nella dimensione orale e scritta; il secondo ci introduce, sempre in maniera giocosa, all'uso dei verbi e alla costruzione della frase, rafforzando le capacità ricettive e stimolando le produzioni descrittivo-narrative; il terzo induce a esprimere pensieri, opinioni, sentimenti, non senza dare spazio a un po' di invenzione, di leggerezza e di ironia. Il volume si chiude con una giostra finale, libera e scanzonata, grazie alla quale l'insegnante può sbizzarrirsi nel proporre agli studenti occasioni linguistiche

per mettere alla prova in situazioni concrete ciò che si è capito. In questa sarabanda conclusiva prevale l'aspetto ludico, mai competitivo, ma volto a sottolineare la dimensione corale dell'apprendimento.

Ognuna delle tre sezioni è introdotta da un mio racconto che parte dalla suggestione dei fantastici pastelli urbani di Emma Lenzi, la pittrice che volle donare il suo talento all'avventura delle scuole Penny Wirton, alla quale resteremo sempre grati: questi testi, liberamente utilizzabili anche didatticamente nelle forme che suggeriamo, possono essere considerati un traguardo finale di lettura per gli alunni già esperti.

I nostri volontari e volontarie, centinaia di docenti, non necessariamente ex insegnanti, fra i quali contiamo anche gli studenti delle scuole medie superiori che svolgono con noi le ore di tirocinio formativo FSL (Formazione scuola lavoro), ragazzi straordinari formati come piccoli professori e professoresses dei loro coetanei migranti, ci chiedono sempre nuovi esercizi da sottoporre alle persone che gli mettiamo di fronte. Con *Il libro dei giochi* avranno di che sbizzarrirsi, calibrando i materiali in base alle occasioni reali che si troveranno ad affrontare. Questo volume, comunque utilizzabile anche in aula secondo una modalità più tradizionale, è pronto per soddisfare le esigenze di ognuno, ben sapendo che l'esperienza umana di noi tutti non potrà che arricchirsi dal confronto con le genti del mondo.

Struttura dell'opera

Anna Luce Lenzi

Nei giochi che proponiamo si intrecciano impegno e disimpegno: si può giocare in due, in tre, in più persone; si può agire in una classe; ma si può anche giocare da soli e ripetere le prove fino a conseguire il primato personale desiderato.

Abbiamo suddiviso i materiali in *Passo 1*, *Passo 2*, *Passo 3* e *Giostra finale* prevedendo, sì, un percorso lineare progressivo, ma anche un uso libero di anticipazioni o ripassi, in modo da rispondere a singole propensioni o possibilità e tenere viva la partecipazione degli allievi.

I tre racconti *Monticelli*, *Selenia* e *Pilastro* di Eraldo Affinati che li introducono sono un avvio «a sorpresa», perché rappresentano poeticamente lo straniamento iniziale del migrante e la sua disposizione all'adattamento nel nuovo problematico mondo. Possono essere letti e utilizzati in tanti modi diversi, vuoi solo come accostamento impressionistico, vuoi come lettura consapevole e matura, ma possono anche offrirci lo spunto per una *lettura visiva* e altre forme di apprendimento lessicale intuitivo o guidato.

Il PASSO 1 propone attività pensate per studenti e studentesse con competenze molto iniziali o in fase di alfabetizzazione: molte pagine di lettura visiva e avvio alla scrittura producono agevolmente l'assimilazione del lessico di base con numero e genere, sollecitano il *cursus* da sinistra a destra; prove come *Frase che crescono* incoraggiano senza difficoltà chi è più incerto; *Manca una parola* offre all'allievo la possibilità di imparare a riconoscere la frase, rafforzandone la capacità ricettiva già complessivamente e confusamente esercitata nel suo vivere quotidiano; i facili rapidi giochi finali sui verbi *Dal nome al verbo* e *Verbi al volo* insegnano a trovare a orecchio il legame di senso tra forme note e altre meno note e avviano al passo successivo.

