

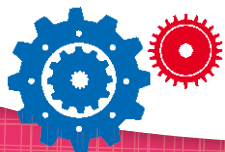
Questo mese parliamo di...

HALLOWEEN

DESCRIPTIONS

NUMBERS 1-50

Iniziamo il cammino di terza ripassando colori e personaggi di Halloween, sempre graditi ai bambini. Utilizziamoli per un ripasso delle parti del viso, per avere il lessico necessario a un'adeguata, se pur semplice, descrizione, completa di colori e aggettivi. Ampliamo infine il lessico relativo ai numeri, insistendo in particolare sulla pronuncia di alcuni di essi facilmente confondibili e rendendo chiara la differenza fra i suffissi che li compongono.



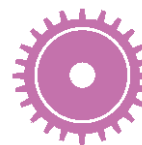
RACCORDI

• MATEMATICA

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- riconosce e utilizza gli elementi del lessico trattato;
- interagisce nel gioco e utilizza il lessico e alcune strutture in scambi di informazioni;
- produce brevi messaggi orali e scritti relativi alla sfera personale e all'ambiente;
- ascolta e riproduce oralmente filastrocche;
- individua aspetti culturali del Regno Unito.



LESSICO • *Goblin, ghost, witch, bones...; ears, eyes, mouth, teeth...; long, short, sharp, funny...; lollipop, chocolate, sweet, apple; numbers from 1 to 50.*

STRUTTURE LINGUISTICHE • *The skeleton has got...; How many lollipops? Twenty-four red apples.*

Obiettivi

- Riconoscere e nominare il lessico relativo alle parti del viso e alla festività di Halloween.
- Descrivere le caratteristiche fisiche di alcuni personaggi.

HALLOWEEN FACES

Proponiamo una semplice attività di brainstorming e chiediamo ai bambini quali siano gli elementi relativi alla festa di Halloween di cui ricordano il nome in inglese. Annotiamo alla lavagna tutte le parole.

Dopo aver ingrandito le immagini della **scheda 1**, isoliamo un orecchio del *goblin*, la bocca del *ghost*, il naso della *witch*, gli occhi di *Jack o'Lantern*, i denti del *vampire*, qualche osso dello *skeleton*, i capelli del *monster* e le ali del *bat*. Mostriamo i particolari uno a uno e pronuncia-

mo con la classe il lessico relativo, facendolo ripetere. Poi domandiamo a chi possono appartenere quei dettagli e dopo aver ascoltato le ipotesi mostriamo l'immagine intera del personaggio e attacchiamola alla lavagna, accanto alle parole scritte.

Introduciamo infine le parole nuove per i bambini, utilizzando tutte le carte della scheda 1, facciamole ripetere più volte e aggiungiamole alla lavagna.

DESCRIZIONI

Assegniamo a nove bambini le carte relative ai personaggi della scheda 1 e invitiamoli a venire di fronte alla classe. Chiediamo ai compagni di provare a descrivere uno dei personaggi, per esempio *skeleton*. È sufficiente che dicano il colore, poi noi aggiungiamo: "*The skeleton has got many bones*".

Procediamo con gli altri personaggi utilizzando "*The... has got a big mouth/funny*

hair..." ecc., seguendo le frasi contenute nella scheda 2.

Consegniamo poi una flashcard a un gruppo di tre bambini chiedendo loro di mostrarla alla classe senza guardarla. Chiediamo quindi ai compagni di provare a descrivere il personaggio e a chi la sta mostrando di indovinare di che personaggio si tratta. Giochiamo con più gruppetti finché il lessico non diventa familiare.

Consegniamo la **scheda 2** e leggiamo le scritte ad alta voce insieme alla classe, poi chiediamo di associare ognuna di esse a un disegno della scheda 1. Infine proponiamo il gioco del Memory con le immagini e le frasi.

IDENTIKIT DEL MOSTRO

Distribuiamo ai bambini un foglio bianco e chiediamo di prendere una matita e tracciare un cerchio, che sarà il viso del mostro. Poi diciamo: "*Listen and draw!*".

My monster has got long (red) hair, five small (green) eyes, a triangular (blue) mouth, four (white) sharp teeth, two big (yellow) ears and an orange big nose.

Leggiamo una prima volta omettendo i colori per permettere ai bambini di disegnare. Alla seconda lettura aggiungiamo i colori e facciamo completare. Chiediamo poi di incollare il foglio sul quaderno e scrivere una breve descrizione prendendo spunto dalle frasi del Monster Memory.

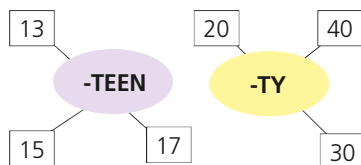
Obiettivi

- Riconoscere e nominare i numeri fino al 50.
- Porre domande e rispondere a proposito di quantità.

NON FACCIAMO CONFUSIONE

■ Ripassiamo i numeri fino a 12. Scriviamone alla lavagna i nomi e invitiamo i bambini ad associarli alla cifra corrispondente e poi a leggerli ad alta voce. Ripetiamo quindi i numeri successivi fino a 30: la classe si unirà con facilità alla ripetizione meccanica. Ripetiamo nuovamente e chiediamo di porre attenzione alla pronuncia.

