

Arcangela Mastromarco

A scuola:

giocare, costruire, fare per...

imparare

l'italiano

con il metodo TPR

total physical response

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

Che cos'è?

- È una raccolta di espressioni, *comandi*, organizzati in quattro sezioni (*TPR in classe, Giocare, Costruire, Fare*) che descrivono e propongono in italiano, le attività svolte a scuola e gli eventi della vita quotidiana vissuti da un bambino. Sono le prime parole con cui vengono in contatto gli alunni stranieri neoarrivati, i termini necessari per orientarsi nel nuovo contesto.

Quando?

- È uno strumento di lavoro, da utilizzare sin dai primi giorni, che permette di aiutare i bambini non italofoni a “capire” l'italiano e a partecipare, anche senza parlare, alle attività della classe in cui sono inseriti.
- Nei primi giorni di inserimento, alcune lezioni TPR possono essere tradotte nella lingua madre del nuovo alunno e costituire un “Pronto soccorso linguistico” a cui ricorrere nei momenti di difficoltà.

Chi?

- È destinato a tutti i docenti specialisti che lavorano con gli alunni stranieri, ma anche agli insegnanti di classe che, in alcuni momenti della giornata, possono fare in modo più sistematico quello che fanno già naturalmente: comunicare con il nuovo alunno facendo attenzione alla comprensione. È anche un percorso per “spiegare” la nuova scuola, le sue regole, i comportamenti da tenere e quelli da evitare ...
- I comandi sono stati selezionati, sperimentati e verificati nella pratica didattica da un gruppo di lavoro composto da insegnanti delle scuole fiorentine e dei Centri di Alfabetizzazione in L2 del Comune di Firenze che nel 2002 hanno partecipato al corso di formazione “*Giocare, costruire, fare per ...*” :
Anna Maria Arnisi, Simona Bonichi, Giorgia Bulli, Francesca Calcinai, Lucia Chiostrì, Rossella Concistoro, Stefano Costantini, Morgana Di Ascenzo, Maria Antonietta Di Minno, Gianna gentile, Emanuela Guffanti, Nicoletta Lazzerini, Stefania Leoncini, Dana Levi, Valentina Martelli, Silvia Mondani, Geraldine Monzani, Carla Pastacaldi, Patrizia Russo, Francesca Pieralli, Maria Antonietta Saccia.
- Il materiale, predisposto in particolare per i bambini stranieri neoarrivati della fascia d'età della scuola elementare, è stato sperimentato con successo anche con ragazzi della scuola media. Unica avvertenza: gli alunni più grandi sono meno abituati a “giocare” mentre imparano e all'inizio potrebbero avere qualche resistenza. In generale bisogna tenere presente la precedente esperienza scolastica e le modalità di relazione tra adulti e bambini in uso nei vari paesi di provenienza.

Dove?

- Il TPR si può usare dovunque: in classe, in cortile, in palestra, nei laboratori di italiano L2 ecc. In realtà, a seconda dei comandi, tutti gli ambienti sono possibili aule TPR purché ci sia lo spazio per muoversi e soprattutto se ne programmi l'utilizzo.

Come?

- Dopo una dettagliata presentazione del metodo Total Physical Response, il testo fornisce indicazioni di lavoro specifiche per ognuna delle sezioni trattate.
- All'interno di ogni sezione vengono presentati, unità per unità, l'elenco dei comandi e delle *ricombinazioni*, il lessico e infine le schede di lavoro illustrate, per mantenere distinte le due fasi: la fase di *ascolto-comprensione-esecuzione* del comando da quella successiva di *rinforzo-rielaborazione*.

Le immagini non vanno usate per introdurre nuovi comandi o per facilitarne la comprensione. L'alunno non "guarda ed esegue", ma "ascolta, comprende ed esegue" il comando verbale espresso dall'insegnante o dai compagni.

Le immagini sono solo uno strumento aggiuntivo per aiutare gli alunni a ricordare, rivedere, ricombinare contenuti che sono stati già introdotti attraverso i movimenti del corpo.

- Nell'ultima sezione *Riflettere sulla lingua e arricchire il lessico* sono presenti alcune proposte di riflessione linguistica limitate all'uso del TPR (la trasformazione dei comandi in azioni alla prima persona, la forma plurale e negativa dell'imperativo ecc.). Anche queste attività vengono presentate solo dopo aver esercitato la comprensione attraverso la risposta fisica. Ricordate il principio: "Se ascolto dimentico, se faccio capisco..." .

Il testo

- Le immagini e le schede di lavoro sono *riproducibili e trasformabili*, in accordo con il modo di lavorare già in uso da anni tra gli insegnanti che riescono a creare strumenti di lavoro "tagliati e cuciti" su misura degli alunni e degli obiettivi del momento.
- La pagina che riassume graficamente tutti i comandi presentati in un paragrafo, in un gioco, in una attività, in una sequenza e contrassegnata dai simboli ✂  serve a questo scopo: a permettervi di creare nuove schede che integrino quelle già presenti.
- Nelle varie sezioni sono stati presentati attraverso il TPR verbi e nomi che vanno a costituire il primo "corpus" di un vocabolario di base vissuto, agito, interiorizzato.

Ringraziamenti

- Il testo è stato pubblicato una prima volta nel 2005 dalla casa editrice Giunti, Progetti Educativi, con il finanziamento del Comune di Firenze e soprattutto grazie all'impegno dell'allora assessore alla Pubblica Istruzione, Daniela Lastrì, che ha regalato alla città "La rete dei Centri di Alfabetizzazione in L2" - <http://www.comune.fi.it/centrialfa/index.html> - spazi di accoglienza competente dei bambini e dei ragazzi venuti d'altrove e luoghi ricchissimi di formazione, sperimentazione, produzione e documentazione di materiali per l'insegnamento dell'italiano come seconda lingua.
... Un bambino che parla con noi non è più solo. Dietro un bambino che parla e impara c'è una scuola aperta all'accoglienza, una famiglia che guarda al futuro...
- Un grazie particolare a Maddalena Pilarski, responsabile della Direzione Istruzione, alla sua grande abilità di trasformare intuizioni, idee, progetti in strumenti reali a disposizione di tutti e a Graziella Vidili che ha seguito con pazienza l'evoluzione del corso di formazione da cui è nata l'idea del testo.
- Grazie a Graziella Favaro che ha avuto la capacità di capire, prima di molti altri esperti, le grandi potenzialità di un metodo allora sconosciuto e poco convenzionale, il Total Physical Response, e di incoraggiarne la diffusione.
- Grazie infine al prof. James J. Asher che mi ha accolto tra i suoi istruttori http://www.tpr-world.com/Learning_Italian.html .

Il grande web

- Esaurite le copie stampate, rientrata in possesso dei diritti di pubblicazione, ho deciso di affidare la diffusione e la conoscenza del testo alla rete, la più grande biblioteca pubblica e gratuita a cui tutti noi insegnanti attingiamo in libertà. Al Centro Come in particolare che da anni diffonde progetti, buone pratiche per l'inserimento degli alunni stranieri e materiali per l'insegnamento dell'italiano L2.
- Spero che il testo venga usato, riprodotto, trasformato, rielaborato ecc. ecc.

Arcangela Mastromarco

Il metodo Total Physical Response

Il testo *A scuola: giocare, costruire, fare ... per imparare l'italiano con il metodo TPR!*, se si escludono alcune proposte di riflessione linguistica di tipo *deduttivo*¹, fa riferimento ad un solo metodo - il Total Physical Response (da ora TPR) - messo a punto da James J. Asher, professore di psicologia presso la San José State University.

Molto sinteticamente il TPR è una strategia che introduce lo studio di una lingua a partire dall'esecuzione di istruzioni verbali, *i comandi*. L'insegnante dà un comando, associato al movimento corrispondente; l'apprendente esegue l'azione appropriata (*Alzati*: l'insegnante si alza e invita l'alunno ad alzarsi ecc.). Successivamente il metodo e la teoria che ne è alla base verranno illustrati molto dettagliatamente, sia per ragioni tecniche, sia perché quando un insegnante sceglie di applicare una procedura didattica deve essere sostenuto nella motivazione e nel suo personale senso di consapevolezza didattica. Proprio per non essere solo un esecutore, ma poter adattare, integrare, rivedere la proposta a partire dai riferimenti teorici.

L'idea di un testo, che desse indicazioni su come applicare un metodo poco conosciuto in Italia e ne rappresentasse una "versione autoctona", è nata all'interno dell'iniziativa di formazione proposta da "Le chiavi della Città" ai docenti curricolari e ai docenti operatori dei Centri di Alfabetizzazione del Comune di Firenze.

Nel corso era emersa, come spesso succede, la necessità di individuare strumenti e strategie utili a superare, "nel più breve tempo possibile", la prima fase di inserimento degli alunni non italofoni, quella descritta nella frase ricorrente *Non capisce una parola di italiano!* che alimenta l'ansia e il senso di inadeguatezza negli adulti che ne sono responsabili.

Questo testo rappresenta un tentativo di rispondere ad una richiesta di accelerazione nel processo di insegnamento-apprendimento dell'italiano come seconda lingua attraverso il TPR.

Il metodo "perfetto"

Sebbene questo testo utilizzi un solo metodo, non intende sostenere che il TPR sia l'unico metodo o il metodo "perfetto", adatto a rispondere a tutti i problemi dell'educazione linguistica nella seconda lingua.

Metodo misto, integrato, composito, eclettico sono tutte espressioni che stanno ad indicare che la tendenza della glottodidattica attuale è quella di rifiutare l'idea di un metodo concepito come un sistema compatto di regole per insegnare, in grado di soddisfare tutte le variabili che entrano in gioco nel processo di apprendimento: l'età degli apprendenti, il contesto, la fase di apprendimento, la socializzazione, la motivazione, gli stili cognitivi ecc.

Anche l'enorme successo, raggiunto dagli approcci comunicativi a partire dagli anni '80, sembra messo in discussione dalla consapevolezza che l'apprendimento di una lingua prevede l'acquisizione di molteplici competenze, oltre a quella comunicativa, (competenza linguistica, extralinguistica, metacompetenza ecc.), e lo sviluppo di abilità integrate che superano il tradizionale modello quadripolare del saper ascoltare, parlare, leggere e scrivere².

Le scelte glottodidattiche degli ultimi dieci anni, che cercano di mettere insieme il meglio dei metodi comunicativi con la necessità di una riflessione linguistica, si ispirano ad una maggiore varietà di ipotesi sull'apprendente e la natura dell'apprendimento e a non univoche teorie dell'insegnamento e della lingua da insegnare.

