A. Mastromarco, A scuola: giocare, costruire, fare per …
imparare l'italiano con il metodo TPR!

GIOCARE

I comandi illustrati

PAROLE-CHIAVE

Per giocare servono alcune parole-chiave



SQUADRA



CAPITANO



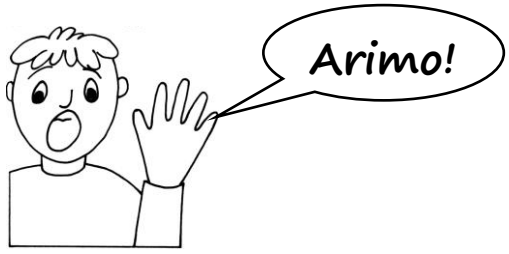




GIOCATORE



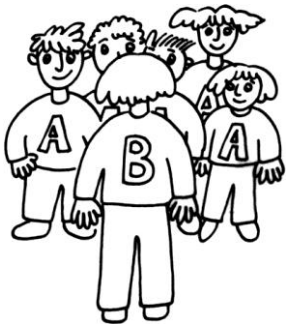
CATTURATO



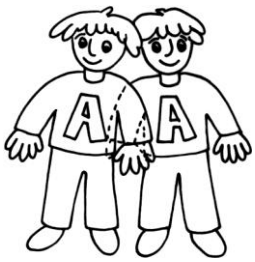
TOCCA A ME!

ELIMINATO!

FORMA 2 SQUADRE



SQUADRA AVVERSARIA



DOPPIA VITA

STAI SOTTO!

PRONTI? VIA!

PAGA LA PENITENZA

DAI! DAI!

Le conte

Puntino rosso
puntino blu
ESCI fuori proprio ☞TU

Passa Paperino con la pipa in bocca
guai a chi la tocca
l'hai toccata proprio tu!

Ambarabà Cicì Cocò
tre civette sul comò
che facevano l'amore
con la figlia del dottore.
Il dottore si ammalò,
Ambarabà Cicì Cocò.

