



**CIAO BAMBINI,
MI SONO DIVERTITA
UN MONDO
CON LA VOSTRA
CACCIA AL TESORO!**

**E CHE BELLE FAMIGLIE CHE AVETE!
SONO SICURA CHE LE VOSTRE MAESTRE
VI FARANNO FARE ALTRE BELLISSIME
COSE, COS'IO POSSO FARLE ANCH'IO
CON VOI!**

**UN BACIO AL VOLO
LA VOSTRA AMICA
APE MAIA!**

LA STORIA DI PETER CONIGLIO

**C'ERANO UNA VOLTA QUATTRO
PICCOLI CONIGLI CHE SI
CHIAMAVANO**

**FLOPSY,
MOPSY,
COTTON-TAIL**

E PETER.

VIVEVANO CON LA MAMMA...

**ORA CHE AVETE
ASCOLTATO AL STORIA,
SE VOLETE,
POVETE DISEGNARE
QUELLO CHE VI E'
PIACIUTO DI PIÙ!**

**E ORA CANTIAMO
TUTTI INSIEME...**

“FAMIGLIA E”

**PROCURATI QUALCHE SASSO
E PREPARA UN BEL COLLAGE!**



PUOI ANCHE REALIZZARE QUADRETTI DI FAMIGLIA



**DISEGNA IL TUO MONDO
E POI AGGIUNGI LA TUA FAMIGLIA!**



QUALI INSIEMI PUOI FORMARE?



CIRCONDA L'INSIEME DEI BAMBINI



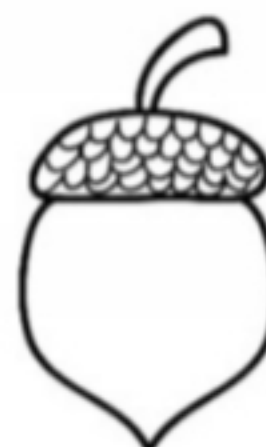
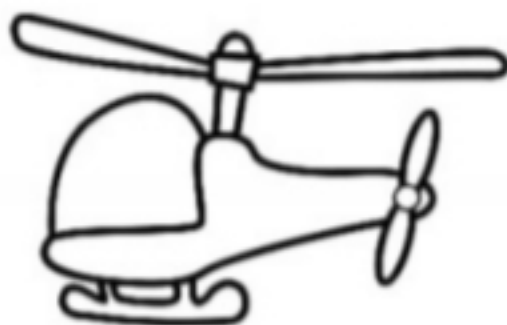
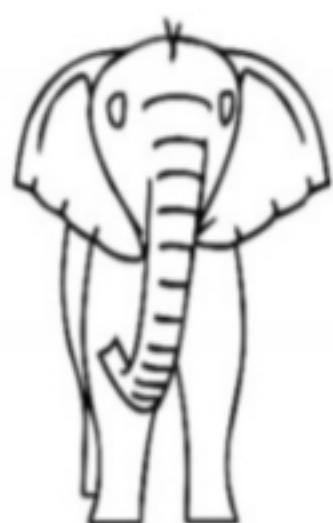
CIRCONDA L'INSIEME DEI GENITORI