Asher preferisce usare il termine *strumento (tool)* in alternativa a *metodo* o *approccio*, per definire il TPR. Uno *strumento* infatti è più flessibile e può essere usato con qualsiasi metodo o approccio. Inoltre, avere a disposizione una *scatola di strumenti* consentirebbe non solo di valutare ogni singolo elemento nella situazione specifica in cui deve essere usato, ma anche di essere maggiormente disponibili a ricercarne altri.

¹ Vd. sezione *Riflettere sulla lingua e arricchire il lessico*

² P. E. Balboni, 1998

Alcune specificità

Così come suggerisce lo stesso Asher, l'ipotesi proposta dal testo è che il TPR rappresenta una strategia da integrare con altre già diffuse attualmente nella prassi didattica quotidiana³, particolarmente efficace rispetto ad alcune problematiche dell'educazione linguistica:

- l'italiano come seconda lingua;
- la prima fase di apprendimento;
- l'età degli apprendenti;
- il contesto.

L'italiano come L2

La caratteristica principale che differenzia il processo di apprendimento della L2 da quello della lingua straniera è costituita dalla *sovrabbondanza dell'input*. L'alunno è "immerso" nella lingua parlata in loco, o perlomeno lo è certamente nelle lunghe ore passate a scuola, dove, senza alcuna gradualità, deve contemporaneamente apprendere una lingua ed apprendere in quella lingua. L'enorme disponibilità di *input*, in questo caso l'essere esposti all'italiano per molte ore, non è tuttavia una condizione di per sé sufficiente perché l'apprendente si orienti con successo nel nuovo codice e non ne venga invece "sommerso".

Il TPR costituisce una valida strategia che sostiene l'alunno neoarrivato nel faticoso lavoro di decodifica e analisi dei dati in entrata. Il rapporto evidente di *causa* (la lingua) ed *effetto* (la risposta fisica)⁴, fa in modo che il significato delle parole del nuovo codice sia immediatamente trasparente, cioè rende *l'input comprensibile*. Questa relazione diretta tra significante e significato facilita inoltre quello che Asher chiama *ipotesi di apprendimento al primo tentativo* (*First Trial Learning Hypothesis*). Nelle numerose ricerche di laboratorio precedenti la messa a punto del TPR, Asher ha rilevato che apprendere al primo tentativo, senza sforzo, produce le condizioni ottimali per una *memorizzazione a lungo termine* senza dover ricorrere a noiose ripetizioni⁵.

La prima fase di apprendimento

Nel primo periodo, connotato da una fase di silenzio, che varia da soggetto a soggetto (in genere da qualche giorno a 6 mesi), l'apprendente è impegnato in un'intensa attività metafonologica e metalinguistica, di confronto tra le conoscenze acquisite e quelle nuove, tra la L1 e la L2. All'interno della catena del parlato, un insieme indistinto di suoni, più o meno diversi da quelli della lingua madre, l'alunno deve riuscire ad isolare una stringa fonica, una parola conosciuta, un qualsiasi punto di riferimento che gli permetta di orientarsi.

Nella prima fase il processo di acquisizione consiste in attività principalmente indirizzate verso la *comprensione dell'input* a cui si è esposti. Il metodo TPR, che sviluppa l'abilità della comprensione attraverso la sincronizzazione della lingua proposta con i movimenti del corpo, svolge un'efficace funzione di supporto al processo di decodificazione della nuova lingua. Solo quando sarà stata interiorizzata una sufficiente quantità di codice e avviata quella che Asher chiama *Educazione alla comprensione* (*Comprehension Literacy*) i dati decifrati, attraverso la risposta fisica, si trasformeranno in comportamenti linguistici, cioè in *output* e si avvierà spontaneamente la produzione della nuova lingua.

Le fasi successive

Benché adatto alla prima fase di acquisizione non vuol dire che l'utilizzo del TPR sia limitato agli studenti principianti. Ecco che cosa scrive Asher allo scopo di dimostrare l'erroneità di questo luogo comune spesso riferito al metodo:

³ Vd. Metodo Nozionale-Funzionale, Natural Approach, Metodo Diretto ecc.

⁴ Cause-Effect Theory, Asher, 1977

⁵ Vd. Metodo Audio-Orale

"...Il TPR è un potente strumento che permette agli studenti di interiorizzare ad alta velocità un'enorme quantità di lingua target. Ma questo risultato potrebbe stancare gli studenti. Il segreto sta nel cambiare continuamente direzione in favore di altre tecniche.

Il TPR dovrebbe essere riservato all'introduzione di ogni nuovo di elemento lessicale o caratteristica grammaticale. Prima interiorizzare l'elemento attraverso il corpo, poi trasferirlo verso la modalità più verbale del cervello attraverso brevi dialoghi, storie, patterned drill ecc. ..."

Infatti, sebbene l'applicazione del metodo proposta da questo testo si concentri soprattutto sulla fase iniziale del processo, nella pratica didattica, una volta utilizzato il TPR, si ha la tendenza a ritornarvi anche nelle fasi successive, ogni qualvolta sia necessario introdurre nuovi termini lessicali o, in generale, attivare l'abilità della comprensione. Senza il TPR l'unica alternativa è quella di chiedere agli alunni di memorizzare parole, anche se in modo divertente (attraverso giochi, utilizzo di referenti concreti, immagini ecc.) e successivamente di esercitarsi attraverso le solite tecniche (abbinamento, completamento, parole crociate ecc.) che producono pochi effetti sulla *memoria a lungo termine* e richiedono ulteriori attività di rinforzo.

L'età degli apprendenti

Il testo si rivolge in modo particolare agli alunni non italo-foni dai 6 ai 10/11 anni. La varietà di italiano e le attività proposte sono tipiche della fascia d'età selezionata. Con alcune modifiche, le stesse attività sono state presentate con successo anche ad alunni dagli 11 ai 13 anni inseriti nella scuola media. Utilizzare le unità con alunni più grandi richiede opportuni adattamenti che rispondano meglio ad alcune caratteristiche di questa specifica fascia d'età:

- le diverse problematiche dell'età evolutiva e il ruolo della motivazione ;
 - le abilità cognitive maggiormente orientate verso l'analisi della lingua;
 - la diversa organizzazione della scuola e delle discipline;
 - l'esperienza scolastica nel paese d'origine e il modello di apprendimento sedimentato.
- Il condizionamento dell'esperienza scolastica precedente infatti non viene influenzato solo dal numero di anni in cui si è stati esposti ad un sistema scolastico e quindi dall'età al momento dell'inserimento nella scuola italiana, ma anche dallo stile educativo a cui si è stati abituati (le modalità di istruzione, le attività didattiche, le relazioni e la comunicazione all'interno della classe ecc.). Molti alunni cinesi per esempio, probabilmente educati ad una diversa modalità di apprendimento, hanno mostrato un certo disorientamento di fronte alle prime lezioni TPR in cui non viene chiesto né di scrivere, né di ripetere o di svolgere compiti a casa, ma di ascoltare, muoversi e giocare. Questo disagio viene comunque superato in tempi brevi perché gli apprendenti sperimentano in prima persona i vantaggi di un approccio poco ansioso e soprattutto quando cominciano a percepire i progressi nella comprensione della nuova lingua.

Alle differenze tra adulti e bambini nell'acquisizione della seconda lingua sono stati dedicati numerosissimi studi e ricerche, qui interessa richiamare quei fattori che permettono ai bambini di essere meno rigidi e più disponibili ad apprendere attraverso una strategia così poco tradizionale:

- il *filtro affettivo* più basso e la minore ansietà⁶;
- la minore attenzione alla forma della lingua;
- la maggiore capacità di memorizzazione di *routines* e di *formule* (per Asher *chunks*);
- la forte motivazione integrativa.

"... In una serie di studi riportati da Palmer (1992) si è osservato infatti che le versioni "pure" di metodologie come il Natural Approach (Krashen & Terrell, 1983) o il Total Physical Response (Asher, 1977), basate essenzialmente sulla comprensione, l'attività fisica e la poca attenzione esplicita alla forma linguistica, funzionano particolarmente bene con i bambini, mentre con gli adulti danno risultati inferiori rispetto a metodologie tradizionali: gli adulti, al contrario dei bambini, se non hanno la possibilità di produrre degli enunciati ed eventualmente di essere corretti, tendono a diventare ansiosi..."⁷.

⁶ Krashen, 1985

⁷ G. Pallotti, 1998

Le ricerche di Asher comunque dimostrano come anche studenti delle scuole superiori e adulti in generale, nonostante l'esperienza scolastica pregressa, rispondano perfettamente alle attività TPR se vengono aiutati a comprendere la teoria alla base dell'approccio o se viene loro presentato preliminarmente l'elenco dei comandi che saranno in grado di comprendere alla fine della lezione. Quando questo non è possibile, perché manca una lingua veicolare, la cooperazione degli studenti sarà lo stesso raggiunta se le istruzioni dell'insegnante procederanno gradualmente, passo dopo passo, in modo che ogni singolo apprendente risponda correttamente alle indicazioni nella lingua d'arrivo, sperimentando così direttamente il successo del metodo. Il suggerimento di Asher è di ritardare l'introduzione di *comandi "strani"* (una delle indicazioni del TPR è divertire e stupire gli apprendenti) fino a quando non è stata raggiunta una certa confidenza con gli studenti. Anche gli adulti hanno un'enorme capacità di giocare, soprattutto quando scoprono che questo serve a raggiungere dei risultati imprevisti nell'apprendimento della lingua d'arrivo.

Il contesto

A proposito della presunta superiorità dei bambini nell'acquisizione della lingua seconda, limitata alle maggiori probabilità di raggiungere la pronuncia nativa, Asher mostra come i due contesti di apprendimento siano sostanzialmente diversi e ne determinino i risultati. I bambini acquisiscono la lingua obiettivo, sia seguendo le istruzioni che gli adulti, parlanti nativi, (educatrici della scuola materna, insegnanti ecc.) utilizzano per orientare il loro comportamento o per guidarli nelle varie attività, sia in un contesto di gioco in cui altri bambini stimolano il movimento dei compagni attraverso indicazioni come: *"Lancia la palla... Fermati ... Tocca a te ... Vieni qui ... ecc."* Gli adulti invece apprendono in un contesto "impovertito" in cui i movimenti del corpo solo raramente suggeriscono il significato delle espressioni che vengono loro rivolte.

Come dice Asher:

"... Che cosa succede agli adulti? Queste povere creature tentano di acquisire la lingua in un contesto di non-gioco in cui il linguaggio è completamente scollegato dal corpo. Gli adulti sono come delle statue sulle cui teste appaiono dei fumetti in cui compaiono dialoghi come questo: Salve, è una bella giornata, non è vero. E l'altra persona risponde: Sì, è proprio una bella giornata. Ho sentito che potrebbe piovare nel fine settimana..."

