

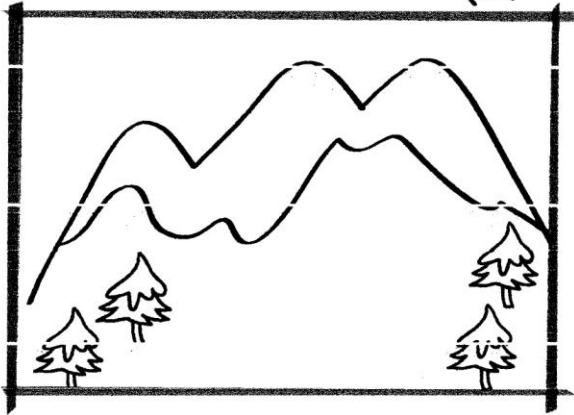
LE PAROLE CHE SPIEGANO



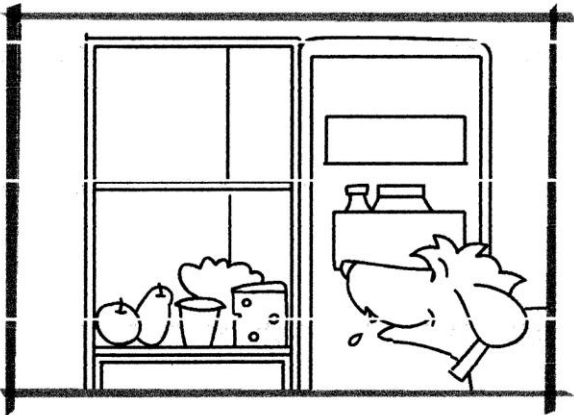
Disegna come ti dice l'



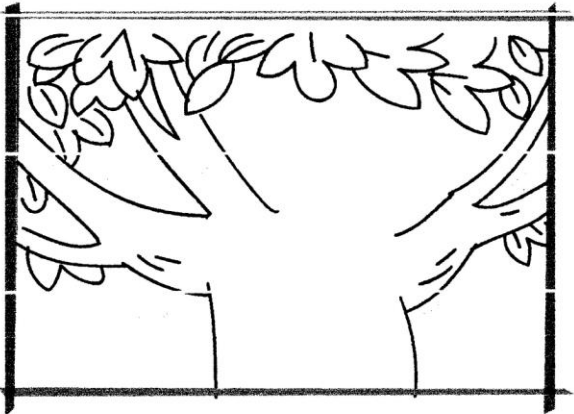
e colora la scenetta che ti piace di più.



Disegna un fiume che parte dalla cima della montagna e scende giù.
Disegna anche una nuvola dietro la cima della montagna.



Disegna una ciotola con la pappa del cane e una bottiglia di latte sul ripiano in alto.

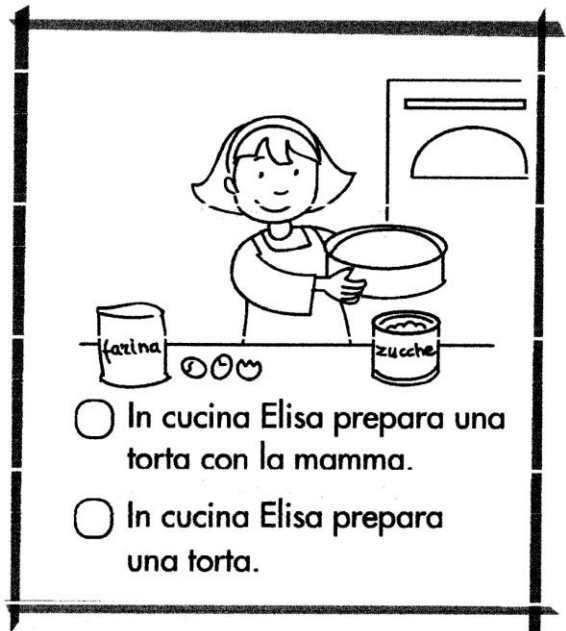


Disegna un nido tra le foglie; poi disegna un buco nel tronco: è la tana dello scoiattolo.