CIRCONDA L'INSIEME DEI MASCHI E L'INSIEME DELLE FEMMINE

Gli insiemi

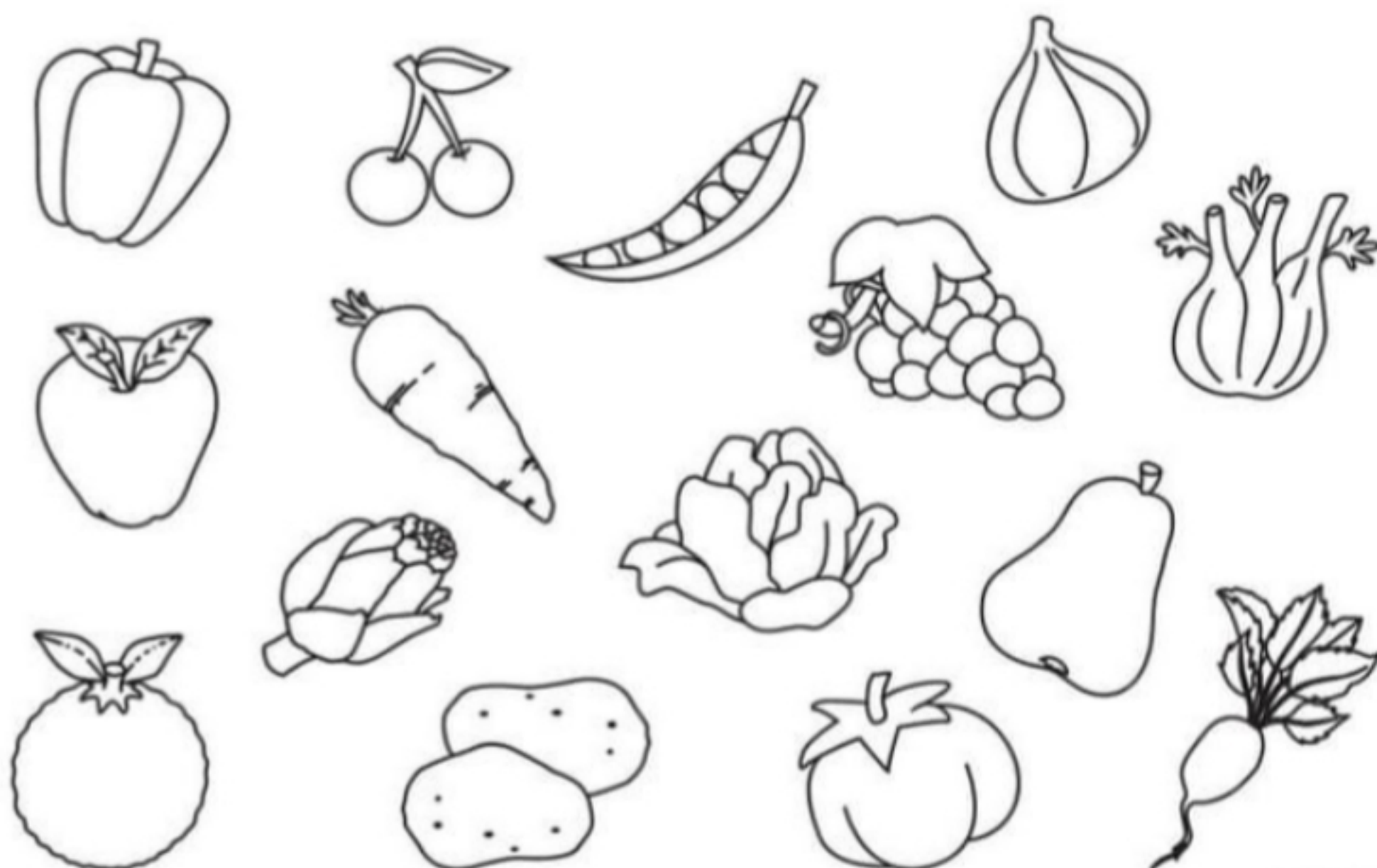