La scuola elementare è il contesto in cui è ambientato il testo. Le espressioni usate in classe, nei giochi, durante le attività di manipolazione, che rendono "ricco" di *input comprensibile* questo ambiente, sono le prime proposte rivolte agli alunni non italo-foni neoinseriti. La comprensione di questa porzione della seconda lingua permetterà ai bambini, sebbene con una competenza linguistica limitata, di partecipare alla vita della classe e di cominciare ad orientarsi nel nuovo contesto.

Una motivazione personale

Quando ho cominciato ad insegnare l'italiano agli alunni stranieri, negli anni '90, potevo contare solo sulla mia esperienza di studente principiante in Inghilterra. Quello che ho fatto all'inizio è stato cercare di trasferire nella mia pratica didattica le stesse modalità con cui avevo appreso l'inglese. Ma lo stesso senso di inadeguatezza dei primi giorni di scuola, in cui mi veniva chiesto di ripetere strane frasi come: *"Maineims ... Aim Italian..."* l'ho provato tutte le volte che accoglievo un nuovo alunno straniero.

Che cosa potevo fare per evitare ai miei alunni la stessa frustrazione, la sensazione di perdere la faccia di fronte a sconosciuti che ti chiedono di "balbettare" delle risposte? Esisteva un'altra strategia che non fosse orientata subito alla produzione?

È stato così che ho cominciato ad approfondire la conoscenza del TPR di cui avevo trovato qualche traccia in alcuni manuali di glottodidattica⁸.

Se anche voi avete provato a far ripetere ad un bambino, neoarrivato da qualsiasi paese, uno di quei dialoghi tipici dei testi comunicativi (*"lo mi chiamo... e tu come ti chiami? ... ecc."*) potrete capire quanto sia reale il rischio, non solo di ottenere scarsi risultati, ma soprattutto di scoraggiare apprendenti principianti, costretti a parlare prima di avere avuto il tempo di cominciare a farsi un'idea del nuovo codice.

⁸ Il manuale a cura di Serra Borneto, *C'era una volta il metodo*, è stato pubblicato solo nel 1998.

"Sapere" una lingua

Gli approcci che cercano di insegnare a parlare nella seconda lingua non funzionano. Questa è la conclusione che ha spinto Asher a sviluppare un'alternativa ai metodi *orientati verso la produzione*. L'ipotesi attraverso la quale Asher tenta di spiegare l'alto numero di abbandoni da parte degli studenti americani e il suo personale insuccesso nello studio di una lingua straniera è che insegnare direttamente a parlare una lingua è semplicemente "*brain-antagonistic*", cioè non si adatta al modo in cui funziona il cervello. La comparsa della parola nel bambino è un fenomeno evolutivo e ha a che fare direttamente con le fasi di sviluppo del singolo individuo. La produzione non può essere insegnata, ma in qualche modo "modellata", come fanno giorno per giorno i genitori di un bambino che comincia a parlare.

"Do you speak english? ... Parlez vous français ... Hablas español ?... ecc."

Che il punto di partenza per chi studia una lingua sia parlare è un'opinione troppo radicata nell'esperienza scolastica collettiva. La maggior parte delle persone però sembra inconsapevole del fatto che prima di parlare bisogna essere in grado di "comprendere" una lingua.

Il Total Physical Response

Che cosa facciamo mentre l'allunno acquisisce, sviluppa la sua capacità di comprensione del nuovo codice in cui comunque è immerso? Aspettiamo? La scuola, che per definizione è il luogo degli apprendimenti programmati, non può delegare il proprio ruolo ad un processo di acquisizione del tutto spontaneo e rinunciare a sostenere, motivare, orientare l'allunno nella sua personale scoperta e appropriazione della seconda lingua.

Il TPR è una strategia che introduce la lingua obiettivo a partire dall'esecuzione di istruzioni espresse attraverso l'imperativo, *i comandi*, perché questa forma verbale, che consiste nel chiedere all'interlocutore di fare qualcosa, ha una funzione comunicativa trasparente, pragmatica, esplicita, **comprensibile**.

Insegnanti e alunni possono avviare un percorso di insegnamento-apprendimento della L2 a partire dalla comprensione e in accordo con il modo di procedere del cervello (*brain-compatible*) quando è impegnato nel compito di apprendere una lingua.

Secondo Asher tre sono le ragioni principali della sua efficacia:

1. simula-accelera il "modello naturale", cioè quello responsabile dell'acquisizione della lingua 1;
2. attiva l'apprendimento attraverso l'esperienza motoria diretta, facendo leva sull'emisfero destro;
3. rispetta le differenze e i ritmi individuali.

La teoria dell'apprendimento linguistico

Secondo Asher, attraverso il TPR, l'acquisizione di una lingua si realizza grazie ad alcune condizioni, tutte presenti nelle modalità in cui si acquisisce la lingua materna:

- il *bio-program* che funziona secondo una sequenza ed una modalità particolari;
- la *lateralizzazione*, cioè il ruolo giocato dai due emisferi;
- l'attivazione della *memoria a lungo termine*;
- l'*assenza di stress*.

Il TPR si basa sulla premessa che il cervello possiede un *biological programm*, cioè un meccanismo naturale, molto simile al *Language Acquisition Device* di Chomsky, predisposto per l'acquisizione di una qualsiasi lingua. L'esistenza di questo programma è visibile quando osserviamo con attenzione il modo in cui il bambino interiorizza la sua prima lingua durante la fase di silenzio. Sin dai primi giorni di vita, la lingua materna viene acquisita all'interno di migliaia di interazioni affettive, di cura e attenzione (nutrire, vestire, mettere a letto, fare il bagno, ecc.) in cui l'adulto che si prende cura di lui "conversa" con il bambino attraverso frasi come: "*Ridi... Girati ...Dammi la mano ...Stai fermo... Dai un bacino al nonno ...ecc.*". Queste particolari conversazioni, definite da Asher *language-body conversations* non richiedono che il bambino parli. All'inizio il bambino "ascolta" e risponde esclusivamente con un'azione fisica. "*Guardami...*" e il bambino che volge la testa in direzione della voce comincia ad individuare un'intima associazione tra i movimenti del corpo e le parole che gli vengono rivolte. Espressioni simili alle istruzioni, ai *comandi*, vengono usate per influenzare l'orientamento, la posizione, il movimento dell'intero corpo del bambino. Il bambino decodifica così il linguaggio attraverso la mediazione dei movimenti del corpo sollecitati dalle

espressioni usate dagli adulti. Guardare, ridere, girarsi, dare la mano ecc. sono le risposte fisiche che rendono reali queste *conversazioni* e che segnalano che il bambino ha capito e "risponde".

Le *language-body conversations*, che diventano via via più complesse (*Girati piano ... Vieni con me in bagno ... Non toglerti le scarpe ... ecc.*), continuano per molti mesi prima che il bambino sia in grado di pronunciare una parola comprensibile. In silenzio il bambino interiorizza la forma e i suoni della lingua materna.

Il primo obiettivo raggiunto nel processo di acquisizione è quindi la capacità di comprendere.

L' *educazione alla comprensione (Comprehension Literacy)*, sviluppata attraverso la sincronizzazione dei movimenti del corpo con la lingua materna, permette al bambino di cominciare ad elaborare una complessa e personale *mappa* di come funziona il linguaggio, prima ancora di essere pronto a parlare.

Gli studi sull'acquisizione di una lingua sono concordi nell'affermare che l'abilità di ascoltare si sviluppa molto prima dell'abilità di parlare. "*Prendi la macchinina rossa e mettila nella scatola dei giochi in camera tua.*" : bambini che non sono ancora in grado di produrre più di una parola-frase, dimostrano già di comprendere perfettamente anche frasi così complesse.

Come dice con chiarezza Asher:

"... *L'acquisizione del linguaggio si realizza attraverso un percorso lineare in cui all'inizio si trova la comprensione e dopo la produzione. Non osserveremo mai bambini, di qualsiasi cultura o periodo storico, acquisire la lingua materna a cominciare dalla produzione, seguita poi dalla comprensione ...*".

Nell'acquisizione della lingua madre la produzione segue sempre la comprensione e la comprensione viene raggiunta grazie a un intimo rapporto tra il linguaggio e il corpo del singolo individuo.

La lateralizzazione

Facendo riferimento al funzionamento dei due emisferi del cervello, l'ipotesi di Asher è che il bambino decifra il linguaggio nell'emisfero destro. L'emisfero sinistro all'inizio "non può parlare", ma "osserva" il linguaggio provocare azioni diverse nel bambino stesso e negli altri. Gradualmente l'emisfero sinistro diventa sempre più consapevole del fatto che attraverso la parola ha il potere di fare in modo che accadano degli eventi e "diventa pronto" per i suoi primi, ancora deboli, tentativi di parlare. Man mano che la comprensione della lingua si sviluppa e saranno state interiorizzate sufficienti informazioni nella *mappa linguistica*, il bambino comincerà spontaneamente a produrre espressioni. La comparsa della parola è un evento evolutivo, naturale, spontaneo e non può essere forzato. Inoltre, quando compare, la parola non è perfetta; le imperfezioni verranno gradualmente superate.

Questa teoria della lateralizzazione, che si ispira alle ricerche svolte dal premio Nobel Roger Sperry negli anni '60, si basa sull'ipotesi che i due emisferi del cervello, sebbene in comunicazione tra loro attraverso il corpo calloso, svolgano dei compiti diversi e specializzati, con una *dominanza cerebrale* assegnata all'emisfero sinistro:

- L'emisfero sinistro, verbale, critico, analitico, apprende in modo sequenziale, seriale, immagazzinando le informazioni parola per parola. Perché le informazioni vengano memorizzate inoltre sono necessarie numerose ripetizioni e rinforzi a diverse distanze di tempo.
L'emisfero sinistro inoltre è "conservatore", riluttante ad accettare nuove idee, ma una volta appreso un nuovo concetto, si realizza un fenomeno che Asher chiama *Costanza del Concetto (Concept Constancy)*, l'emisfero sinistro cioè resiste ad ogni tentativo di rimuovere o cambiare quel concetto. Per questa ragione sono necessarie strategie che producano la *Distruzione del Concetto (Concept Disruption)* quando si vogliono introdurre nuove informazioni.
- L'emisfero destro è non-verbale, non-critico, motorio e apprende interiorizzando le informazioni globalmente, in modo analogico, per modelli. Sebbene muto, l'emisfero destro è in grado di comunicare rispondendo correttamente con un comportamento corporeo a sollecitazioni espresse verbalmente. Le informazioni vengono interiorizzate in un "flash" senza ripetizioni, al primo tentativo e conservate nella *memoria a lungo termine* perché decodificate grazie ad un evidente rapporto di *causa-effetto*. L'emisfero destro infine, al contrario di quello sinistro, è tollerante e ricettivo nei confronti di nuovi concetti.