LA FRASE GIUSTA PER IL DISEGNO

🕒 Segna con una crocetta la frase che descrive il disegno.



UNA STORIA CON DISEGNI

 Leggi la storia: sai dire i nomi di ciò che vedi disegnato?
Sottolineali tra questi dati di seguito.

bruco • mela • valigia • coniglio • nave • casa • mare • scoiattolo • treno •
gatto • bicicletta • girasole • aeroplano • uccellino • letto • farfalla

IL BRUCO MATTEO VUOLE VIAGGIARE

Il  Matteo desiderava fare un lungo viaggio o per terra o per mare,
e un giorno preparò la sua .

Il  gli disse: – Se viaggerai in  ti verrà il mal di .

Lo  gli disse: – Se viaggerai in  ti spaventerai, perché fa un rumore tremendo.



– È meglio che tu vada in  – gli disse il .

Ma Matteo non sapeva pedalare.

– Puoi viaggiare in  – gli disse l' .

Ma Matteo aveva paura di volare.

– Allora... vai a dormire! – gli dissero tutti gli amici.

E il , triste, si mise a .

Ma, mentre dormiva, accadde qualcosa. Quando si svegliò si era trasformato

in una .

LE PAROLE DEI PERSONAGGI

 Leggi il racconto.

UN ASCENSORE PER SCOIATTOLINO

Oggi Scoiattolino è caduto dal suo albero e si è rotto una zampetta.

Non riesce più a rientrare nella sua casa.

I folletti vogliono aiutarlo.

– Che cosa volete fare? – chiede Scoiattolino.

– Un ascensore – rispondono i folletti.

Tutti lavorano tanto. Dopo due giorni l'ascensore è pronto.

Che felicità!

Scoiattolino può salire e scendere dal suo albero.

da un'idea di T. Wolf, *Storie del bosco e di gnomi*, Dami Editore

 Collega i fumetti alle scenette giuste e colora i personaggi che stanno parlando.

Ecco fatto,
un bell'ascensore!

Come faccio
a ritornare
nella mia tana?

Dobbiamo aiutare
Scoiattolino!



I DISEGNI PER CAPIRE

 Leggi la storia e colora il disegno che dà la risposta giusta.

NEL PAESE DEI BISCOTTI

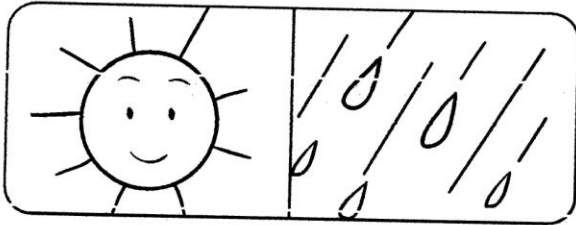
Oggi piove nel Paese dei biscotti. Nonna Vaniglia, sua nipote Lisetta e il gatto Birillo si annoiano molto.

– Facciamo i biscotti millegusti – dice nonna Vaniglia. La nonna mette un ingrediente segreto: il lievito magico. I biscotti millegusti sono pronti: è ora di fare merenda!

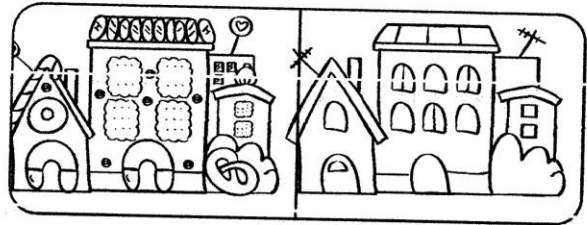
Nonna Vaniglia assaggia un biscotto alla banana e diventa tutta gialla. Birillo mangia un biscotto al pistacchio e diventa tutto verde. Lisetta, invece, mangia un biscotto alla fragola e diventa tutta rossa. Che bel gioco! Nessuno si annoia più.

M. Alfaioli, *Nonna Vaniglia nel Paese dei conditi*, Emme Edizioni

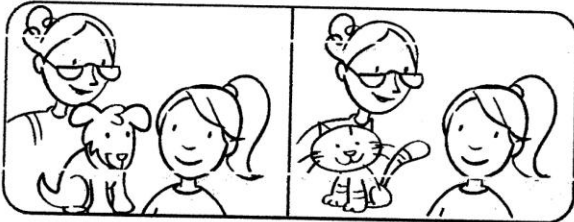
– Che tempo fa?



