CONOSCIAMOCI

1. BUONGIORNO

Ascolta e canta.

01

BUONGIORNO CON UNA MANO, BUONGIORNO CON L'ALTRA MANO,
BUONGIORNO E SALUTIAMO LA MAESTRA D'ITALIANO.

BUONGIORNO CON UN SALTINO, BUONGIORNO CON UN INCHINO,

BUONGIORNO E CI SEDIAMO AL NOSTRO POSTO PIANO PIANO.

2. ARRIVEDERCI

Ascolta e canta.

02

ARRIVEDERCI, ARRIVEDERCI,
ARRIVEDERCI MAESTRA.
ARRIVEDERCI, ARRIVEDERCI
ARRIVEDERCI, CIAO, CIAO.

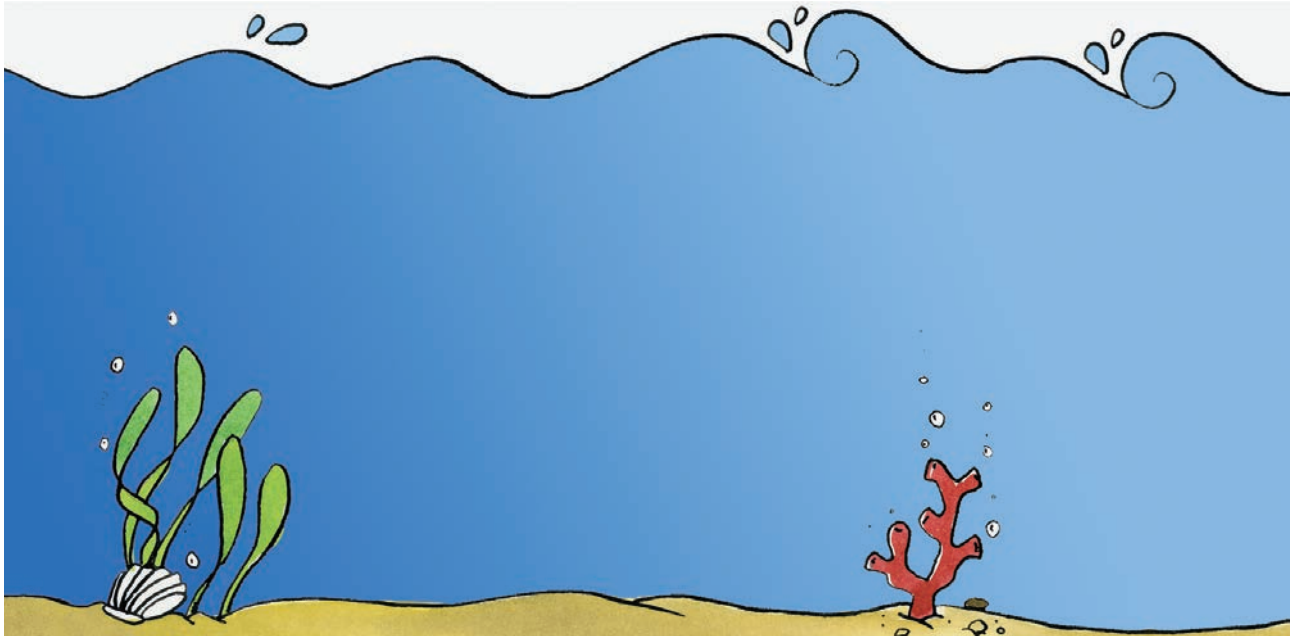
1. L'insegnante canta e mima la canzone insieme ai bambini e alle bambine all'inizio di ogni lezione.
2. L'insegnante canta e mima da sola la canzone alla fine di ogni lezione, sostituendo la parola *bambini / bambine* a *maestra*
   In seguito i bambini e le bambine cantano e mimano la canzone come nel testo.