Che lo sviluppo della comprensione della lingua nel bambino preceda la produzione e ne costituisca la condizione essenziale non è un caso, ma avviene in linea con il *bio-programm* che è configurato in modo che i messaggi vengano prima "processati" attraverso l'emisfero destro e solo successivamente attraverso quello sinistro. Sebbene le ricerche più recenti di neurolinguistica abbiano superato una così netta distinzione tra le funzioni dei due emisferi cerebrali e dimostrato come i diversi tipi di messaggio vengano in realtà elaborati attraverso una serie di operazioni interrelate tra i due emisferi⁹, la proposta del TPR rimane sempre attuale perché rispetta il principio della *direzionalità*. Il principio, secondo cui l'apprendimento procederebbe meglio dall'emisfero destro a quello sinistro, nel TPR si realizza attraverso un insegnamento che sollecita la risposta esperienziale, "fattuale" e motoria del singolo apprendente, prima di muovere verso operazioni di tipo più formale.

L'attivazione della memoria a lungo termine

La competenza nella prima lingua non viene raggiunta né grazie ad un'istruzione esplicita in cui un essere umano insegna a parlare ad un altro essere umano, né attraverso esercitazioni, ripetute a diverse distanze di tempo, allo scopo di richiamare alla mente le informazioni linguistiche apprese precedentemente. La memorizzazione *diretta*, attraverso l'emisfero sinistro, delle singole espressioni decodificate e acquisite attraverso i movimenti del corpo, non riuscirebbe a spiegare il fenomeno della *fluenza* nella lingua materna, la capacità cioè di comprendere e produrre un numero illimitato di enunciati mai sentiti prima. Secondo Asher, durante le *language-body conversations*, la lingua, immediatamente trasparente nel significato e acquisita alla prima esposizione, si fissa direttamente e intensamente sul corpo del bambino grazie all'attivazione del *sistema della sensibilità cenestesica* o più semplicemente *apprendimento muscolare*.

Così come, una volta imparato, è impossibile dimenticare come andare in bicicletta, nuotare, andare sui pattini ecc., così, una volta acquisita, la lingua materna si conserva nella *memoria a lungo termine* perché inizialmente attivata da una risposta muscolare. Inoltre prima che l'emisfero sinistro intervenga a processare in modo *diretto* le nuove informazioni linguistiche parola per parola, l'accesso attraverso l'emisfero destro consente di fissare il linguaggio in *macrostrutture (chunks)* in modo *indiretto* attraverso immagini, modelli, movimenti fisici che non richiedono ripetizioni o richiami dopo un certo periodo di tempo.

L'assenza di stress

La comparsa della parola, dopo un lungo periodo di silenzio, come già è stato detto, è un evento evolutivo, spontaneo. Le prime espressioni imperfette, gli errori, vengono accettati con entusiasmo dagli adulti i quali, pur di incoraggiare qualsiasi tentativo di produzione nel bambino, sono disposti a conversare con lui imitando le tipiche distorsioni infantili (*buà, popò, brum brum ecc.*). Il rispetto del periodo di silenzio e dei ritmi individuali, la tolleranza nei confronti degli errori consentono al bambino, durante la prima infanzia, di acquisire la lingua materna senza ansia, in modo assolutamente naturale, senza alcuna inibizione nei confronti delle proprie prestazioni.

La stessa cosa non succede quando un individuo apprende una seconda lingua in situazione formale. Essere forzato a parlare, ripetere, analizzare, prima di sentirsi pronto, ingenera una notevole quantità di stress nell'apprendente e contribuisce ad attivare il *filtro affettivo* che a quel punto impedisce o limita il passaggio dell' *input linguistico*. Numerosi studi sull'individuazione delle principali fonti di ansietà nelle classi di lingue collegano l'aumento di ansia soprattutto con la richiesta di espressione orale e con le difficoltà di pronuncia che provocano imbarazzo e disagio in molti studenti.

⁹ Vd. *bimodalità*, M. Danesi 1988, 1998

Confronto tra i due processi di apprendimento: la lingua materna e la seconda lingua attraverso il TPR

- **Il bio-programm**

Una volta che il bambino raggiunge la padronanza nella lingua madre, secondo Asher, il modello naturale per l'acquisizione del linguaggio non scompare, ma continua ad operare quando un individuo, bambino o adulto, tenta di imparare una seconda o una terza lingua. Perciò la cosa migliore per chi vuole insegnare-apprendere una seconda lingua in modo piacevole e con il minimo stress, è partire da un approccio in armonia con le modalità naturali di acquisizione della LM (*brain-compatible*).

- **La sequenza e la modalità di apprendimento**

Il TPR riproduce a passo accelerato la sequenza e il modo in cui viene acquisita la lingua madre. Grazie alle *language-body conversations* del TPR (i comandi dell'insegnante e le risposte fisiche degli alunni), bambini e adulti possono raggiungere la comprensione di una seconda lingua più velocemente di un bambino che sta imparando la prima e che ha un repertorio di risposte limitato a pochi comportamenti "primitivi" (guardare, toccare, indicare, ridere, mangiare, dormire, ecc.). Al contrario l'apprendente ha una vasta gamma di comportamenti complessi che possono essere evocati in risposta a comandi pronunciati nella lingua d'arrivo (disegnare, ballare, comprare qualcosa, cucinare, ecc.). La stessa abilità di comprensione della lingua, che richiede al bambino anni di training, attraverso il TPR può essere dunque raggiunta in tempi molto brevi da tutti gli apprendenti.

- **Il Role reversal** (inversione dei ruoli)

Mentre il processo di comprensione attraverso il corpo continua, l'apprendente interiorizza un numero sempre maggiore di informazioni, di dettagli, sulla fonologia, la morfologia, la struttura della lingua che gli permettono man mano di farsi un'idea personale dei significati e del funzionamento del nuovo codice. Quando questa *mappa linguistica interna*, sarà stata tracciata (*imprinted*) con un numero sufficiente di dettagli, ci sarà un punto a partire dal quale il singolo apprendente sarà pronto a prendere la parola. La "disponibilità a parlare", che varia da individuo a individuo, nel *Role reversal* compare in media dopo circa 10-20 ore di istruzioni TPR. Infine questa "prontezza" non può essere forzata dall'insegnante, ma appare spontaneamente, esattamente come nel bambino che acquisisce la lingua materna.

Anche le prime produzioni degli apprendenti sono caratterizzate da imperfezioni, distorsioni, frammentazioni che verranno via via indirizzate il più possibile verso la pronuncia nativa.

- **L'apprendimento attraverso l'emisfero destro**

La strategia chiamata TPR, come altre simili (visualizzazione, problem solving, brainstorming ecc.) permette di "aggirare", escludere temporaneamente l'emisfero sinistro e produce la *Distruzione del Concetto* esistente rappresentato in questo caso dalle conoscenze linguistiche precedentemente acquisite, cioè la lingua materna.

L'accesso attraverso l'emisfero destro, quando la lingua causa dei cambiamenti nel comportamento dell'apprendente, permette al singolo soggetto di decifrare velocemente il nuovo codice e di contrastare l'*interferenza* della lingua madre. Se si apprende giocando attraverso l'emisfero destro, la lingua agisce direttamente sui muscoli e i sensi del singolo apprendente e si fissa su qualcosa di vissuto che viene interiorizzato subito e senza esercizi di ripetizione e di memorizzazione come succede per tutte le abilità fisiche e manuali.

- **Spostare l'accesso da un emisfero all'altro**

Brainswitching è il termine specifico che Asher usa per indicare la strategia grazie alla quale spostare alternativamente l'accesso da un emisfero all'altro, a seconda dei compiti richiesti ed evitare quindi il rischio di *adattamento*. Secondo Asher il fenomeno dell'adattamento, che si verifica quando un soggetto smette di rispondere a stimoli continui, ripetitivi, è molto pericoloso perché azzera l'attenzione e la motivazione dell'apprendente.

Un tipico esempio di *brainswitching* è quando si passa dalle istruzioni verbali di un gioco a carte, che spesso risultano incomprensibili, a giocare direttamente, in modo che le regole del gioco vengano comprese attraverso l'esperienza diretta.

- **La memoria a lungo termine**

Nel primo documentario prodotto sul TPR¹⁰, Asher dimostra come un ragazzo dodicenne che aveva partecipato ad una lezione di soli 20 minuti di giapponese, a distanza di un anno, dopo un breve "riscaldamento", fosse in grado di comprendere ed eseguire correttamente il 90 per cento dei comandi in quella lingua.

Tre sono le ragioni che cercano di spiegare perché l'approccio TPR attivi la *memoria a lungo termine*:

1. *l'ipotesi delle abilità motorie (the motor skills hypothesis)*;
2. *l'ipotesi della credibilità (the believability hypothesis)*;
3. *l'ipotesi della direzionalità (the right brain hypothesis)*.

Il TPR produce una *memorizzazione a lungo termine* per le stesse ragioni per cui qualsiasi abilità motoria raggiunge gli stessi effetti e cioè perché viene attivato il *sistema della sensibilità cenestesica*. Al contrario, in un corso di lingua straniera l'apprendimento fisico non viene quasi mai attivato. La resistenza da parte degli apprendenti all'assimilazione-conservazione di informazioni sembra avere a che fare con il livello di "credibilità" dell'informazione stessa. Per esempio la traduzione di "Sit down" in "Siediti" ha un basso livello di credibilità per un apprendente italiano di inglese come LS perché per anni, attraverso migliaia di esperienze dirette, ha osservato se stesso ed altri sedersi dopo l'espressione "Siediti". Il TPR crea un'esperienza "fattuale" che accorda credibilità al nuovo codice e vince la resistenza dell'esperienza precedente, la lingua madre.

Infine, come è stato più volte ripetuto, i comandi TPR permettono agli apprendenti di elaborare le informazioni linguistiche attraverso l'emisfero destro mentre la maggior parte degli approcci tradizionali sono orientati principalmente verso l'emisfero sinistro.

