

# Gli animali

Iniziamo con la scoperta e/o il consolidamento del lessico degli animali e la produzione di semplici frasi. Procediamo con attività utili per la comprensione e produzione di testi orali e scritti sull'argomento proposto. Con attività per tutti i livelli.

di Alan Pona 20 gennaio 2022



## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Comprendere e ripetere parole relative agli animali.
- Indicare e nominare animali.
- Leggere e scrivere semplici descrizioni di animali.



## ATTIVITÀ

1. [Che animale è \(Livello A1\)](#).
2. [Descriviamo gli animali \(Livello A2\)](#).



## SCHEDE E GIOCHI INTERATTIVI | DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA - DDI

- [SCHEDA Scriviamo... gli animali](#)
- [SCHEDA Come si chiama questo animale](#)
- [SCHEDA Che animale è?](#)
- [GIOCO INTERATTIVO Gli animali](#)
- [SCHEDA Caccia alle parole degli animali](#)
- [SCHEDA Dove vivono gli animali](#)
- [SCHEDA Le parole per descrivere gli animali](#)
- [SCHEDA Indovina l'animale](#)
- [GIOCO INTERATTIVO Cruciverba degli animali](#)

- [SCHEDA Cruciverba degli animali](#)

## ATTIVITÀ 1

### Che animale è (Livello A1)

Presentiamo alcune immagini di animali prese da riviste con il loro nome scritto accanto diviso in sillabe: chiediamo di riscrivere il nome (è disponibile la **SCHEDA Scriviamo... gli animali**).

Poi, chiediamo ai bambini di nominare tutti gli animali che ricordano e formiamo una mappa lessicale alla lavagna o alla LIM da ricopiare sul quaderno.

#### Lavoro sull'input

Giochiamo con le immagini di animali: dopo aver proiettato una figura alla LIM chiediamo ai bambini di alzare la mano, nominare l'animale e di scrivere su un foglio il suo nome (è disponibile la **SCHEDA Come si chiama questo animale**, che presenta l'attività di scrittura in maniera più guidata).

Nell'attività successiva distribuiamo ai bambini la **SCHEDA Che animale è?**, completiamo scrivendo il nome dell'animale raffigurato nell'immagine per formare delle brevi frasi.

#### Conclusione

Proponiamo un crucipuzzle: proiettiamo il **GIOCO INTERATTIVO Gli animali** alla LIM per risolverlo tutti insieme o giochiamo con la **SCHEDA Caccia alle parole degli animali**.

**GIOCO INTERATTIVO |**  
**Gli animali**

Infine, proponiamo un altro gioco da fare con tutta la classe:

- distribuiamo delle riviste con immagini di animali;
- chiediamo di ritagliare alcune parti da diversi corpi;

- giochiamo ad assemblarli insieme per formare un animale fantastico a cui dare anche un nome (per esempio “girafante”, “eleone” ecc.).

## ATTIVITÀ 2

# Descriviamo gli animali (Livello A2)

### Introduzione

Ripassiamo il lessico di base degli animali: distribuiamo la **SCHEMA Dove vivono gli animali** e chiediamo di osservare le immagini, trascrivere il nome dell'animale nella colonna corretta e scrivere sul quaderno delle brevi frasi (per esempio “La farfalla vive in aria”).

### Lavoro sull'input

Consegniamo la **SCHEMA Le parole per descrivere gli animali** e chiediamo di inserire le parole legate agli animali proposte nelle caselle vuote intorno alle immagini del gatto e del pappagallo.

Proponiamo, infine, dei testi descrittivi sugli animali con la **SCHEMA Indovina l'animale**: dividiamo i bambini in piccoli gruppi cooperativi, leggiamo ad alta voce i testi e chiediamo loro di sfidarsi in velocità e correttezza nell'indovinare di quale animale si tratta.

### Conclusione

Proponiamo un cruciverba: proiettiamo il **GIOCO INTERATTIVO Cruciverba degli animali** alla LIM per risolverlo tutti insieme o giochiamo con la **SCHEMA Cruciverba degli animali**.

**GIOCO INTERATTIVO |**  
**Cruciverba degli animali**

Infine, riproponiamo il gioco di creazione dell'animale fantastico proposto in chiusura della pagina precedente.

Successivamente, divisi in piccoli gruppi cooperativi, chiediamo di compilare una carta d'identità con le informazioni principali relative all'animale realizzato:

- come si chiama;
- da quali parti di altri animale è formato;
- come si potrebbe muovere;
- dove potrebbe vivere;
- che cosa potrebbe mangiare ecc.