3. BUONGIORNO NEL MONDO

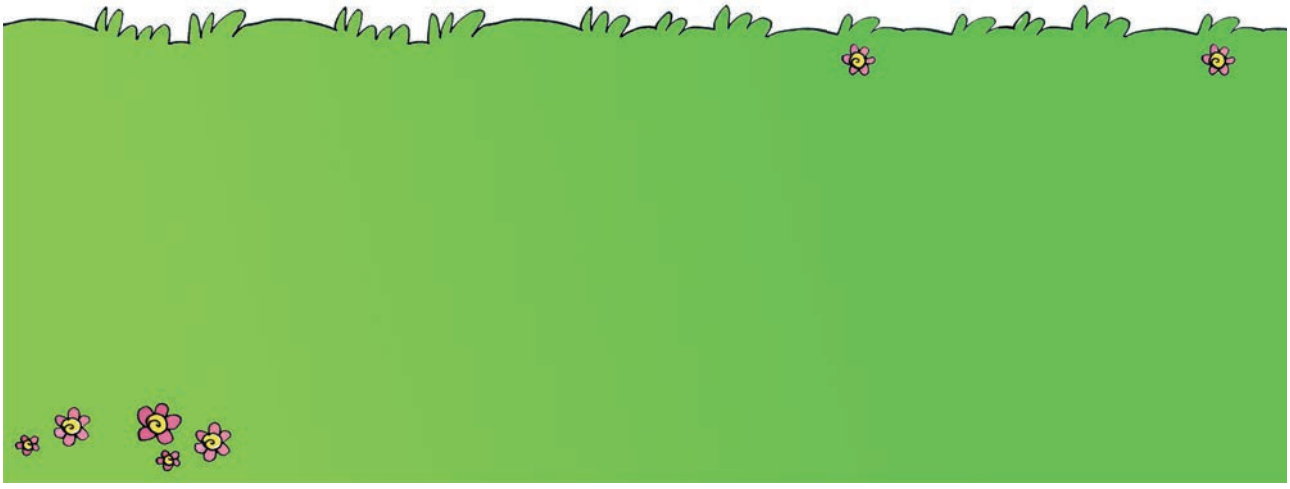
Ascolta e ripeti.

4. 4 AMBIENTI

Ritaglia e incolla.



3. Rituale pluringue del buongiorno: i bambini e le bambine si siedono in cerchio.
L'insegnante chiede ai bambini e alle bambine se sanno salutare in altre lingue e dialetti.
Ogni bambino / bambina saluta quello / quella dopo in un'altra lingua.



4. L'insegnante stampa i disegni (KIT online) e predispone quattro cartelloni (KIT online) che riproducono i 4 ambienti. Distribuisce a ogni bambino / bambina un disegno nominandolo, lo fa ripetere e gli / le indica il cartellone su cui posizionarlo. Il disegno assegnato diventa il simbolo del bambino / della bambina. In seguito ogni bambino / bambina colora e ritagli i disegni dell'allegato a1 e li incolla nel libro al posto giusto.

5. E ADESSO GIOCHIAMO!

Ritaglia, **disegna** e **gioca con i tuoi compagni e le tue compagne**.

5. Ogni bambino / bambina ritaglia il cartellino (allegato a2), scrive il suo nome, disegna il suo viso e incolla la copia del suo simbolo. Ai lati del cartoncino fa un piccolo buco e vi annoda un cordoncino per appenderlo al collo.
   I bambini e le bambine svolgono i seguenti giochi per fissare il lessico:
a. L'insegnante chiede di chi è un simbolo e mostra il cartellino, il proprietario / la proprietaria risponde.
b. L'insegnante nomina un simbolo e chiede a un bambino / una bambina di prendere il relativo cartellino.
c. L'insegnante nasconde un cartellino dietro alla schiena e chiede quale manca, un bambino / una bambina risponde.
d. Ogni bambino / bambina indossa il suo cartellino girato al contrario. Un bambino / Una bambina indovina il simbolo di almeno tre compagni o compagne.

6. CANZONE DELLA NATURA

Ascolta, canta e balla.

03

GUARDA BENE INTORNO A TE
QUANTA MERAVIGLIA C'È,
IL GRANCHIO, IL DELFINO,
LA BARCA E IL PESCIOLINO,
NEL MARE ALTRO NON C'È,
ADESSO TOCCA A TE.

GUARDA BENE INTORNO A TE
QUANTA MERAVIGLIA C'È,
LA LUNA, IL PALLONCINO,
LA STELLA E L'UCCELLINO,
NEL CIELO ALTRO NON C'È,
ADESSO TOCCA A TE.

GUARDA BENE INTORNO A TE
QUANTA MERAVIGLIA C'È,
LA MUCCA, IL CAVALLO,
LA GALLINA E IL GALLO,
NEL PRATO ALTRO NON C'È,
ADESSO TOCCA A TE.

GUARDA BENE INTORNO A TE
QUANTA MERAVIGLIA C'È,
LA VOLPE, IL PINO,
IL FUNGO E IL TOPOLINO,
NEL BOSCO ALTRO NON C'È,
ADESSO TOCCA A TE.