La bella lavanderina

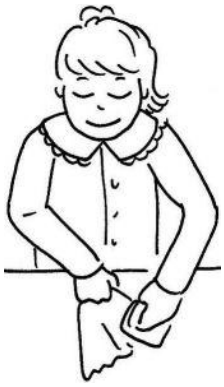
1



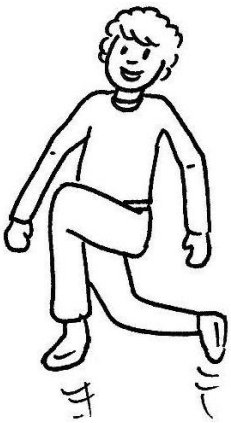
2



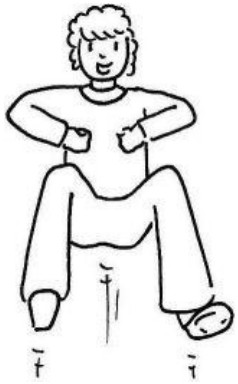
3



4



5



6



7



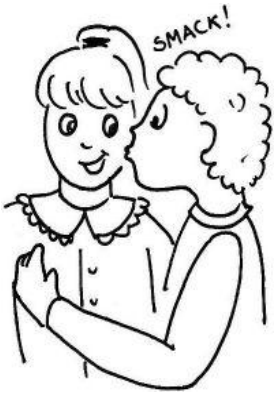
8



9



10

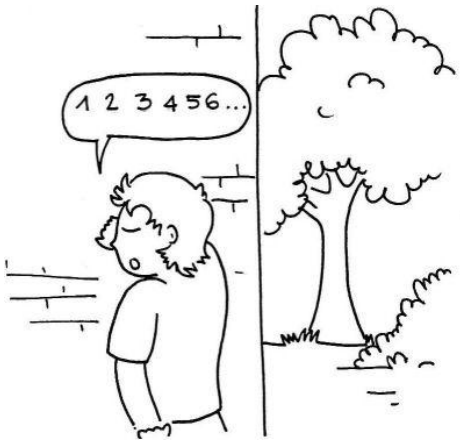


Conosci i comandi? Controlla

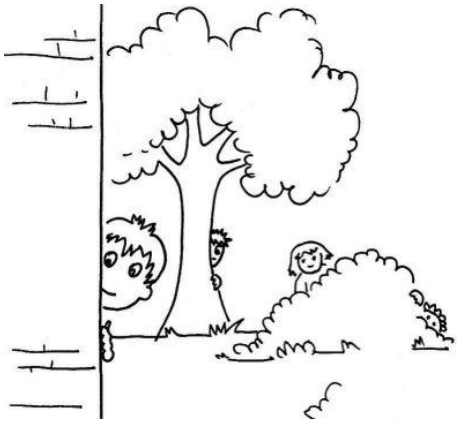
1. VAI al centro del cerchio - 2. GIRA/GIRATE e CANTA/CANTATE: *La bella lavanderina*... - 3. ... *che lava i fazzoletti, per i poveretti della città* (FAI finta di lavare i fazzoletti) - 4. FAI un salto - 5. FANNE un altro - 6. FAI la giravolta - 7. FALLA un'altra volta - 8. GUARDA in su - 9.GUARDA in giù - 10. DAI un bacio a chi vuoi tu

Nascondino

1



2



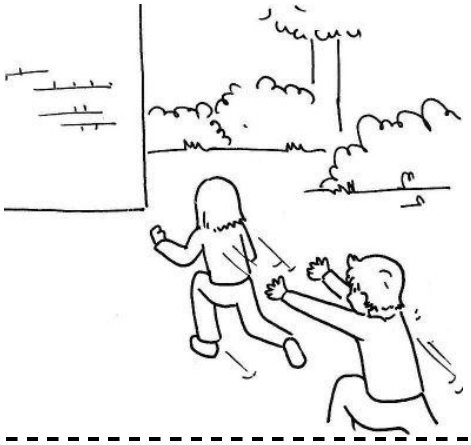
3



4



5



6



Conosci i comandi? Controlla

1. Faccia al muro e CONTA fino a … - 2. NASCONDITI/NASCONDETEVI - 3. CERCA i compagni - 4. SCOPRI il nascondiglio - 5. CORRI verso la toppa - 6. Sei l'ultimo: LIBERA tutti!

Un, due, tre stella!



Conosci i comandi? Controlla

1. Faccia al muro e RIPETI : *Un, due, tre … stella!* - 2. GIRATI e CONTROLLA chi si muove - 3. CORRI/CORRETE verso il muro - 4. STAI/STATE fermo/fermi (Se ti muovi, torni indietro) - 5. (Ti sei mosso) TORNA indietro - 6. TOCCA il muro e DI': *Stella!* Hai vinto!