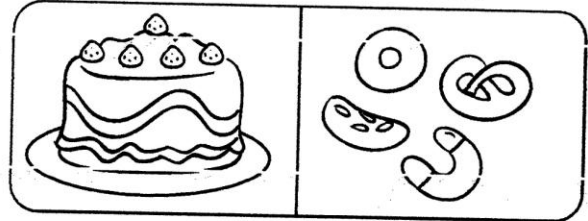
– Dove vive nonna Vaniglia?



– Chi sono i personaggi?



– Che cosa fanno i tre personaggi?



 Come diventano i personaggi dopo aver mangiato i biscotti? Colora.



LE DOMANDE PER CAPIRE

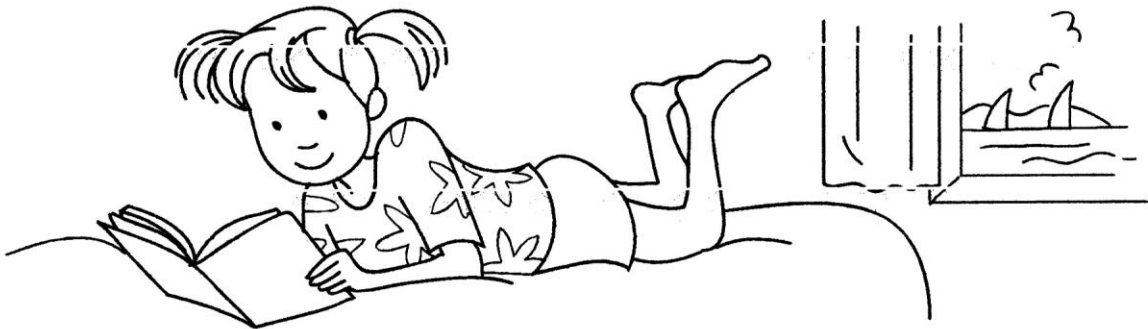
 Leggi la storia e segna con le crocette le risposte giuste.

UNA GIORNATA AL MARE

Mariella era stata tutta la mattina sulla spiaggia e aveva fatto il bagno giocando come una matta con il pallone. Poi era andata lungo la riva a raccogliere le conchiglie e i sassolini.

Nel pomeriggio era salita nella stanza di sopra a guardare un libretto nuovo. In quella stanza c'era silenzio: non si sentiva neppure il mare. Si sentivano soltanto gli uccellini che cantavano, ma piano piano.

adatt. da P. Carpi, *Le finestre del Sole*, Vallardi



– Dov'è stata Mariella tutta la mattina?

- Al parco
- Sulla spiaggia
- Al campo di calcio

– Che cosa ha raccolto lungo la riva?

- Stelle marine e conchiglie
- Conchiglie e vetriini colorati
- Conchiglie e sassolini

– Con che cosa ha giocato?