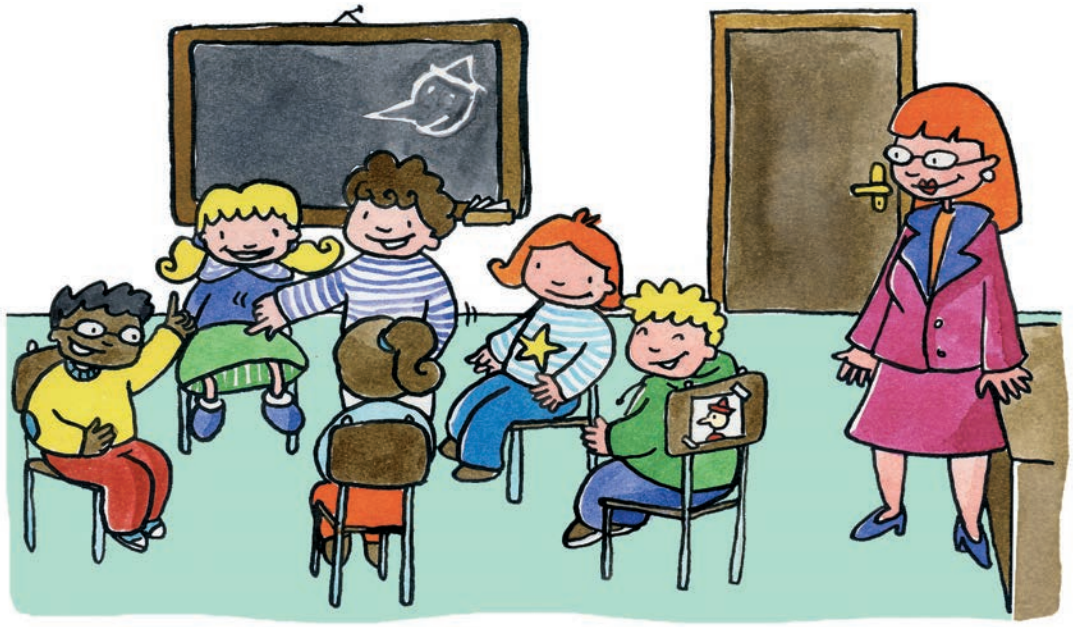
04

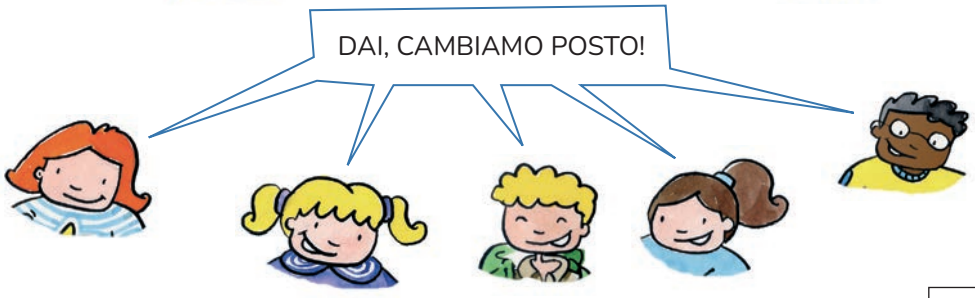
6. I bambini e le bambine si raggruppano in corrispondenza dell'ambiente a cui appartiene il loro simbolo. Cantano a turno la loro strofa ballando intorno al proprio cartellone.

7. IL GIOCO DI PINOCCHIO

Ascolta e **gioca con i tuoi compagni e le tue compagne**.

05





7. Un bambino / Una bambina esce dalla classe, gli altri / le altre si siedono in cerchio e scelgono chi tra loro sarà Pinocchio: il bambino / la bambina rientra e deve scoprirlo. Quando lo trova tutti cambiano posto.
Il bambino / La bambina che rimane in piedi esce e il gioco riprende.

8. IL BALLO DEL MATTINO

Ascolta, canta e balla.

06

QUESTO È IL BALLO DEL MATTINO:

SU UN PIEDE

SULL'ALTRO

E POI UN SALTO

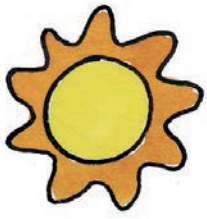
FA' LA GIRAVOLTA

FALLA UN'ALTRA VOLTA

GIÙ LE GAMBE

FA' L'INCHINO

QUESTO È IL BALLO DEL MATTINO!



07

8. I bambini e le bambine ascoltano la canzone. Poi la cantano ballando come nelle illustrazioni.