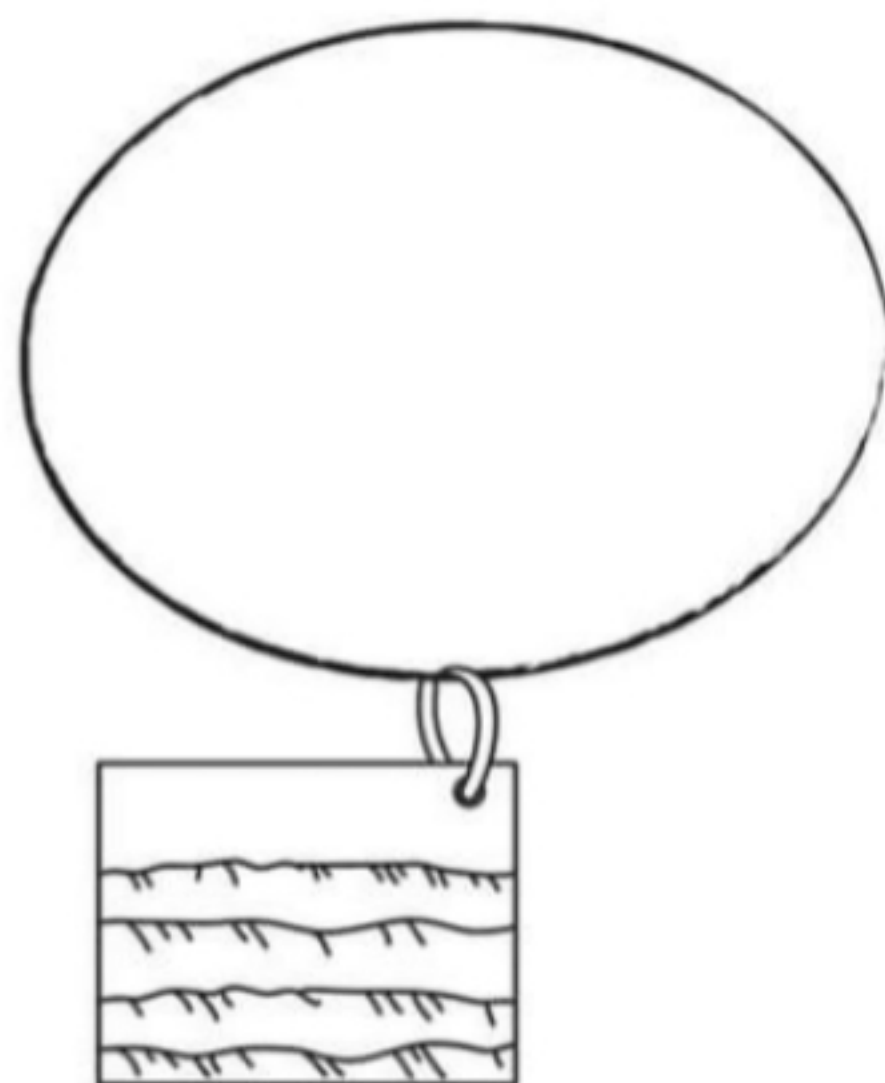
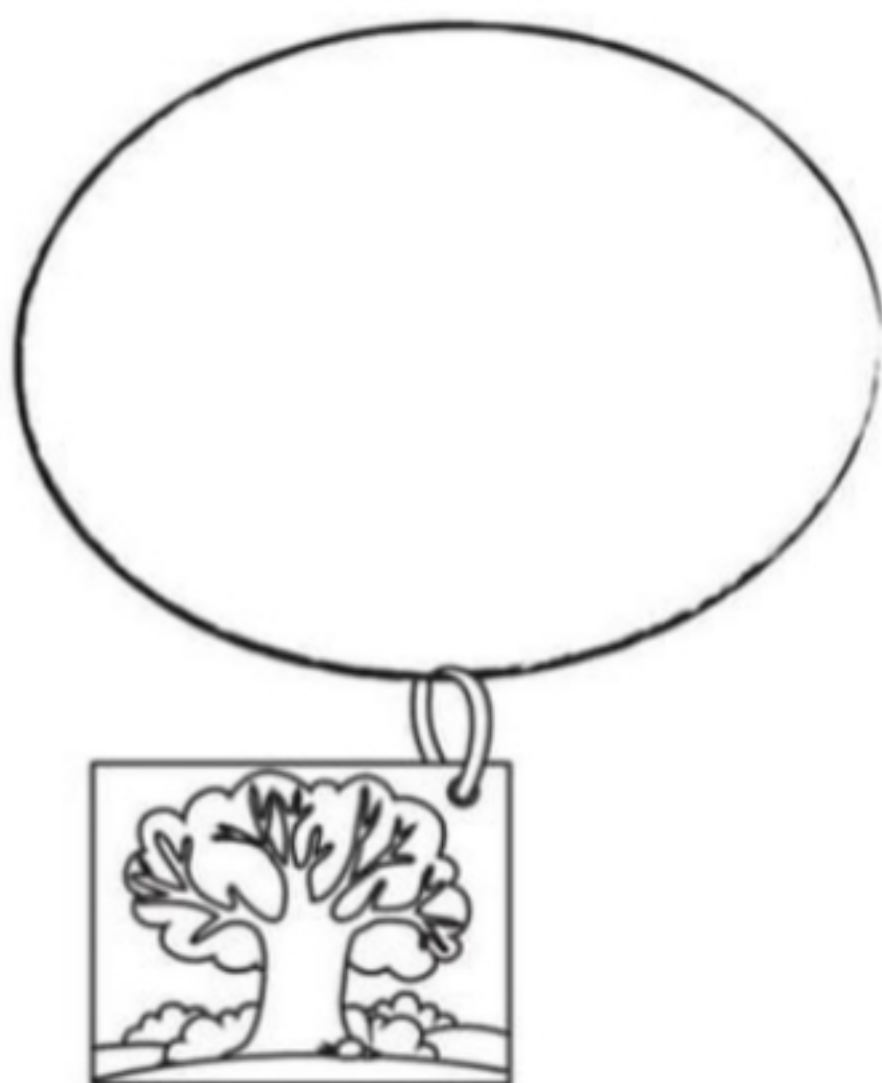
- Chiudi dentro una linea l'insieme dei veicoli.