- Con la sabbia
- Con l'acqua
- Con il pallone

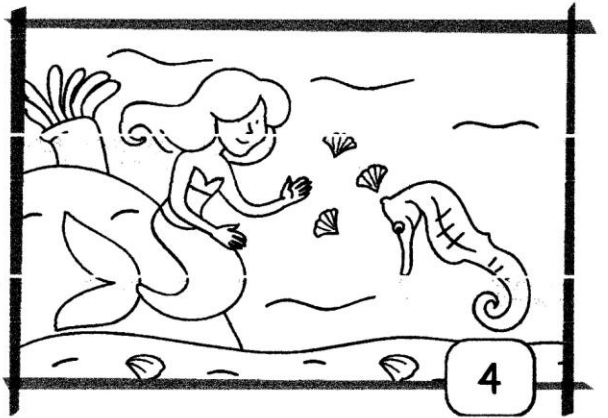
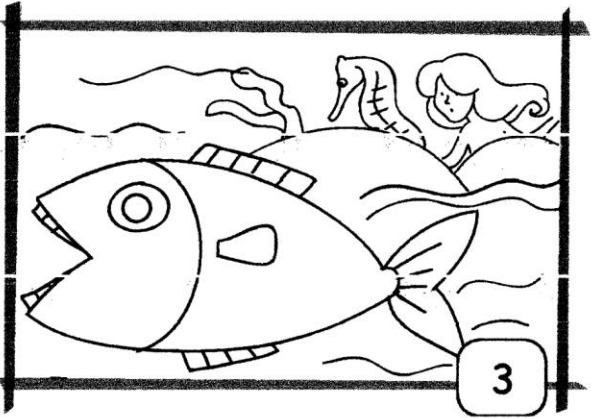
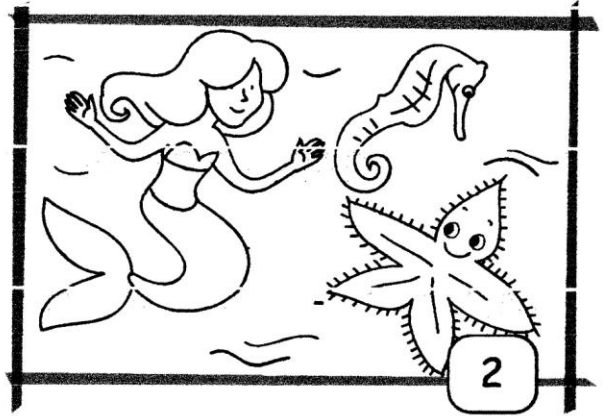
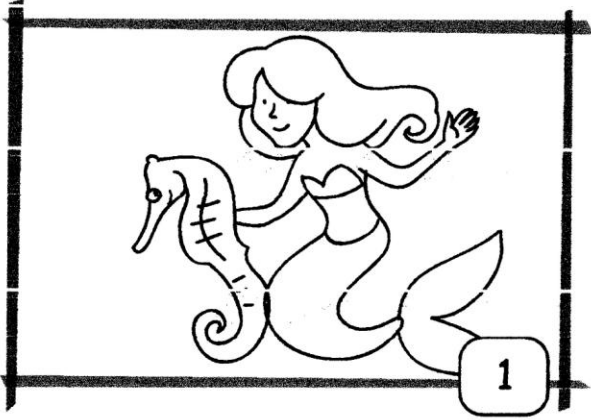
– Dov'è andata nel pomeriggio?

- Sotto un albero
- In una stanza
- Alla stazione

I DISEGNI E LE PAROLE

 Osserva i disegni e segui i numeri da 1 a 4. Poi collegali alle frasi.

SIRENETTA SI DIVERTE



- Il pericolo è passato! Sirenetta gioca sul fondo del mare con il suo amico Cavalluccio Marino.
- Ma ecco che arriva il feroce Tonno. Cavalluccio e Sirenetta si nascondono dietro una roccia.
- Sirenetta viene portata in fondo al mare da Cavalluccio Marino.
- In lontananza Sirenetta vede Stella Marina, la sua amica del cuore, e la saluta.

UNA STORIA IN 4 PARTI

🕒 Leggi la storia, poi metti in ordine i disegni: scrivi i numeri da 1 a 4.