Bandiera

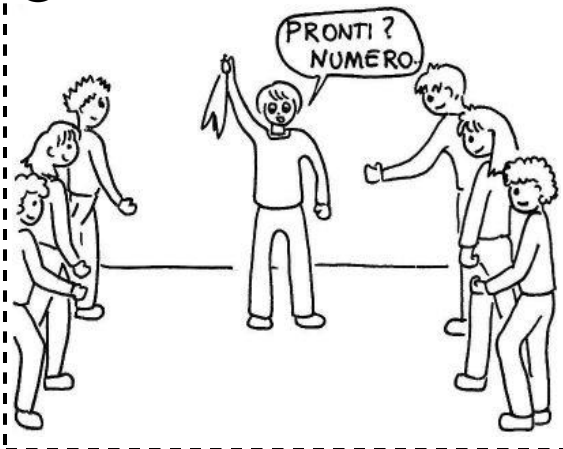
1



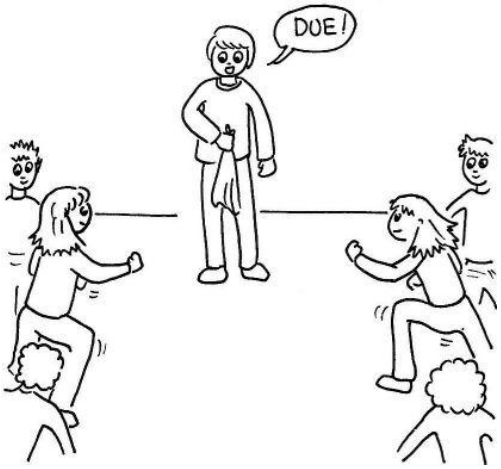
2



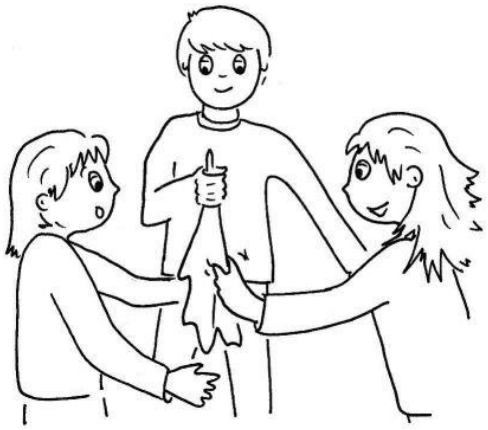
3



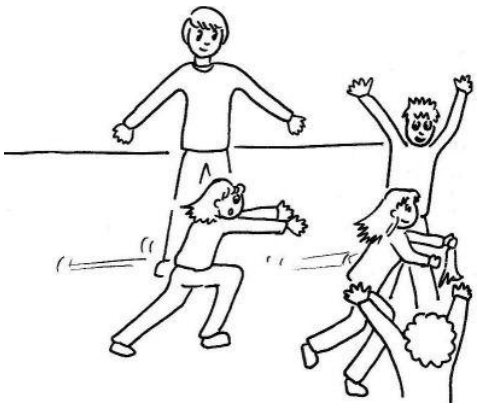
4



5



6

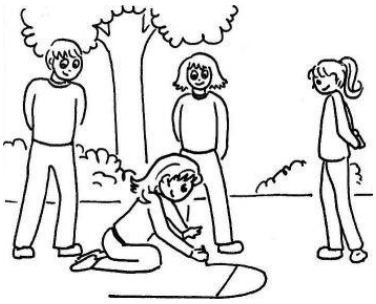


Conosci i comandi? Controlla

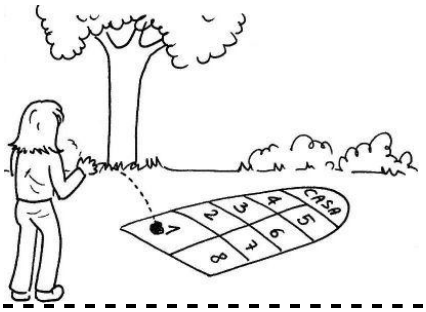
1. FORMA 2 squadre - 2. DAI un numero ad ogni bambino - 3. ALZA la bandiera e CHIAMA un numero - 4. Attento/i, sei/siete stato/i chiamato/i! CORRI/CORRETE - 5. AFFERRA la bandiera e… - 6. ... TORNA al tuo posto. Non farti prendere

Campana

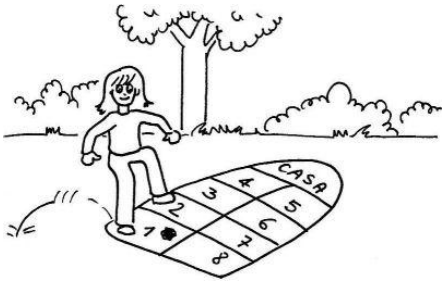
1



2



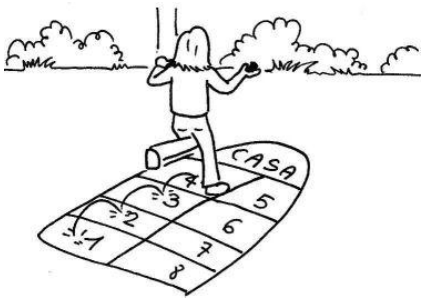
3



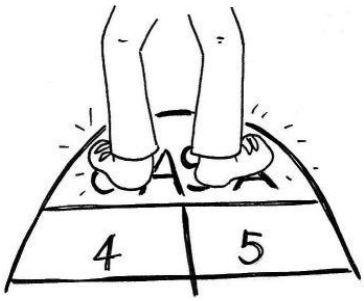
4



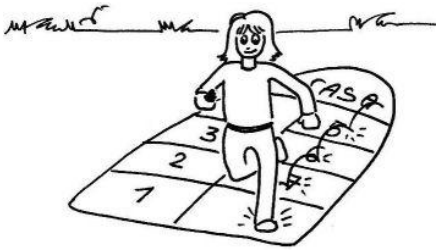
5



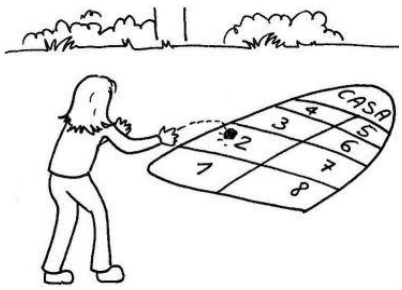
6



7



8



Conosci i comandi? Controlla

1. DISEGNA la campana per terra - 2. LANCIA il sasso nella casella n°1 - 3. SALTA su un piede solo e VAI nella casella n°1 - 4. NON PESTARE la riga! - 5. Adesso tocca a te! RACCOGLI il sasso e SALTA fino alla casella n°4 - 6. Nella "casa" APPOGGIA tutti e due i piedi per terra - 7. CONTINUA a saltare fino alla casella n°8. Hai finito il primo giro - 8. RILANCIA il sasso nella casella n°2 ecc.