Il PASSO 2 si addentra nei principali elementi linguistico-grammaticali: molto lessico e molti aggettivi, significato e funzione di *essere* e *avere*; locuzioni comuni e frequenti come *C'è – ci sono*, *Si fa – si fanno*, *Mi piace – mi piacciono*, *Vorrei – voglio* ci avviano alla forma di cortesia; poi avanziamo nei terreni minati del passato prossimo con i due ausiliari e con la sottile alternanza con il tempo imperfetto. Molto spazio è dato all'uso delle preposizioni, vero banco di prova in tutte le lingue, ma anche alle particelle pronominali nei loro molteplici impieghi (*Viene a trovarci*, *ci viene trovare*); si arriva poi, in modalità facili e comprensibili, al periodo ipotetico (*Le frasi del Se: se fossi... sarei...*), alle costruzioni *Sto facendo – sto per fare* e al discorso indiretto nel presente e nel passato: lessico, morfologia e sintassi giocate in una palestra la cui l'attività può continuare a piacimento.

Il PASSO 3 naviga negli spazi liberi di oralità e scrittura, suggerendo gare di comprensione e di espressione, di interpretazione e di ricostruzione, sempre con il sostegno di immagini situazionali; c'è un excursus tra i nomi simili ma di genere diverso (il collo, la colla, il banco, la banca...); per sviluppare la rapidità nella risposta e nell'interlocuzione si propongono *Domande a bruciapelo* e *Imperativi da gioco*, che possono produrre commenti in libertà, come anche *Leggi la risposta e indovina la domanda* o *Telefonate da una parte sola*; si insiste sulla qualità della comprensione attraverso giochi che invitano a individuare analogie e contrasti tra frasi. Come una sorta di gara a staffetta scorre la galleria di dodici quadri muti che inscenano differenze da individuare, nominare e raccontare.

A imbastire una conversazione o tenerla viva soccorre l'alternativa di campi neutri e di temi generali su cui giocare, aiutati da un repertorio essenziale di termini attinenti a *Emozioni, sentimenti, stati d'animo*, anche questo supportato da figure espressive. A risvegliare una attiva emulazione inventiva provvedono le *Storie arrotolate*, brevi e semplici racconti costellati di buchi da riempire: dopo la facile soluzione, tutti possono imitarne l'andamento e costruirne altre, da proporre a compagni e insegnanti, con prevedibile divertimento reciproco. Anche i modi di dire e i *Proverbi*, quattro illustrati e quindici spezzati, favoriscono discussione, commento, paragoni.

La GIOSTRA FINALE, che congeda le attività, raccoglie e rinnova le prove precedenti festeggiando nell'insieme l'autonomia di espressione orale e scritta auspicata come approdo.

La giostra infatti permette a tutti di partecipare alla pari, che si sia o no pervenuti al livello più alto dell'apprendimento: chi è insicuro sarà appoggiato da chi è sicuro e potrà ancora assimilare in tutta serenità usi e comportamenti linguistici già altrimenti sfiorati.

Il bello dei giochi è che evitano il timore del giudizio, attenuano timidezze, producono curiosità, distensione e qualche risata: alla fine, senza precetti e senza parere, ci lasciano sempre con il sorriso e con qualche piccola conquista in più.



La nostra città si chiama Monticelli perché sorge ai piedi di due montagne verdi, una grossa e paffutella, l'altra più alta e snella. Quando ci sono arrivato non credevo ai miei occhi: come è stato possibile costruire delle case in mezzo all'erba? E in quale modo riescono a stare unite? A volte si ha l'impressione che siano attaccate con la colla.

Guardate anche voi il disegno che ne abbiamo fatto e ditemi se non ho ragione: ci sono torri, comignoli, tetti, finestre, archi, portici e porticine. In cima all'edificio sulla sinistra sventola una bandiera che sembra una lunga sciarpa. Quello che non potete apprezzare è la vita che si svolge all'interno.

Appena entri nell'androne alla base del complesso urbano senti un forte odore di cucina che ti fa venire l'acquolina in bocca, poi sei accolto da uno sciame di ragazzini che giocano a pallone nel cortile, i quali ti invitano a partecipare. Quando mi sono presentato io, stavano facendo le squadre; siccome mancava il portiere, mi hanno messo fra i pali. Me la sono cavata abbastanza bene, anche se ho dovuto incassare un gol. Però la formazione in cui ho militato ha vinto la partita: due a uno. I nostri, contentissimi, mi hanno portato in trionfo. Ho avuto la sensazione di essere stato accolto.

Alla fine della gara il sindaco della città, un giovane poco più grande di noi, ha riportato il mio nome negli atti pubblici, perché siamo tutti registrati come minorenni non accompagnati. Dopodiché, ancora sudato, un educatore mi ha guidato nell'edificio a cui sono stato assegnato: l'unico senza finestre, sulla destra del comprensorio.