Risposta Fisica Totale: le indicazioni di base

- **Ascoltare prima di parlare.**
La comprensione della lingua target deve essere sviluppata prima della produzione.
- **Collegare il linguaggio al corpo, alle azioni, al movimento dell'apprendente.**
L'imperativo permette all'insegnante di esprimere comandi per orientare il comportamento degli alunni.
- **Non forzare l'espressione, ma dare input per la produzione.**
Gli alunni devono interiorizzare una larga parte di codice linguistico prima di essere pronti a produrre. Man mano che la comprensione della lingua di arrivo si espande, ci sarà un punto a partire dal quale il singolo apprendente sarà pronto a "prendere la parola" (*Role reversal*).

La teoria della lingua

- **L'imperativo**
L'imperativo costituisce il "golden tense" alla base del TPR perché permette l'immediata comprensione della lingua target. "Prendi la penna ... Dammi la gomma" comandi pronunciati e subito dopo eseguiti dall'insegnante non richiedono alcuna traduzione o tecnica particolare per essere compresi, come sarebbe invece necessario per qualsiasi altra forma dichiarativa (es. *Lei prende la penna ... Questa è la gomma ecc.*). L'uso dell'imperativo inoltre è molto frequente all'interno di tutti gli ambiti di lavoro, compresa la scuola. Una ricerca realizzata negli Stati Uniti¹¹, ha rilevato che il 40% delle comunicazioni registrate all'interno del contesto professionale è costituito da istruzioni all'imperativo. Asher ritiene che quasi tutti i componenti linguistici possano essere comunicati attraverso il format dell'imperativo, a condizione che si tratti comunque di elementi concreti. All'interno di una frase all'imperativo, è possibile "incastare" sostantivi, aggettivi, diversi tempi verbali, preposizioni, avverbi ecc. Per esempio il tempo imperfetto può essere inserito in un comando come: "Karim, prendi la penna che prima aveva Luis."
Una versione particolare del TPR, chiamata *TPRS* (*Total Physical Response Storytelling*), sviluppata da Blaine Ray (1990), dimostra come è possibile, utilizzando alcune tecniche relative alla narrazione di storie o alla creazione di semplici drammatizzazioni, passare dall'imperativo a forme dichiarative.

¹⁰ *Demonstration of a new strategy in second language learning*, Sky Oaks Production, Los Gatos California, 1970

¹¹ Seely, E. Romijn, 1993

- **Termini astratti/termini non astratti**

Premesso che i verbi, le azioni, sono centrali nel TPR, il criterio di selezione della lingua da insegnare è stabilito principalmente in base alla divisione tra *abstractions* e *non abstractions*. L'indicazione di Asher è che la presentazione dei termini astratti vada ritardata fino a quando gli apprendenti non abbiano interiorizzato una dettagliata *mappa* cognitiva della lingua target. Le *astrazioni* non sono necessarie per decodificare le strutture grammaticali di una lingua. Una volta che gli apprendenti abbiano interiorizzato il nuovo codice, gli elementi astratti possono essere introdotti e spiegati direttamente nella lingua target senza bisogno di alcuna traduzione:

"...Essere costretti ad usare la traduzione, è come nuotare in un fiume d'inverno, senza accorgersi che c'è un ponte..."

In un recente articolo¹² Asher sostiene che i linguisti hanno ragione quando affermano che un bambino di 4-5 anni è un parlante fluente della lingua madre, nonostante il suo vocabolario sia povero di termini astratti. Un soggetto può dunque raggiungere la *fluenza* anche solo ad un livello concreto della comunicazione. Nello stesso articolo e in modo più esteso nel testo di cui è autore, un noto insegnante TPR, Stephen M. Silvers, mostra numerosi esempi di come sia possibile comprendere alcuni termini astratti (es. lo odio ... io amo ... più tardi ecc.) solo attraverso i comandi.

- **Le macrostrutture**

Infine, il nuovo sistema linguistico non viene elaborato parola per parola, ma in *chunks* (*grossi pezzi*)¹³ perché il TPR, come è stato detto più volte, favorisce un apprendimento di tipo globale invece che analitico. Queste macrostrutture, assimilate attraverso la sincronizzazione con il movimento fisico, hanno molte caratteristiche in comune con le prime espressioni formulaiche, le routines, le forme idiomatiche ecc. che compaiono nelle interlingue di base come *insiemi* non analizzati nei loro componenti. Agli inizi gli apprendenti rispondono a *chunks* della lingua target, senza concentrarsi su elementi discreti, poco significativi. Man mano si avanza nel training, sarà possibile richiamare l'attenzione degli apprendenti su dettagli sempre più piccoli della lingua target e sulla pronuncia.

L'imperativo in italiano

Nella maggior parte delle lingue del mondo, l'imperativo corrisponde ad una sola forma basica che coincide spesso con la radice del verbo. In italiano invece l'uso dell'imperativo potrebbe essere complicato dalla presenza di più forme e da alcune caratteristiche morfologiche che potrebbero confondere l'apprendente:

- la desinenza della seconda persona singolare è diversa a seconda della coniugazione e potrebbe venire confusa con la 2^a o la 3^a persona singolare del presente indicativo;
- la forma negativa cambia completamente e implica l'uso dell'infinito;
- ci sono una 2^a persona plurale e una forma di cortesia;
- a tutte le forme dell'imperativo si possono appoggiare i pronomi atoni in posizione enclitica, sia in forme semplici, sia accoppiate (es. dammi, daglielo).

È necessario sottolineare che l'obiettivo del TPR è sviluppare la comprensione e la produzione della lingua attraverso i *comandi* e non insegnare le regole dell'imperativo in italiano, che verranno apprese in fasi successive e grazie ad altre strategie. L'efficacia comunicativa dell'imperativo, anche in italiano, comunque è confermata dalle produzioni interlinguistiche iniziali di Fatma, la bambina marocchina di cui parla Pallotti nella sua tesi di dottorato, in cui si nota che tutti i verbi sono appresi come imperativi: *"Aspetta, guarda, va' via, andiamo... ecc."*

Come dice Pallotti:

"...Esse sono probabilmente formule non analizzate, utilizzate per raggiungere uno scopo pragmatico immediato, ma non risultanti dall'applicazione di precise regole per la formazione dell'imperativo..."

¹² *How to TPR abstractions*, Asher, Silvers, 2003

¹³ Vd. anche *Lexical Approach*.....

Confronto con altri metodi

Molto prima di Asher, Gouin, già nel 1880, in contrasto con l'unico metodo allora esistente¹⁴, aveva cominciato a disegnare un approccio a partire da una serie di istruzioni, eseguite in sequenza all'interno di uno scenario, al quale si richiama direttamente il TPR che ha elaborato quella intuizione.

Le ricerche di Asher, sui problemi di apprendimento della lingua straniera (solo il 4% degli studenti americani arriva al proficiency in LS), cominciano negli anni '60, quando negli Stati Uniti erano in auge il metodo Grammaticale-Traduttivo e quello Audio-Orale e gli approcci comunicativi non erano ancora stati sviluppati. Più o meno nello stesso periodo, altri studiosi¹⁵ sperimentano approcci alternativi ai metodi tradizionali più diffusi. Con gli approcci chiamati *umanistico-affettivi*¹⁶, il TPR ha in comune alcune caratteristiche riassumibili in quattro punti:

- l'attenzione ai processi di apprendimento invece che ai contenuti linguistici;
- la multimodalità, l'accesso alle informazioni attraverso vari canali oltre quello verbale;
- il riferimento diretto alle modalità di acquisizione della lingua materna;
- l'attenuazione dello stress.

Il TPR però si ricollega in particolare ad alcuni metodi centrati sullo sviluppo della comprensione della lingua, con una certa enfasi sulla necessità del *ritardo nella produzione*¹⁷ e su strategie che gestiscono le informazioni linguistiche a partire dell'emisfero destro.

In breve (altre informazioni, oltre che sul testo di Asher possono essere trovate visitando i vari siti):

- **The Learnables** (Winiz, 1981). "*A picture for every sentence makes foreign languages learnable.*"¹⁸.
In questo programma di auto-apprendimento, gli studenti ascoltano le istruzioni di un parlante nativo, registrate su un'audio-cassetta e rispondono guardando l'immagine che le accompagna. Il significato delle espressioni nella lingua target viene chiarito dal contesto fornito dall'immagine.
- **Sens-It Cell Model** (Nord, 1980) Gli studenti ascoltano una frase, guardano un'immagine che rappresenta una situazione e selezionano una risposta appropriata fra più alternative. Quando gli studenti danno la risposta corretta, c'è una conferma immediata perché il foglio sul quale le risposte sono state riportate cambia colore.
- **Interactive Tape and Teacher Technique** (Gary, 1975) Quando gli studenti hanno interiorizzato la comprensione di alcune lezioni, viene loro permesso di avere accesso a queste lezioni "scritte" nelle quali possono controllare se hanno compreso ogni parte del messaggio. Quando viene introdotta, la lettura è limitata a quello che gli apprendenti hanno già mostrato di comprendere oralmente.
- Numerosi sono i punti di contatto con il più noto **Natural Approach** (Krashen & Terrell 1983) che colloca direttamente il TPR tra le strategie da utilizzare nella fase iniziale:
 - l'acquisizione della lingua come processo inconscio, per Asher attraverso l'emisfero destro;
 - l'importanza di fornire *input comprensibile*;
 - il rispetto del periodo di silenzio e delle fasi di produzione in cui si trovano gli apprendenti;
 - l'assenza di un sillabo grammaticale.

Come dice lo stesso Krashen (1998):

"... Il TPR funziona perché fornisce agli studenti *input comprensibile*; il movimento dell'insegnante permette la conoscenza del contesto e perciò rende il comando più comprensibile...".

- Infine va segnalato un ultimo approccio all'apprendimento di una seconda lingua, il cosiddetto **ACT, Acquisition through Creative Teaching**, di Lynn Dhority, che costituisce una sintesi tra il metodo suggestopedico di Lozanov, l'Approccio Naturale e il Total Physical Response.¹⁹

¹⁴ Vd. Metodo grammaticale-traduttivo

¹⁵ C.A. Curran, G. Lozanov, C. Gattegno

¹⁶ Community Language Learning, Silent Way e Suggestopedia

¹⁷ Vd. anche *Delayed Oral Practice*

¹⁸ Un'immagine per ogni frase rende apprendibili le lingue straniere

¹⁹ A. Mollica, 1997

Gli obiettivi TPR

I principali obiettivi TPR sono:

- la comprensione dettagliata della lingua obiettivo;
- il *Role reversal* e la produzione;
- *la fluenza*: l'abilità cioè di legare e di ricombinare parti e strutture della L2.