**COLLEGA GLI ALIMENTI ALL'INSIEME CORRETTO
DOVE CRESCONO?**

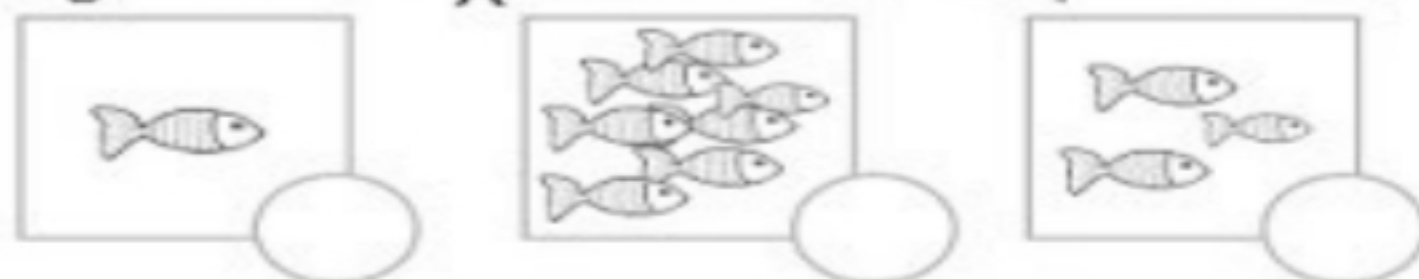
S ULL'ALBERO

IN TERRA





Segna con una X dove ci sono TANTI pesciolini.



Segna con una X dove ci sono POCHI pesciolini.



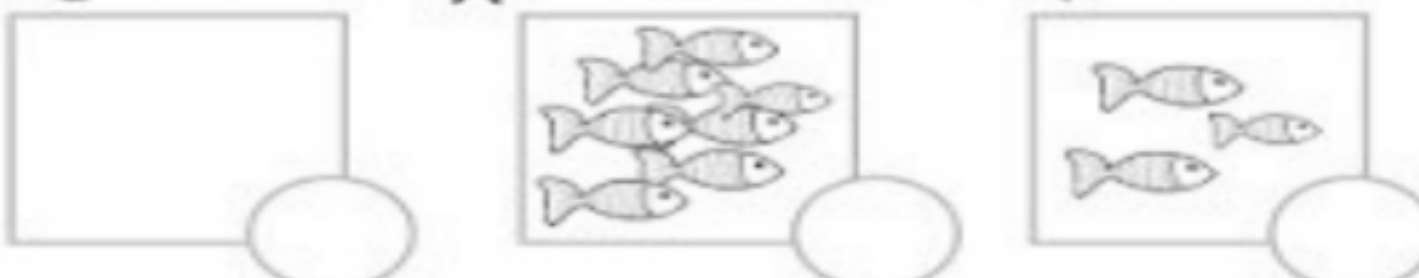
Segna con una X dove c'è UN pesciolino.



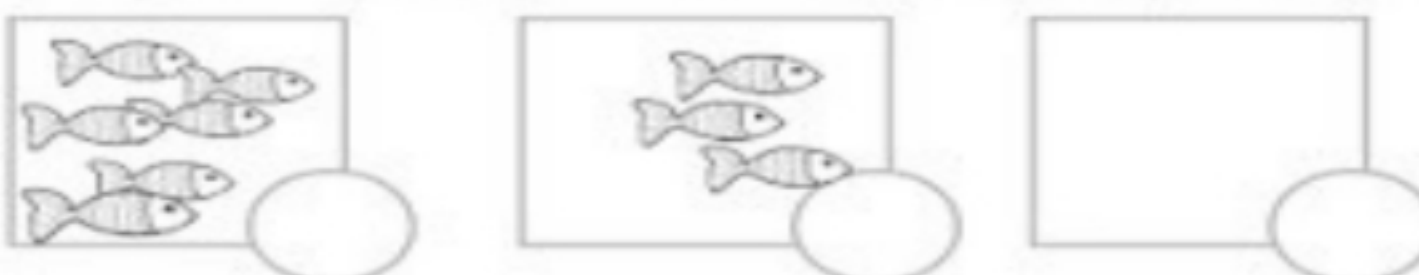
Marta Martini



Segna con una X dove ci sono TANTI pesciolini.



Segna con una X dove ci sono POCHI pesciolini.



Segna con una X dove c'è NIENTE



Marta Martini

ATTIVITA' PER I BAMBINI DI 5 ANNI (dall'01 al 05 giugno)

1. Rappresentazione delle parti principali della figura umana in maniera riconoscibile bidimensionale (10/12 elementi)

Rappresentare graficamente le parti principali di una figura umana con ricchezza di particolari (almeno 12 elementi tra i quali orecchie, collo, dita).

4.Riconoscere e produrre rime.

Riconoscimento di rima (prima con supporto grafico e poi senza). Con molti esempi concreti far capire al bambino cosa sono le rime. Utilizzando delle immagini raffiguranti parole in rima prenderne una di es. *ombrello* pronunciarla e invitare il bambino a cercare tra tre figure quella che fa rima es. *gioiello*; si può poi creare un filastrocca con questo abbinamento, es. “*Il bambino con l’ombrello ha trovato un gioiello*”.