Lo riconoscete? Gli affacci danno sul versante che non potete vedere: una campagna scoscesa. La mattina, quando ci svegliamo, guardiamo di sotto affascinati. Le galline starnazzano rumorose e qualcuno non manca di lanciare loro contro piccole palline fatte con le molliche di pane, così scappano via a scatti verso i lati del campo, come se al posto delle zampe avessero delle molle. E noi ci facciamo delle grandi risate prima di andare in refettorio a consumare la colazione.

Monticelli è il posto dove i ragazzi senza famiglia vengono accolti con favore e riconoscenza perché in questo paese, così ci hanno detto, non si fanno più figli, molti sono andati via e noi siamo diventati utili e preziosi come l'acqua che scorre dietro i rovi delle cascatelle, nella parte invisibile della mappa. Ci dobbiamo preparare alla vita che faremo, quindi per prima cosa bisogna imparare la lingua del posto in cui stiamo e poi è necessario apprendere un lavoro.

Tutto questo avviene in locali specializzati: ad esempio (non so se l'avete notato), quattro torri danno l'impressione di essere sospese nel vuoto, in quanto sembra che abbiano due tetti: uno sopra e uno sotto. Queste torri, non so perché, sono i laboratori: falegnamerie, forni, officine, aule e biblioteche. I palazzi in basso, piantati sulla roccia, vengono adibiti a dormitori. Il mio posto preferito è la torretta con il tetto viola, nella zona alta della città, proprio sotto il vessillo: spesso e volentieri salgo tutti i gradini finché giungo nella balaustra fra le colonne e getto uno sguardo dall'altra parte, oltre lo sconfinato orizzonte, dove sorgono altre città molto più grandi della nostra. Appena sarò capace di leggere, scrivere e far di conto potrò dirigermi a ovest, camminando sotto il cielo color pastello che adesso si limita a circoscrivere il nostro piccolo mondo. Sarà di certo il giorno più bello anche se, devo ammetterlo, le giornate spensierate che ho vissuto a Monticelli non le dimenticherò più.

città
case
disegno
vita
pallone
gol
educatore
galline
pane
colazione
famiglia
acqua
lavoro
torri
officine
gradini
cielo
mondo
Monticelli

 Cerca nel testo le parole contenute nella colonna. Quante ne hai trovate in cinque minuti?



LA, L', LE

Passo

1

LESSICO E RICEZIONE LINGUISTICA

▶ Scegli l'articolo determinativo femminile giusto e segnalo con una crocetta.

PRUGNA



LA
L'

PRUGNE



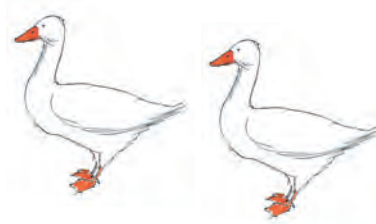
LE
L'

OCA



LA
L'

OCHE



GLI
LE

MARGHERITA



LA
L'

MARGHERITE



LE
L'

FARFALLA



LA
L'

FARFALLE



LE
GLI

APE



LA
L'

API



LE
L'

ANATRA



L'
LA

ANATRE



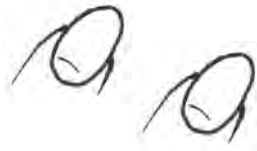
LE
GLI

UNGHIA



L'
LA

UNGHIE



LE
LA

MANO



L'
LA

MANI



LE
L'

ROSA



LO
LA

ROSE



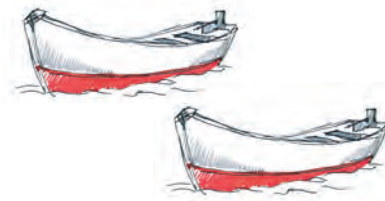
LE
LO

BARCA



LA
L'

BARCHE



LE
L'

AMICA



L'
LA

AMICHE



LE
L'

Scegli la risposta giusta

▶ Leggi e scegli la risposta giusta. Indicala con una crocetta.

Che cosa vedi?

- Tre galline.
- Due galline.
- Due uccellini.
- Due gatti.



Che cos'è?

- Un piatto di pasta.
- Una pizza.
- Un cappello.
- Un piatto di insalata.



Che cosa fa?

- Canta con sentimento.
- Piagnucola.
- Piange a calde lacrime.
- Ride a crepelle.



Che tempo fa?

- È una bella giornata!
- Piove a dirotto.
- È notte fonda.
- Sta per nevicare.



Che cosa vedi?