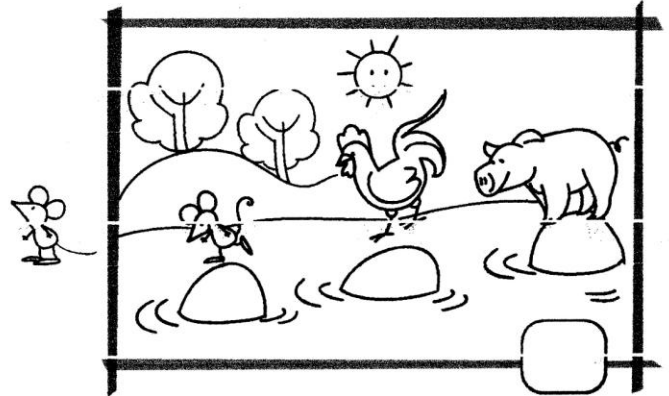
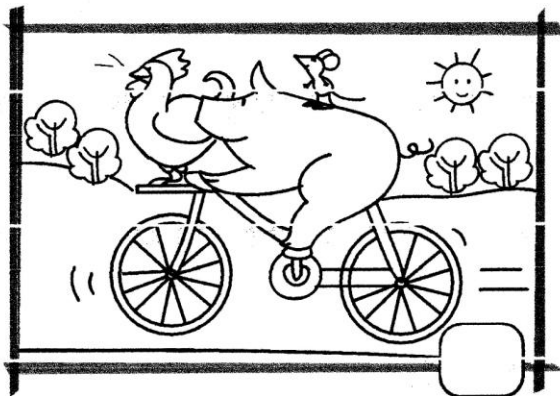
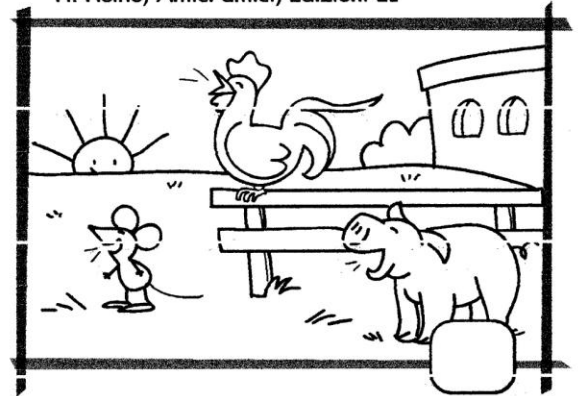
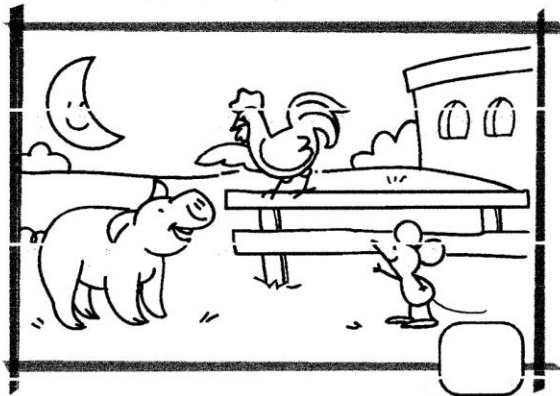
TRE VERI AMICI

Ogni mattina Pieretto Galletto dà la sveglia alla fattoria. I suoi amici, il topo Beppe Rosicchia e Tonio il maialino, che è grande e grosso ma tanto buono, gli danno una mano: tra veri amici ci si aiuta.

Poi vanno a prendere la bicicletta dietro il granaio e si tuffano nella tiepida luce del mattino. A volte si fermano ai bordi dello stagno e giocano a saltare sui sassi piatti e lisci; e poi a nascondino, per ore e ore. Spesso tentano di pescare, ma fanno un tale fracasso che i pesci fuggono via.

Quando si allungano le ombre della sera, i tre tornano alla fattoria e si danno la buonanotte.

H. Heine, *Amici amici*, Edizioni EL



FRASI PER UNA STORIA

 Leggi la storia, poi completa le frasi.

VOLEVA SOLO CAMELLE

C'era una volta un bambino che voleva mangiare solo caramelle. E il papà gli diceva:

– Se mangi solo caramelle, diventi zucchero.

E il bambino domandava:

– E se mangio l'erba?

– Diventi un coniglio – rispondeva il papà.

– E se mangio il riso crudo?

– Diventi una gallina.

– E se mangio solo latte?

– Diventi un gatto. Devi mangiare un po' di tutto. Perché la carne fa diventare forti, la minestra fa diventare alti, la frutta fa diventare furbi. Ma se mangi poco, diventi piccolo e nessuno ti vede più.



G. Arpino, *Aventure di corte e di cortile*, Vallardi



- Il bambino voleva mangiare solo
- Il papà gli dice che, se mangia solo caramelle,
- ... che se mangia l'erba
- ... che se mangia il riso crudo
- ... che se mangia solo latte
- ... che, invece, bisogna