Date tre immagini dire al bambino di togliere quella che non fa rima (l'intruso).

Filastrocche in rima. Insegnare ai bambini filastrocche. Si leggono semplici filastrocche, chiedere se ci sono delle parole che si assomigliano dentro a queste storielle.

Domino con parole in rima: Cercare le rime giocando a “Arriva un bastimento carico di parole che finiscono come ombr**ELLO**”.

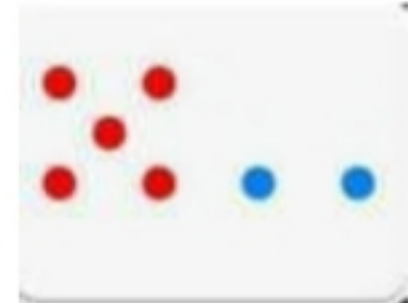
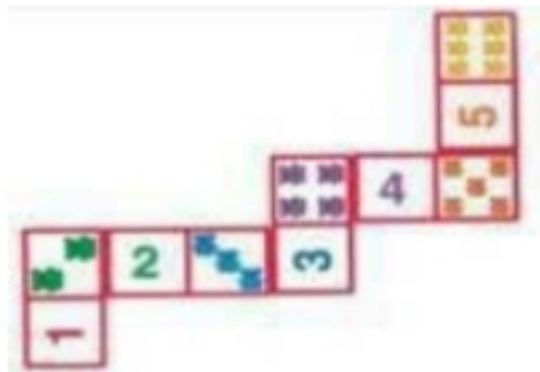
4. Stima la numerosità di un gruppo di oggetti (a colpo d'occhio fino a 5)

Formare gruppi di un determinato numero di oggetti.

“Giochi a carte”: ogni giocatore gira una carta e l'altro ne dice il valore, se compaiono in successione due carte dello stesso valore vince le carte chi posa prima la mano dicendo il valore corretto; stessa dinamica di gioco ma si deve dire quanto manca per arrivare a

Favorire il riconoscimento immediato della quantità con varie configurazioni (con il gioco del domino) partendo da numeri piccoli 2-3 fino a cercare di far identificare la quantità 5.

E poi utilizzando due dadi per sollecitare il conteggio in avanti es dado 5 e da due pallini può essere contato 5,6,7

[illegible]

FILASTROCCA

La Coccinella Vanitosa

La coccinella vanitosa non veste mai di rosa.