Dopo un intenso periodo di training focalizzato sulla comprensione-esecuzione dei comandi formulati dall'insegnante, l'obiettivo del TPR è che il singolo allievo inverta i ruoli esistenti all'interno della classe e prenda la parola per dirigere la risposta dei compagni e dell'insegnante stesso. Il tirocinio rappresentato dall' *inversione dei ruoli* permette agli apprendenti di imparare gradualmente a comunicare nella lingua target senza inibizioni e stress, in modo da essere capiti dai parlanti nativi.

L'*obiettivo a lungo termine* del TPR è il raggiungimento, non di una generica competenza linguistica orale, ma di una abilità particolare, riassumibile nella formula *output>input* (l'*output* prodotto è superiore all'*input* ricevuto), che significa che gli alunni sono in grado di comprendere *comandi nuovi*²⁰ che non hanno mai sentito prima. Se per esempio, nella lezione hanno imparato a rispondere a comandi come: "Tocca il banco" e "Siediti sulla sedia", il comando inatteso potrebbe essere "Siediti sul banco". Se gli apprendenti comprendono e producono solo le stesse espressioni acquisite nel training, e cioè se all'*input* corrisponde un *output* uguale, allora non sono *fluente*. Quando gli studenti comprendono *comandi nuovi*, inattesi, dimostrano di avere acquisito la flessibilità linguistica, la capacità cioè di *ricombinare* i costituenti della lingua d'arrivo. L'abilità di comprendere e produrre ricombinazioni²¹ "originali" degli elementi acquisiti è fondamentale per la *fluente* e viene raggiunta grazie al TPR che, come abbiamo visto sollecita l'elaborazione di una *mappa linguistica* interna che permette al singolo individuo di interiorizzare le forme, i modelli, le regole della L2 in modo indiretto.

Gli *obiettivi a lungo termine* però presentano un alto grado di astrazione, sono difficili da misurare e soprattutto non hanno alcun significato per gli apprendenti. Asher suggerisce di utilizzare nella programmazione delle attività degli *obiettivi a breve termine* di tipo "operativo" (*operational goals*) da raggiungere in 2 settimane circa. Gli obiettivi a breve termine (es. comprare un biglietto dell'autobus, chiedere dov'è il bagno, ordinare una pizza ecc.) sono concreti, misurabili e servono a sostenere la motivazione degli studenti perché vengono selezionati sulla base dei loro bisogni.

Il sillabo TPR

Non esiste un vero e proprio sillabo TPR che dia indicazioni sulla progressione dei contenuti e, come è stato detto, la progressione non è di tipo grammaticale. Sebbene nella maggior parte dei casi la prima lezione TPR cominci dai comandi di una sola parola ormai denominati *The big 8* (*Alzati, Siediti, Cammina, Girati, Corri, Fermati, Salta, Accovacciati*), ciascun insegnante è libero di partire da qualsiasi altro punto, sulla base dell'età, dei bisogni, dei progressi degli apprendenti e delle sue personali inclinazioni. L'importante è ricordare il principio della *direzionalità* che è centrale nel TPR:

"...To play to the right brain, visualize a bubble, with a thousand points of entry..."²²

Le attività proposte da questo testo rappresentano una delle possibili vie di accesso all'acquisizione dell'italiano come seconda lingua, così come recita il titolo.

Un modo divertente di dividere i comandi in 4 tipologie viene proposto da Reid Wilson²³:

TPRB	B sta per body. Tutti i comandi che hanno a che fare con il movimento fisico.
TPRO	TPR con gli oggetti. A partire da un oggetto si possono esercitare tutte le azioni ad esso associate (es. la radio: accendere, spegnere, alzare/abbassare il volume, cambiare stazione ecc.).

²⁰ *novel commands*: comandi nuovi, originali, insoliti, inattesi. Come si vedrà nel paragrafo "Una lezione-tipo", la differenza tra "new" e "novel" è importante. Non esiste in italiano una parola che differenzi i due concetti che vengono tradotti entrambi con il termine "nuovo".

²¹ *ricombinazioni* è il termine con il quale abbiamo cercato di tradurre in italiano l'espressione *novel commands*

²² ... Per giocare con l'emisfero destro, visualizza una bolla con migliaia di punti di entrata...

²³ redattore della rivista "Language Learning electronic newsletter"

TPRP	la P indica <i>picture</i> . Le immagini, le scenografie sono importanti per il TPR e permettono la realizzazione di molte attività.
TPRS	come è già stato detto sta per <i>TPRStorytelling</i> , una variazione dell'approccio elaborata da B. Ray.

Le attività e i materiali

- *Imperative drills*, esercitazioni all'imperativo
- *Role Reversal*, inversione dei ruoli
- *Skits*, scenette, drammatizzazioni
- *Role playing*, mini dialoghi
- *Realia*, flash cards, giochi ecc.
- *Student kits*
- *Fine tuning*, esercizi di pronuncia
- *homework*, compiti a casa
- *Testing*
- *Reading & writing*, lettura e scrittura

Anche una strategia così efficace come il TPR non può reggere tutto il carico di insegnamento-apprendimento e richiede frequenti cambiamenti nei ritmi e nelle attività (*brainswitching*) che verranno introdotti in momenti prestabiliti della lezione e del corso, sempre facendo attenzione alla risposta degli studenti.

L'umorismo, il divertimento, i giochi sono componenti fondamentali di una lezione TPR perché contribuiscono a mantenere l'attenzione e la motivazione degli alunni che possono apprendere divertendosi e senza stress (es. *Siediti sul soffitto ... Scrivi il tuo nome con la banana ... Prendi la forchetta e pettinati ... ecc.*)

- **Imperative drills:** l'attività prevalente di una classe TPR comunque sono gli *imperative drills*, cioè la comprensione-esecuzione-produzione, da parte del singolo apprendente, di comandi sempre più complessi e collegati fra loro fino ad ottenere una sequenza di azioni. Sebbene alcune ricerche abbiano dimostrato che è possibile raggiungere la comprensione del codice anche solo osservando altri eseguire i comandi, lo stesso Asher ritiene che ogni apprendente si senta in grado di comprendere la lingua target solo quando gli viene fornita l'opportunità di dimostrare la propria competenza attraverso il movimento.
- **Role reversal:** le attività di lasciano ampia libertà al singolo alunno, sia rispetto ai tempi, sia rispetto ai contenuti che intende comunicare. Quando si lavora con bambini comunque, è preferibile chiedere loro di preparare in anticipo la lista dei comandi che intendono sperimentare con la classe, utilizzando disegni, appunti scritti ecc.
- **Skits:** quando gli studenti progrediscono nell'*inversione dei ruoli*, possono cominciare a lavorare in coppia per creare delle scenette divertenti, delle brevi drammatizzazioni in cui riutilizzare i contenuti della lezione. Nessun intervento è previsto da parte dell'insegnante, a meno che non siano gli alunni stessi a richiederlo.
- **Role playing:** le conversazioni, che Asher ritiene troppo difficili e astratte, vengono introdotte solo dopo un lungo periodo di tirocinio. All'utilizzo di conversazioni si arriva gradualmente attraverso la progressiva estensione di *mini dialoghi* nei quali agli alunni vengono richieste risposte verbali, inizialmente limitate al Sì/No²⁴, poi chiuse²⁵ e via via più aperte, a seconda della fase di produzione in cui si trova il singolo apprendente.
- **Student kits:** oltre ad oggetti reali, facilmente reperibili che costituiscono il materiale di base, l'utilizzo degli *student kits* rappresenta un'altra possibilità di introdurre all'interno della lezione un cambiamento, una pausa, una modalità alternativa al movimento. Si tratta di materiali, prodotti dallo stesso Asher, costituiti da scenografie in miniatura (es. la cucina, il parco giochi, il supermercato ecc.) corredate da elementi autoadesivi rimovibili. Ogni alunno, stando seduto, può utilizzare il suo kit

²⁴ Es. "Wei Bin, metti la penna sul tavolo!... Mithila, Wei Bin ha messo la penna sul tavolo?" (la risposta attesa è Sì o No).

²⁵ Es. "Mithila, scrivi il tuo nome alla lavagna... Qual è il tuo nome?" (la risposta può essere semplicemente "Mithila" o "Il mio nome è ...").

personale, inserendo i vari elementi in risposta alle istruzioni dell'insegnante (es. "Metti il lavandino nella cucina...Sposta la sedia ... ecc..).

- **Fine tuning:** gli esercizi di pronuncia (es. ship/sheep; cup/cap; lacy/lazy ecc.) introdotti a corso avanzato costituiscono solo una parte dell'attività di *fine tuning* che cerca di richiamare l'attenzione degli apprendenti sui dettagli della L2.
- **Homework:** il TPR non prevede l'assegnazione di compiti a casa. Una soluzione possibile alle richieste di alcune famiglie potrebbe essere quella di registrare le lezioni e chiedere agli alunni di esercitarsi a casa eseguendo i comandi insieme ai genitori.
- **Testing:** infine il TPR non prevede modalità di *testing* specifiche, diverse da quelle utilizzate tradizionalmente per valutare l'acquisizione dei contenuti linguistici. Soprattutto nelle fasi iniziali, l'esecuzione della risposta fisica adeguata rappresenta il più efficace strumento di verifica della competenza raggiunta dal singolo alunno.

Una procedura consigliata da Garcia - un noto insegnante TPR - è di chiedere agli alunni di "pescare" a caso, in un cappello, una lista che contiene l'elenco scritto di 10 comandi e successivamente di eseguirli nell'ordine previsto. Per ogni risposta fisica corretta, viene assegnato un punto.

La lettura e la scrittura: transfer positivo/transfer 0

La lettura e la scrittura meritano un discorso a parte perché non sono così marginali come sembrano apparire nel TPR che ne limita inizialmente l'uso alla lettura-copiatura dei comandi alla fine della lezione. Esse vengono presentate solo in una fase successiva del training e della lezione, quando cioè attraverso l'azione, è stata raggiunta la comprensione della lingua parlata.

Agli apprendenti non viene mai chiesto di leggere o scrivere cose che non hanno udito, compreso ed eseguito prima. Questo, se l'alunno è già stato alfabetizzato nella lingua madre, se c'è una certa somiglianza tra la L1 e L2, e infine se nella lingua target c'è una buona corrispondenza tra grafema e fonema, facilita, secondo Asher, un *transfer* altamente *positivo*, dal codice orale a quello scritto. Quando agli apprendenti viene data per la prima volta la versione scritta dei comandi, essi li riconoscono-leggono immediatamente, senza alcuna difficoltà. Garcia consiglia di dare agli alunni una lista di comandi scritti con l'indicazione: "Fai quello che dice di fare" senza chiedere loro direttamente di "leggere" allo scopo di potenziare il *transfer positivo*.