■ Domandiamo che cosa hanno notato e ragioniamo insieme sulla differenza fra il suono lungo *-teen* con cui terminano i numeri dal 13 al 20 e il suono breve *-ty* che caratterizza le decine. Concordiamo di usare un gesto della mano per indicare il suono lungo (la mano fa un movimento orizzontale lento e lungo per la durata della pronuncia) e uno per quello corto (la mano destra batte decisa sulla sinistra). Ripetiamo in coro i numeri usando un gesto fino al 19 e l'altro dal 20 al 50. Disegniamo alla lavagna uno schema con i suffissi, poi pronunciamo alcuni numeri e invitiamo i bambini a collegarli al gruppo giusto.



Sul quaderno facciamo poi scrivere i nu-

COME & PERCHÉ

Un Memory tutto in inglese

Il Memory è un gioco utile per favorire l'apprendimento del lessico e delle strutture, a patto che venga seguita la regola di parlare solo in inglese. È molto versatile perché può essere adattato secondo la competenza linguistica dei giocatori. Si può giocare in diversi modi:

- *Immagine-immagine* – con due gruppi di immagini (di cui va pronunciato il nome una volta scoperte) per memorizzare il lessico.
- *Immagine-parola* – un gruppo di immagini e uno di parole scritte corrispondenti, per rafforzare l'abilità di lettura e migliorare lo spelling.
- *Immagine-frase* – per insegnare piccole strutture e lavorare su lettura e comprensione.

meri facendo sottolineare con due colori diversi i suffissi.

Se alcuni alunni faticano a discriminare le pronunce scriviamo alla lavagna i numeri 30 e 40 e pronunciamoli suggerendo ai bambini di imitarci. Mostriamo la posizione delle labbra e della lingua durante la pronuncia, spiegando che è molto importante perché ci permette di distinguere i due numeri. Praticiamo più volte, poi pronunciamo *thirty* e *forty* chiedendo di ascoltare attentamente e di mostrare tre dita se il numero ascoltato è 30 e quattro per 40.

■ Infine consegniamo la **scheda 3**.

QUANTI DOLCETTI!

■ Disegniamo alla lavagna un lecca-lecca, un cioccolatino, una caramella e una mela colorati e diciamo i termini *lollipop*, *chocolate*, *sweet*, *apple*. Spieghiamo che si tratta del "bottino" della notte di Halloween chiedendo "*Trick or treat?*". Poniamo accanto a ogni dolce un numero entro il 50 e chiediamo: "*How many lollipops?*". Invitiamo gli alunni a rispondere: "*Twenty-four (red) lollipops*", facendo notare la *-s* finale che indica il plurale. Facciamo lo stesso con gli altri disegni e invitiamo i bambini a porsi domande a vicenda mentre noi cambiamo man mano i numeri alla lavagna.

Obiettivo

- Recitare una filastrocca.

FILASTROCCA DI HALLOWEEN

■ Leggiamo alla classe una filastrocca e chiediamo di mimarla con i gesti. Spieghiamo i termini nuovi e invitiamo tutti alla recitazione e alla creazione di un cartellone in cui inserire anche le immagini dei dolcetti.

Knock at the door!

Knock at the door!

Give me a sweet,

Please one more.

Ring the bell,

open the gate:

for trick or treat

is not too late!

Lollipops, chocolate

and apples too.

It's Halloween and I say:

"BOOOO!"

TRICK OR TREAT PER IL QUARTIERE

■ Consegniamo la **scheda 4** e spieghiamo che ognuno dei bambini raffiguri sulla scheda domanda "*Trick or treat?*" di casa in casa.

Chiediamo di ascoltarci attentamente mentre raccontiamo, per esempio, "*Goblin knocks at number 24. He gets 11 lollipops*", e di scrivere il numero civico e la quantità di dolcetti che ottengono.

Infine chiediamo di completare la scheda scrivendo sotto a ogni disegno il nome del personaggio.

LA DIDATTICA CONTINUA SUL WEB
www.lavitascolastica.it > Didattica

Cerca risorse

- Halloween's flashcards
- Le azioni in classe



Scheda 1

MONSTER MEMORY/1

- Cut out and play Memory.



RICONOSCERE IMMAGINI RELATIVE ALLA FESTIVITÀ DI HALLOWEEN.

Scheda 2

MONSTER MEMORY/2

- Cut out and play Memory.

It's black, it's got wings and flies at night.	It's got a terrible smile and triangular eyes.	He's white and he's got a big mouth!
He's green and he's got long ears.	She's got a big nose and a black hat!	He's got three eyes and funny hair.
It's got many white bones!	He's got two sharp teeth and short hair!	English and American children say it at Halloween.

LEGGERE E COMPRENDERE BREVI DESCRIZIONI RELATIVE AI PERSONAGGI DI HALLOWEEN.
RIELABORARE GLI APPRENDIMENTI PER TRASFERIRLI SU DIVERSI REGISTRI COMUNICATIVI.

Scheda 3

COLOUR BY NUMBERS

- Read and colour the picture.



Twelve = red
Forty = yellow
Twenty = orange
Nineteen = green
Fifty = black
Seventeen = grey

Fifteen = blue
Fourteen = white
Thirteen = purple
Sixteen = pink
Thirty = brown

LEGGERE E RICONOSCERE I NUMERI FINO AL 50.

Scheda 4

TRICK OR TREAT?

- Listen and write the numbers. Then look at the box and write the names.



ASCOLTARE E COMPRENDERE I NUMERI; RICONOSCERE I PERSONAGGI DI HALLOWEEN.