Con la corda

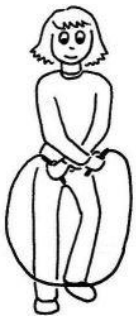
1



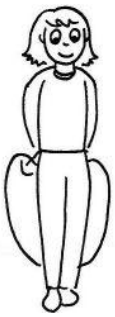
2



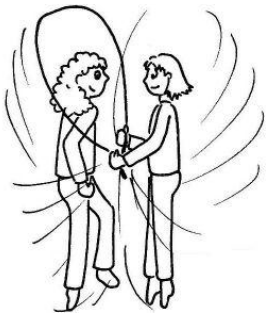
3



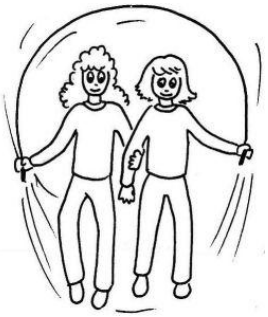
4



5



6



7



8

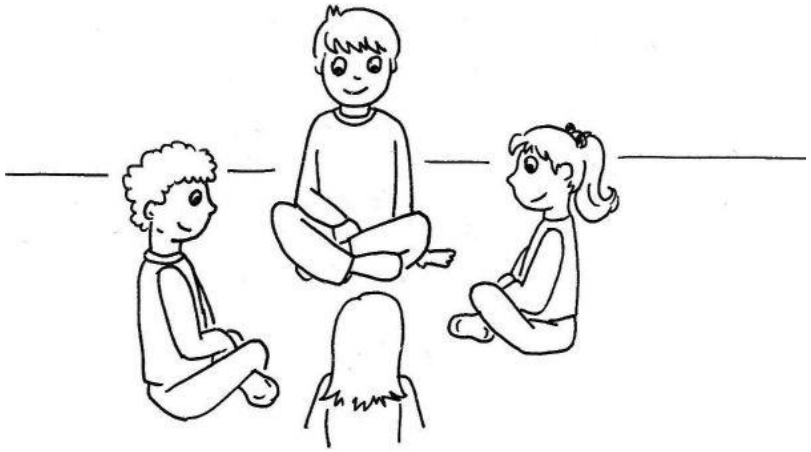


Conosci i comandi? Controlla

1. SALTA la corda a piedi uniti - 2. SALTA la corda con un piede solo - 3. INCROCIA la corda davanti - 4. INCROCIA la corda dietro - 5. AVVICINATI al tuo amico e SALTATE insieme: in due di fronte - 6.AVVICINATI al tuo amico e SALTATE insieme: di fianco - 7. L'orologio: tu SALTA e tu GIRA la corda - 8. VAI al centro e salta: *Arancia, limone, mandarino…*

Telefono senza fili

1



2



3



4



5

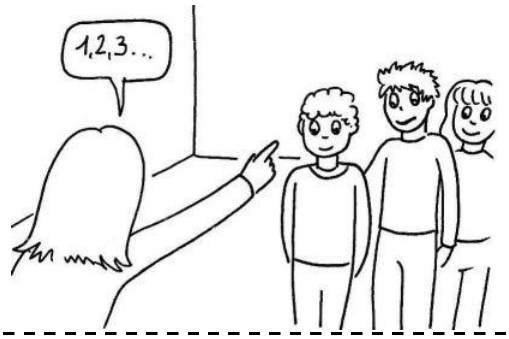


Conosci i comandi? Controlla

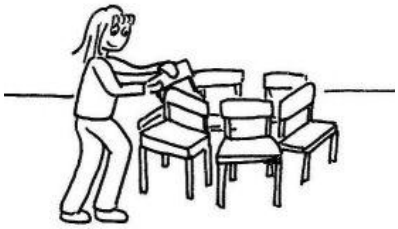
1. SIEDITI/SEDETEVI in cerchio - 2. PENSA una parola - 3. DI' la parola a bassa voce nell'orecchio del compagno vicino - 4. RIPETI la parola al tuo vicino- 5. Il giro è finito: RIPETI la parola ad alta voce