Il *transfer* equivarrà probabilmente a 0 quando invece queste condizioni non sono presenti e cioè quando:

- l'alunno non è alfabetizzato nella LM o non ancora alfabetizzato per età (es. i bambini stranieri neoarrivati in prima elementare);
- il sistema grafematico della LM è diverso da quello della L2 (come per es. per gli alunni cinesi, arabi, cingalesi ecc. che potrebbero non conoscere l'alfabeto in caratteri neolatini);
- le regole ortografiche della lingua d'arrivo sono molto complesse (es. l'inglese).

L'apprendimento del meccanismo della letto-scrittura in italiano non è un obiettivo né del TPR, né di questo testo. Insegnare a leggere e a scrivere nella seconda lingua richiede attenzioni e strategie particolari che non è possibile affrontare in questa sede.

La realizzazione di percorsi specifici che guidino gli alunni nei suoni e nei segni della nuova lingua può procedere contemporaneamente al processo di acquisizione del codice orale, alle stesse condizioni del TPR e cioè attraverso l'uso di parole conosciute, interiorizzate attraverso l'esperienza diretta.

La mancata o parziale competenza nella letto-scrittura non costituisce assolutamente un limite all'utilizzo del TPR. Soprattutto per i bambini che non sono ancora abituati a utilizzare il codice scritto come sostegno alla memorizzazione, non saper leggere è assolutamente insignificante ai fini dell'acquisizione della L2.

Se gli alunni non sono ancora in grado di leggere o leggono ancora solo lo stampato maiuscolo e quindi non possono utilizzare le schede proposte dal testo, non è un problema! Come verifica della comprensione, si può semplicemente chiedere loro di disegnare, indicare, ritagliare ecc. i comandi pronunciati dall'insegnante.

Le tecniche

Garcia ha elaborato un modo molto originale di presentare i due principali tipi di tecniche TPR:

- *le tecniche introduttive (introductory techniques)* servono a presentare per la prima volta un termine o un nuovo comando;
- *le tecniche esercitative (working techniques)* si riferiscono ai modi in cui i comandi e il lessico di supporto, già presentati agli studenti, possono essere combinati ed estesi allo scopo di progredire nella lingua target.

Queste tecniche, illustrate in due colonne, vengono spiegate in uno stile che ricalca direttamente il modo diverso di funzionare dei due emisferi quando hanno a che fare con lo stesso comportamento (*left brainish/right brainish*: intraducibile!). Nella colonna di sinistra viene utilizzato il tipico "stile accademico" di definizione di idee e concetti, mentre nella colonna di destra è stato scelto uno stile metaforico, una sorta di parodia di ciò che dice l'emisfero opposto.

Per problemi di spazio, il documento viene presentato solo nella versione tradotta. Si consiglia di consultare direttamente il testo in bibliografia.²⁶

Tecniche Introduttive

LEFT BRAINISH	RIGHT BRAINISH
<p>L'insegnante pronuncia ed esegue i comandi per gli studenti. Gli studenti eseguono i comandi, ascoltando l'insegnante e imitando quello che fa.</p>	<p>Fai come la scimmia! Esempio: l'insegnante, mentre dice: "<i>Karim, alzati</i>", si alza e fa cenno a Karim di eseguire la stessa azione. Quando l'insegnante si siede e dice: "<i>Karim, siediti</i>", anche Karim si siede.</p>
<p>L'insegnante crea delle situazioni in cui gli studenti devono scegliere tra due elementi. Gli studenti, che ne conoscono già bene uno, per eliminazione, riconoscono immediatamente anche il termine nuovo.</p>	<p>Dimmelo e Dammelo vanno in guerra. Dimmelo muore. Chi rimane? Esempio: a Luis è stato ordinato, in situazioni diverse, di toccare una penna <u>rossa</u>, di toccare una palla <u>rossa</u>, di prendere una penna <u>rossa</u>, di mettere a posto una penna <u>rossa</u>, di lanciare una palla <u>rossa</u>. Luis non ha mai sentito la parola "<i>blu</i>" prima. Ora, sul tavolo ci sono una penna rossa e una blu. Quando l'insegnante dice: "<i>Tocca la penna blu</i>", il comando viene immediatamente compreso, nonostante Luis non l'abbia mai sentito prima.</p>
<p>Con l'introduzione di una parola nuova, gli studenti devono scegliere tra tre elementi, uno solo dei quali è noto. Se lo studente sceglie quello sbagliato, allora è necessario un altro tentativo. Se ha indovinato, il premio è una parola di lode da parte dell'insegnante.</p>	<p>Provaci ancora Esempio: In una scatola ci sono tre oggetti, una banana, una mela e una pera. Gli studenti conoscono un solo oggetto, la pera. L'insegnante dice: "<i>Diana, prendi la mela nella scatola</i>". Se Diana prende la banana, l'insegnante dirà: "<i>Per piacere, prova ancora!</i>". Diana cerca ancora nella scatola e trova la mela. "<i>Brava Diana!</i>".</p>
<p>L'insegnante introduce un nuovo elemento facendo in modo che, attraverso i gesti o altri segnali, per lo studente risulti ovvio ciò che deve fare.</p>	<p>Di che colore è il cavallo bianco di Napoleone? Esempio: l'insegnante dice a Denis: "<i>Apri la porta</i>". Questo comando è seguito subito dopo da "<i>Denis chiudi la porta</i>". Il significato del nuovo comando è "ovvio" per lo studente. Se non è così, basta un piccolo gesto della mano, da parte dell'insegnante, come suggerimento per comunicare l'azione desiderata.</p>
<p>L'insegnante introduce nuovo materiale eseguendo i comandi registrati su un'audio-cassetta. L'insegnante registra la sua propria voce e dopo esegue ogni istruzione così come viene formulata, ma a volte esegue una risposta sbagliata che viene corretta dalla voce registrata.</p>	<p>Non dimenticare la cassetta, Ombretta! Esempio: "<i>Bene, professore, corri verso la lavagna... (tono accusatorio). Ho detto corri, non cammina! ... Ora prendi il gesso e scrivi il tuo nome (tono irritato). Ho detto il tuo nome non il tuo cognome!</i>".</p>

²⁶ Garcia, 1985

Tecniche esercitative

LEFT BRAINISH

A volte, lo studente deve compiere un grande sforzo per trasferire un concetto in un'altra situazione. Quindi è importante presentare un comando in molte situazioni diverse e ricombinare gli elementi. Asher ha chiamato queste ricombinazioni, *novel sentences* o *novelties* (Vd. differenza new/novel).

Nell'introduzione di nuovo materiale, l'insegnante dovrebbe seguire un ritmo lento. Un fuoco di fila di vocaboli è controproducente per la memorizzazione degli elementi appresi.

Oltre a ricombinare i termini presentati, è importante espanderne il significato per "*accrescimento*". Questo obiettivo può essere raggiunto collocando gli elementi lessicali in esecuzioni più complesse.

Man mano che negli studenti aumenta la comprensione, è importante includere parole funzionali come "*di, con, e*" ecc. che tengono insieme la lingua e la rendono fluente.

All'apprendente fa molto bene continuare a riportare alla mente il materiale introdotto nelle prime lezioni. Questi comandi di base, appresi all'inizio del training, sono le fondamenta sulle quali possono essere ancorate costruzioni più complesse.

Fin dall'inizio è utile introdurre equivalenti e sinonimi. Questa tecnica potrebbe confondere solo se non viene usata in modo appropriato.

Quando gli studenti hanno appreso numerosi comandi singoli, una procedura efficace è dare in sequenza alcuni comandi da eseguire in un'azione continua. L'insegnante non deve diventare troppo ambizioso nell'uso di questa strategia. Quando è abusata, questa tecnica può causare più danni che benefici. Inoltre, se sovraestesa diventa più un esercizio di memorizzazione che di comprensione.

L'insegnante dovrebbe fare molta attenzione ad evitare di introdurre un numero eccessivo di elementi. Sui tempi lunghi questo non è consigliabile perché tende a creare confusione. È meglio introdurre pochi elementi per volta.

RIGHT BRAINISH

Salta il fosso, attento alla trappola!

Esempio: Kenneth ha eseguito molte volte comandi come "*Tocca la bocca*" e "*Apri la porta*".

Ora noi ricombiniamo gli elementi per creare nuove frasi che Pepe non ha mai sentito prima, ma che probabilmente comprenderà immediatamente. Queste nuove frasi potrebbero essere "*Apri la bocca*" e "*Tocca la porta*."

Lavora l'impasto molto l-e-n-t-a-m-e-n-t-e

Se la fai rotolare, una palla di neve diventa sempre più grande!

Esempio: Maria ha eseguito molte volte comandi come "*Tocca la testa... Metti la penna dentro la scatola... Metti la penna sulla testa di Luis*". Ora ricombiniamo i macro elementi (costituenti più grandi di un singolo vocabolo) in strutture più complicate come "*Maria, tocca la testa di Luis con la penna rossa che è dentro la scatola*."

Non dimenticare la colla nella cartella!

Esempio: "*Arina, accendi la luce con la banana che è sul banco di Valeria*".

Mastica bene il boccone!

Esempio: all'inizio Denis ha interiorizzato, attraverso le azioni i seguenti comandi: "*Gira, CAMMINA, SIEDITI, ALZATI*". Questi comandi di una sola parola sono fondamentali per costruire strutture più complesse come "*ALZATI lentamente*", "*SIEDITI velocemente*".

Cambia partner, trova il tuo clone!

Esempio: "*Karim, disegna una piccola casa ... Karim, disegna una minuscola sedia ... Luis, disegna una casa gigantesca ... Luis, disegna una grande faccia*."

Fai una passeggiata, aggiungi qualcos' altro, ma attento al punteggio!

Esempio: "*Karim, alzati, vai verso il tavolo, siediti sul tavolo, alzati lentamente, alza le braccia, torna alla tua sedia correndo, siediti e abbassa le braccia*."

Non fare troppa schiuma, Faduma!

Esempio: se l'insegnante ha introdotto la parola casa come in "*Luis, disegna una casa*" è consigliabile includere pochi altri elementi lessicali della stessa categoria. Per esempio "*Luis, vicino alla casa disegna una scuola e una chiesa*". Osservate che sono stati introdotti solo tre elementi simili che sono proprio il numero giusto che uno studente può maneggiare comodamente. Con 8 o 10 elementi simili, gli studenti sperimenteranno un aumento del livello di stress.