- Tre ragazze e un ragazzo.
- Quattro anziani.
- Tre ragazzi e una ragazza.
- Tre ragazzi seduti.



Che cosa fanno?

- Fanno i compiti.
- Guardano tutti una cosa.
- Fanno una gara di corsa.
- Mangiano un panino.



Che cosa fanno?

- Amin nasconde qualcosa.
- Hanan si pettina.
- Amin fa vedere a tutti una cosa.
- Yousef e Dimitri vanno via.



Che cosa fanno?

- La finale di una gara sportiva.
- Sono arrabbiati e stanno litigando.
- Si divertono a fare a cuscinate.
- Guardano la televisione.



Che cosa fa?

- Asciuga i piatti.
- Apparecchia la tavola.
- Lava i piatti.
- Butta via i piatti sporchi.



Adesso cosa succede?

- La farfalla può mangiare il pulcino.
- Il pulcino può mangiare la farfalla.
- La farfalla e il pulcino possono parlare tra loro.
- La farfalla vola via subito.



Dal nome al verbo: troviamo i parenti! 1

Passo

1

LESSICO E RICEZIONE LINGUISTICA

▶ Leggi ad alta voce i nomi nella colonna centrale, poi leggi i verbi all'infinito sparsi intorno e segnala i collegamenti che riconosci, come nell'esempio.



Dal nome al verbo: troviamo i parenti! 2

Passo

1

LESSICO E RICEZIONE LINGUISTICA

▶ Leggi ad alta voce i nomi nella colonna centrale, poi leggi i verbi all'infinito sparsi intorno e segnala i collegamenti che riconosci, come nell'esempio.

guardare

promettere

starnutire

permettere

dipingere

Piovere

vedere

pretendere

ferire

vincere

correre

perdere

IL DIPINTO

IL PERMESSO

IL PRESTITO

IL VESTITO

L'APPARENZA

LA BEVUTA

LA CONOSCENZA

LA CORSA

LA DIGESTIONE

LA FERITA

LA LETTURA

LA PARTENZA

LA PERDITA

LA PIOGGIA

LA PRETESA

LA PROMESSA

LA RIUNIONE

LA SCOMMESSA

LA SPESA

LA SPINTA

LA TOSSE

LA VISTA

LA VITTORIA

LO SGUARDO

LO STARNUTO

digerire

leggere

spingere

conoscere

scommettere

spendere

riunire

tossire

prestare

partire

bere

vestire

apparire

Dal tu al lei (frasi in disordine)

Completa le frasi usando le forme suggerite al centro.

Ciao, come **stai**? Come
sta **tua** moglie?

Scusa, mi **fai** passare,
per piacere?

Scusa, mi posso sedere
vicino a **te**?

L'ufficio è ancora chiuso,
torna alle 9.

Adesso **puoi** entrare: **vai**
allo sportello con il **tuo**
documento.

Vieni, **siediti** e **dimmi**:
come ti **chiami**?

Il **tuo** esame è andato
bene, **hai** superato tutte
le prove.

Tua sorella è una
persona gentile.

Vuoi un bicchiere
d'acqua?
Vieni, te lo do io.

CIAO = SALVE

SCUSA = SCUSI

FAI = FA

SCUSA = SCUSI

TE = LEI

SUA = TUA

TORNA = TORNÌ

PUOI = PUÒ

VAI = VADA

TUO = SUO

STAI = STA

VIENI = VENGA

SIEDITI = SI SIEDA

DIMMI = MI DICA

TI CHIAMO = SI CHIAMA

TUO = SUO

HAI = HA

TUA = SUA

VUOI = VUOLE

VIENI = VENGA

TE LO = GLIELO

_____, come _____?
Come sta _____ moglie?

Il _____ esame è andato
bene, _____ superato tutte
le prove.

L'ufficio è ancora chiuso,
_____ alle 9.

_____, mi _____ passare,
per piacere?

_____ un bicchier d'acqua?
_____, _____ do io.

_____ sorella è una persona
gentile.

_____, mi posso sedere
vicino a _____?

Adesso _____ entrare:
_____ allo sportello
con il _____ documento

_____, _____,
e _____: come
_____?

Diamoci del TU / Diamoci del LEI

Passo

2

LOCUZIONI COMUNI E FREQUENTI

▶ Completa le frasi usando il TU o il LEI.

Ci sono solo sette forme da completare: ce la fai in 3 minuti?