*Questa mattina si è bella agghindata
per affrontare la giornata.*

*Ha indossato scarpe rosse
che ai suoi piedi sembran grosse.*

*La borsetta non può mancare,
come le ali sempre uguali.*

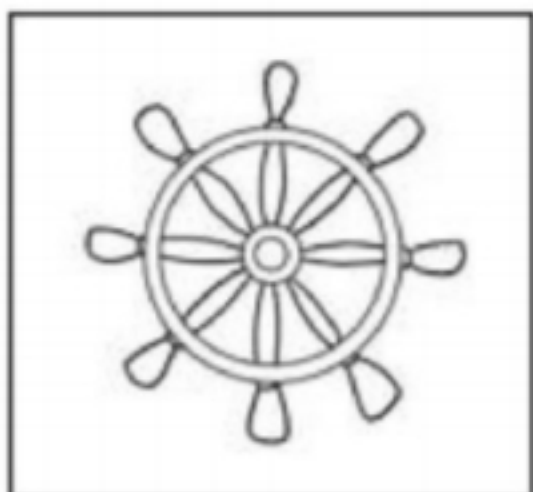
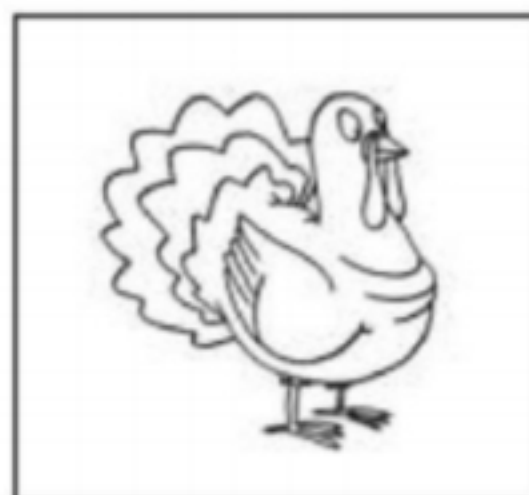
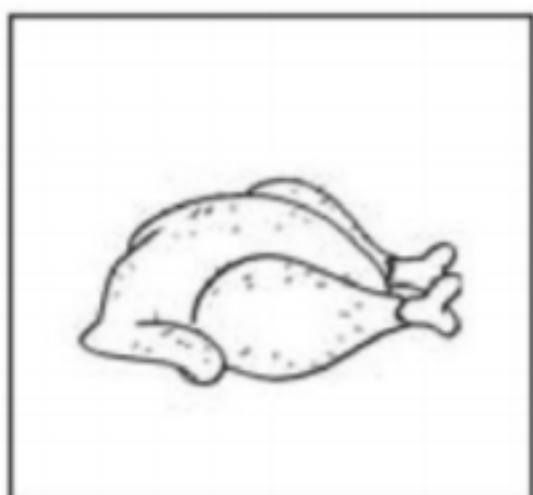
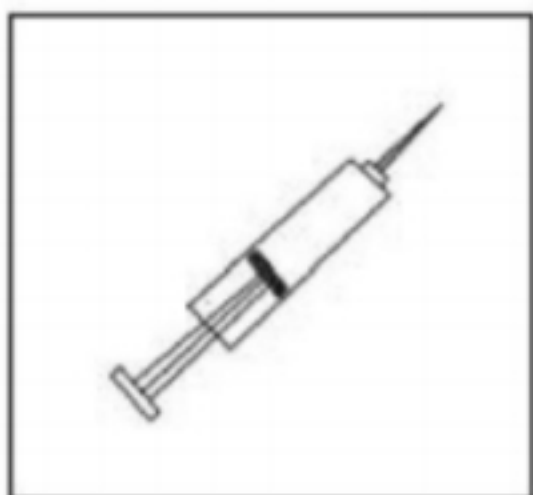
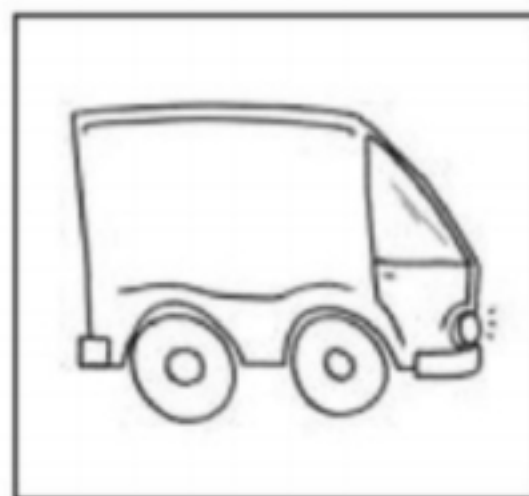
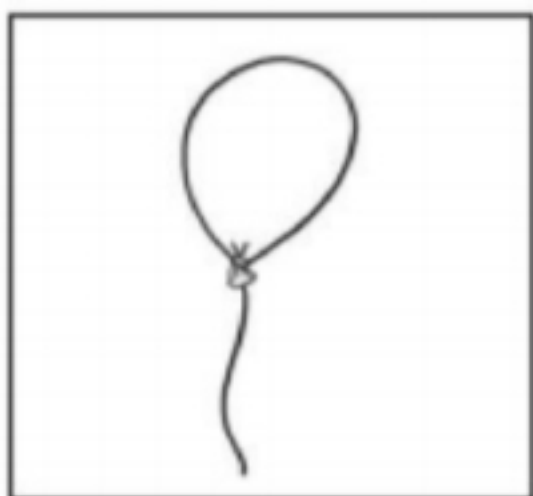
*Son perfette le antennine,
con fiocchetti piccolini.*