La sedia che scotta

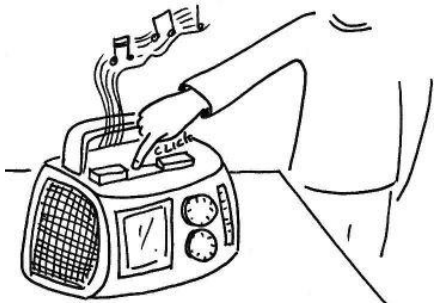
1



2



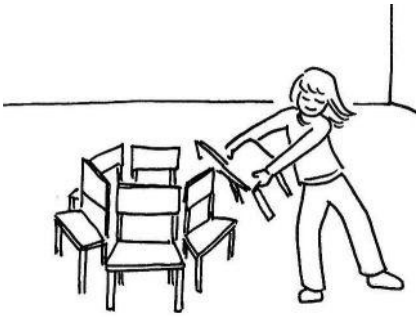
3



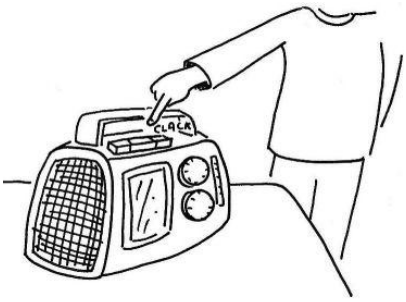
4



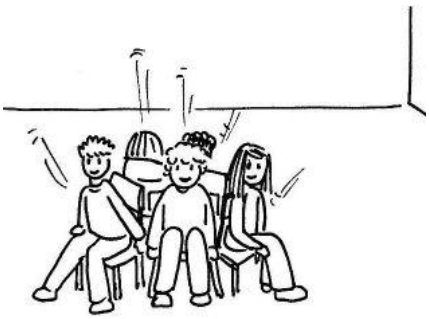
5



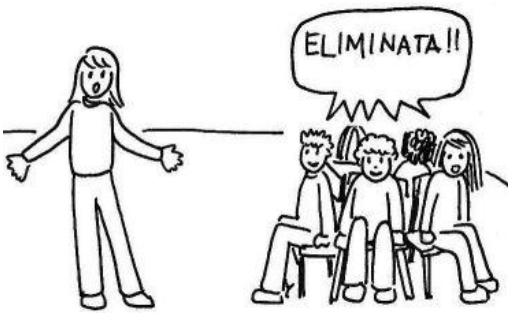
6



7



8



Conosci i comandi? Controlla

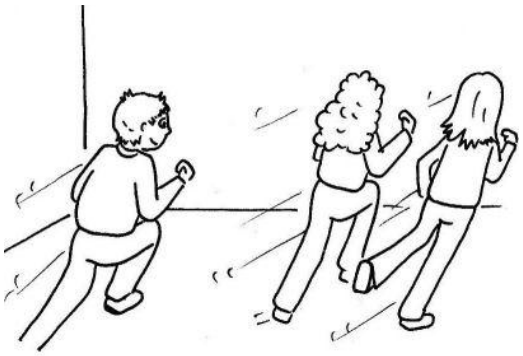
1. CONTA i bambini - 2. METTI le sedie in cerchio (lo stesso numero dei bambini) - 3. ACCENDI il registratore - 4. GIRA/GIRATE e BALLA/BALLATE intorno alle sedie - 5. TOGLI una sedia - 6. SPEGNI il registratore - 7. Stop! La musica è finita. SIEDITI/SEDETEVI in fretta - 8. ELIMINA il bambino senza sedia (manca una sedia: sei eliminato!)

Strega comanda colore, colore…

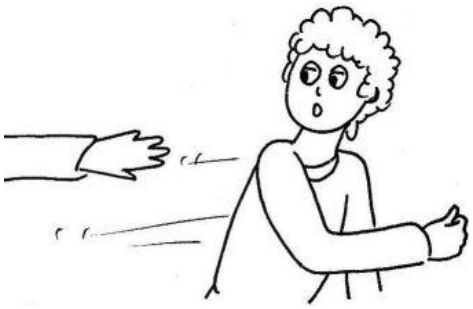
1



2



3



4



5



6



7



Conosci i comandi? Controlla

1. DI' un colore: *Strega comanda colore, colore … verde!* - 2. RINCORRI i compagni - 3. SCAPPA/SCAPPATE - 4. CERCA/CERCATE qualcosa verde - 5. TOCCA/TOCCATE qualcosa verde - 6. PRENDI chi non tocca il verde - 7. Ora FAI tu la strega

Disegni di Sara Volo

L'impiccato



Conosci i comandi? Controlla

1. SCEGLI una parola e CONTA le lettere - 2. SCRIVI la prima e l'ultima lettera - 3. CHIAMA un bambino - 4. DI' una lettera: giusto! - 5. SCRIVI la lettera sul trattino - 6. DI' un'altra lettera: sbagliato! - 7. DISEGNA la corda dell' impiccato, la testa, il collo, un braccio, l'altro braccio ecc. - 8. INDOVINA la parola