Alberto Nanni



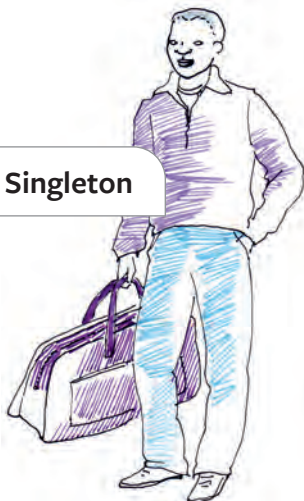
1. Sei tu Alberto Nanni? Vieni, entra, ti stavamo aspettando.

È lei Alberto Nanni? _____
_____.

2. Ha portato i documenti, vero?

_____?

Mike Singleton



1. Signor Mike Singleton può accomodarsi, venga da questa parte.

Ciao, Mike! _____
_____.

2. Scusi, signore, è arrivato con l'aereo da Lagos? Mi sa dire se c'è stato un ritardo?

Ehi, Mike, anche tu _____ con l'aereo da Lagos? Mi _____?

Gianna Lelli



1. Signora Lelli, da quanto tempo non la vedevo!
Come sono diventati grandi i suoi bambini!

Ciao, Gianna, da quanto tempo _____!
_____!

2. Gianna, i tuoi occhiali da sole sono molto belli!

Signora, _____!

Imperativi da gioco

🎯 Chiudi gli occhi, punta l'indice sul foglio per scegliere il comando da eseguire.

Chiudi la mano destra,
non chiudere la sinistra.

Metti la matita
sul tavolino e non
scrivere più.

Conta ad alta voce fino
a sei o poi non dire
più niente.

Togliti le scarpe e
metti le ciabatte, non
metterti i calzini.

Non parlare per 5
secondi, poi chiama
qualcuno per nome.

Prendi un foglio
e una matita, ma non
scrivere niente.

Scendi dalla scala, non
cambiare la lampadina!

Tocca la tua scarpa
destra con la mano
sinistra.

Alzati in piedi, non dire
niente e torna a sederti.

Scrivi una parola; non
leggerla ad alta voce,
ma mostrala a tutti.

Non andare in giro fra
i banchi, fermati qui!

Va' alla porta e guarda
fuori. Dimmi se piove.

Chiudi gli occhi e non
aprirli per 3 secondi.

Incrocia i piedi e metti
le mani sulle ginocchia.

Da' il foglio a Paola, non
lasciarlo sul tavolino.

Intreccia le mani e
non scioglierle per 5
secondi.

Non mettere l'ombrello
bagnato sul pavimento!

Vai a prendere quella
gallina e portala qui.

Apri tutte le finestre
di questa stanza, non
aprire la porta.

Metti il cappotto
sull'attaccapanni, non
metterlo sulla sedia.

Guarda a destra, guarda
a sinistra, non guardare
in basso.

Non uscire di casa
in pigiama. Vestiti
per bene!

Togliti gli occhiali ma
non metterli nella
custodia.

Imperativi da gioco

Passo

3

PRODUZIONE ORALE E SCRITTA

Butta via quel succo di limone, non lo bere!

Appoggia la mano sinistra sul tavolo e non muoverla per 5 secondi.

Non mangiarti le unghie, prendi questa merendina!

Apri la mano destra, non aprire la sinistra.

Fa' finta di essere un gatto e miagola!

Metti via il tuo telefono, non guardarlo più.

Non scrivere con la penna rossa, prendi quella blu.

Vai a chiudere a chiave la porta di questa sala.

Guarda chi c'è nel banco alla tua destra e dimmi come si chiama.

Continua a camminare, va' avanti, non ti fermare!

Non leggere più ad alta voce, leggi in silenzio!

Vieni qui a parlare con noi, non andare fuori da sola/o!

Nascondi qualcosa sotto un foglio e non dire cos'è.

Non fermarti, continua a leggere e non saltare le parole!

Prendi il quaderno e buttalo nel cestino della cartaccia.

Va' da Antonio, chiedigli come si chiama, ringrazialo e torna qua.

Non stare in piedi, prendi la sedia e siediti qui vicino a noi.

Ehi, voi due, non parlate così forte, parlate sottovoce!

Anche tu, parla piano, non gridare, anzi, sta' in silenzio!

Non fare tutti quei salti, smettila, perché dai fastidio!

Va' da Donata, non chiederle niente; dalle questo cartellino.

Non fare più il verso del gatto, fai quello del pulcino.

Per piacere, prepara l'insalata, ma non condirla!