*Il musetto color della collana...
e chi la guarda vede una gran dama.*



LE COPPIE... IN RIMA

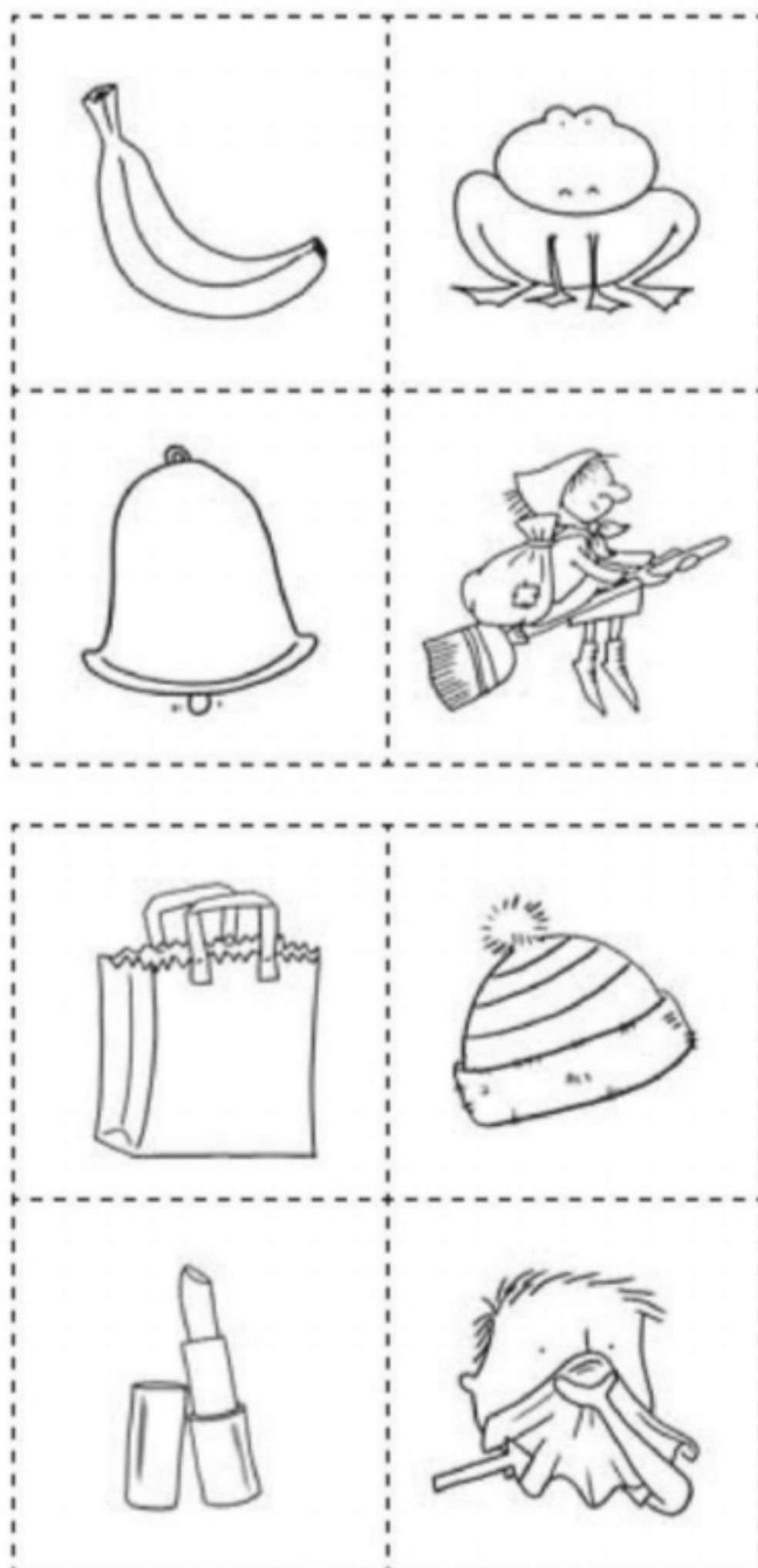
Collega le figure i cui nomi fanno rima tra loro.

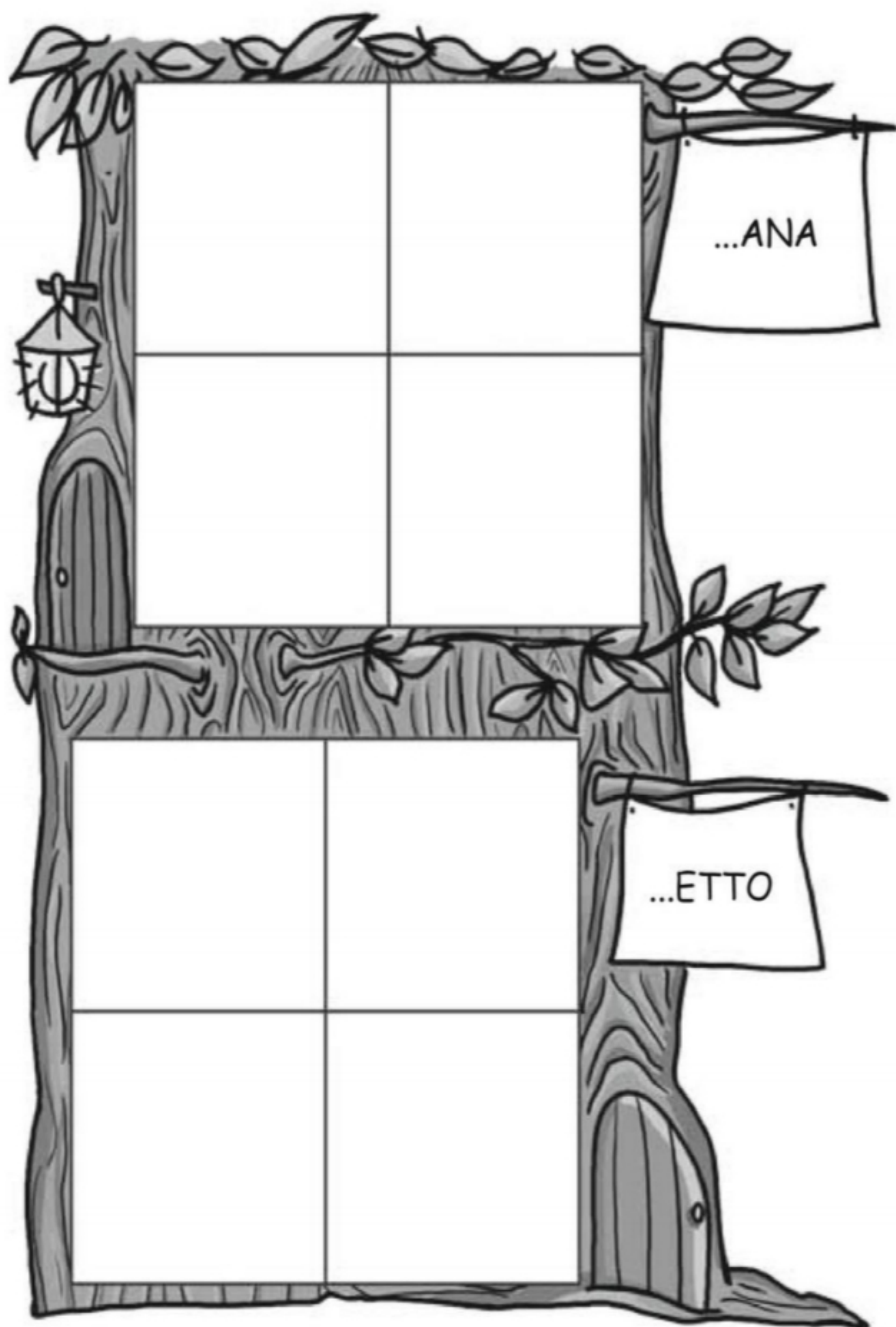


L'ALBERO DELLE RIME

GUARDA ATTENTAMENTE GLI OGGETTI RAFFIGURATI, PRONUNCIA IL LORO NOME E SCOPRI PERCHE' QUESTE PAROLE SI ASSOMIGLIANO.

RITAGLIA POI LE FIGURE QUI SOTTO, RAGGRUPPALE E INCOLLALE AL POSTO GIUSTO SULL'ALBERO DELLA PAGINA SEGUENTE **(FATTI AIUTARE DA CHI TI E' VICINO A LEGGERE I CARTELLINI SULL'ALBERO)**.

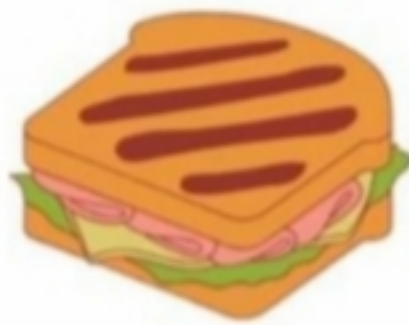




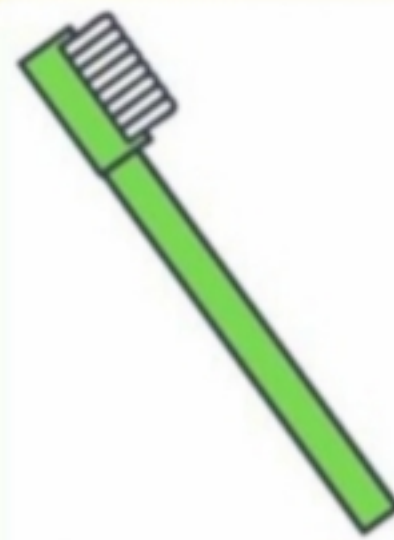
Il memory **delle RIME**

Stampa le immagini e ritaglia le tessere.

Il gioco funziona come un normale memory, in cui la coppia è formata dalle due carte che fanno rima tra di loro.



Panino



Spazzolino



Castello



Cappello



Ambrellone



Sapone



Caramella



Stella



Lampadina



Gallina



Biscotto



Salotto



Fiore



Dottore



Forchetta



Bicicletta



Palestra



Finestra



Gatto



Piatto



Colla



Bolla

DOMINO DEI NUMERI