L'insegnante e gli alunni

Asher ritiene che gli insegnanti che intendono utilizzare il TPR, debbano seguire una formazione specifica che comprende la teoria alla base del metodo e un tirocinio con un docente esperto che funzioni da istruttore e supervisore delle procedure di insegnamento. Quando questo non è possibile, Asher consiglia di provare le prime lezioni con amici e parenti, per prendere confidenza con l'approccio e correggere eventuali errori di impostazione, prima di cominciare con gli alunni.

L'insegnante TPR deve essere creativo, dinamico, empatico nei confronti degli studenti e soprattutto attento a monitorare le risposte del singolo apprendente e quindi a prevedere periodici aggiustamenti. Secondo Asher una formazione completa dovrebbe comprendere materie come teatro, dizione, canto, disegno ecc.

I rischi tipici che corre un insegnante TPR alle prime armi sono:

- **Over modeling** e cioè continuare ad eseguire i comandi insieme agli alunni, superando così il punto a partire dal quale gli studenti possono agire autonomamente senza aver bisogno di imitare l'insegnante. L'insegnante invece deve agire come il regista di uno spettacolo che ad un certo punto lascia che gli attori recitino la loro parte.
- **Under modeling** questo succede quando l'insegnante corre troppo e non si accorge che gli alunni non riescono a seguire il ritmo (Ricordate: "*Lavora l'impasto molto lentamente!*"). Questo comportamento è tipico degli insegnanti parlanti nativi, vittime dell'illusione della semplicità della lingua.

Inoltre i consigli più importanti che Asher dà agli insegnanti sono tre:

1. Programmare la lezione nei minimi dettagli perché durante le esercitazioni l'azione è molto veloce e i "buchi", gli spazi vuoti potrebbero disorientare gli alunni.
2. Il TPR non è una panacea! Attenzione a variare continuamente le attività e a praticare la tecnica del *brainswitching* in modo da evitare l'*adattamento*.
3. Dedicare sufficiente spazio alle tecniche di ricombinazione-variazione-collegamento dei comandi presentati precedentemente, condizione essenziale per il raggiungimento della *fluenza*.

Il corso con i docenti operatori dei Centri di Alfabetizzazione del Comune di Firenze rappresenta il primo tentativo di scambio, di condivisione di una strategia molto poco diffusa in Italia. Si è trattato infatti di una preziosa opportunità in cui è stato possibile sperimentare in prima persona una modalità di insegnamento e contemporaneamente "osservare" la propria pratica didattica all'interno di un contesto reale come quello dei Centri.

La soluzione migliore, per non incorrere in errori clamorosi, è quella di provare direttamente ad apprendere una lingua attraverso il TPR, anche solo per un'ora. Oltre che molto divertente, è un'esperienza fondamentale per la comprensione dei processi di apprendimento che vengono attivati dalla risposta fisica.

Infine gli alunni che sembrano dei semplici esecutori passivi, che "ubbidiscono" agli ordini degli insegnanti, in realtà oltre che percepire direttamente i vantaggi di un approccio poco ansioso, imparano ad apprezzare che attraverso il TPR diventano autonomi, indipendenti. Infatti possono esibire le proprie prestazioni, la competenza raggiunta nella lingua d'arrivo, quando sono pronti e non su richiesta dell'insegnante. Nell'esperienza didattica non è mai successo che un bambino o un ragazzo si rifiutassero di saltare, correre, toccare la porta, la finestra ecc.

La classe

Secondo Asher, la classe TPR dovrebbe essere costituita da 20-25 alunni, ma molti insegnanti TPR hanno sperimentato con successo anche classi più numerose. Dopo una fase iniziale di presentazione di una nuova serie di comandi, la classe viene divisa in piccoli gruppi che continuano ad esercitarsi eseguendo i comandi registrati su un'audio-cassetta.

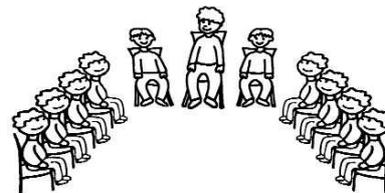
Se, come sostiene Asher, è importante coinvolgere fisicamente gli apprendenti, verificare la comprensione attraverso la risposta di ogni alunno, rispettare i ritmi individuali, allora l'eventualità di una classe numerosa è assolutamente incoerente con le indicazioni precedenti. Con alunni delle elementari e delle medie, l'ideale è lavorare con un piccolo gruppo che non superi le 10 unità. Sebbene, come già è stato detto, numerosi esperimenti di Asher dimostrino come anche solo osservando altri eseguire i comandi si

raggiungano gli stessi risultati in termini di sviluppo della comprensione della lingua obiettivo, quando si tratta di bambini e ragazzi, il coinvolgimento fisico, diretto, nelle attività è fondamentale. Se inattivi per troppo tempo, i bambini si annoiano, tendono a distrarsi, ma soprattutto vengono delusi nell'aspettativa di imparare giocando.

Comunque a prescindere dal numero, una classe TPR è sicuramente diversa da una classe tradizionale in cui gli alunni sono prevalentemente seduti mentre svolgono le varie attività. Il livello di rumore e di eccitazione è molto alto, ma si tratta di reazioni produttive che bisogna imparare a controllare. Il segreto è cominciare con lezioni brevi che servono soprattutto ad abituare l'insegnante a tollerare un modo diverso di fare scuola.

L'aula, gli spazi TPR

L'aula classica, con i banchi disposti in file, non è adatta al TPR. Garcia raccomanda di predisporre un ambiente adeguato, che faciliti l'applicazione del TPR. In un'aula grande, spaziosa, le sedie (non i banchi) vengono disposte in due file, una di fronte all'altra, con al centro uno spazio ampio in cui gli alunni possano muoversi liberamente. In fondo alla stanza, una particolare postazione di 3 sedie, *home base chairs*, in cui si siede l'insegnante con ai lati due studenti, costituisce il luogo da cui partono i nuovi comandi.



L'ambiente ideale, immaginato da Asher, sarebbe un grande spazio in cui come su un set cinematografico, si possano disporre delle scenografie che rappresentano di volta in volta situazioni diverse di vita quotidiana (un soggiorno, la cucina, un negozio, un ristorante, il parco ecc.). In realtà, a seconda dei comandi, tutti gli ambienti sono possibili aule TPR (il cortile della scuola, la palestra, il corridoio, il laboratorio di italiano) purché ci sia lo spazio per muoversi e soprattutto se ne programmi l'utilizzo.

La prima lezione TPR

“Quando dico qualcosa, ascolta con attenzione e fai quello che faccio io. Non parlare, non ripetere, ma ascolta bene, guarda e agisci.”

- Con l'insegnante come *“modello”* da imitare²⁷, gli alunni cominciano rispondendo con l'azione fisica appropriata a comandi indicati da una sola parola come: *“Cammina, Fermati, Salta ...”*
- Un nuovo gruppo di comandi, 3- 4 per volta, viene presentato quando il singolo apprendente mostra di avere interiorizzato, eseguendolo correttamente, il significato dei comandi precedenti. Come dice Asher, non c'è niente di magico nel numero tre, semplicemente la scelta dipende dall'osservazione che un numero limitato di elementi per volta viene differenziato e assimilato meglio.
- A questo punto, il comando di una parola viene esteso: *“Cammina velocemente/lentamente, Salta una volta /due volte, ecc.”*.

Asher sostiene che in un'ora circa di TPR gli alunni possono assimilare da 12 a 36 nuovi elementi lessicali, questo ovviamente dipende dalla grandezza del gruppo, dall'età degli apprendenti, dallo stadio del training ecc.

Soprattutto nelle prime lezioni è importante sostenere la motivazione degli apprendenti, utilizzando qualsiasi mezzo serva a spiegare in qualche modo come funziona l'approccio.

“Alla fine della lezione sarai in grado di comprendere perfettamente tutto quello che sto per dire adesso.” è la tipica formula di inizio, una sorta di promessa che dovrebbe servire a vincere le possibili resistenze degli apprendenti.

È curioso osservare che all'inizio, all'interno del gruppo, c'è sempre qualcuno che tenta comunque di parlare e ripetere quello che viene detto. In quel caso si spera che il tipico gesto che invita al silenzio (l'indice sulle labbra chiuse) sia lo stesso usato nel paese da cui proviene l'alunno e venga quindi capito.

²⁷ Vd. tecnica *“Fai come la scimmia”*

Un graduale, impercettibile ritardo, da parte dell'insegnante, nell'esecuzione, nel *modellamento* (*modeling*) dei comandi permette di rilevare le esitazioni o le sicurezze del singolo alunno. Sempre osservando il gruppo, è possibile individuare quali alunni sono pronti ad eseguire i comandi da soli senza bisogno di imitare l'insegnante.

Nella prima lezione TPR, con alunni non italofoeni noarrivati direttamente dal paese d'origine, è possibile avvertire una certa difficoltà a cominciare, un breve imbarazzo. Quando manca una lingua veicolare, i gesti che invitano gli alunni a muoversi assumono un'importanza fondamentale, ma non sempre vengono compresi. In alcuni casi è stato necessario utilizzare un "alunno-interprete" che spiegasse quello che stava per accadere e che cosa si dovesse fare.

Una lezione tipo

La durata di una lezione dipende dall'età degli apprendenti. Ecco le durate indicative consigliate:

- 30 minuti per bambini della scuola primaria;
- un'ora circa per alunni della scuola media e delle superiori;
- gli adulti possono reggere lezioni anche fino a un massimo di 3 ore.

La preparazione della lezione è estremamente importante soprattutto rispetto alla programmazione delle *ricombinazioni* che, come abbiamo visto, servono a incoraggiare la flessibilità nella comprensione della lingua d'arrivo. Durante la lezione, le attività sono molto veloci e non c'è tempo per l'improvvisazione.

Prima di esporre lo schema di una lezione-tipo ecco due ultimi consigli di Asher:

1. Se gli alunni non assimilano un elemento in pochi tentativi, anzi al *primo tentativo*, vuol dire che non sono pronti. In questo caso è preferibile rimandare la presentazione di quei comandi e riprovare in una fase successiva
2. Non bisogna insistere per troppo tempo nel *modellare* i comandi con un alunno, L'alunno in questione rischia di stancarsi e gli altri di annoiarsi o di distrarsi.

Ecco lo schema della lezione:

- **Review** (*ripasso*): si tratta di una specie di "riscaldamento" fisico e verbale in cui vengono ripetuti velocemente i comandi presentati nella lezione precedente, prima di eseguire una nuova serie di istruzioni.
- **New commands** (*comandi nuovi*): un nuovo gruppo di comandi viene eseguito prima dall'insegnante, poi dall'insegnante insieme agli alunni, poi dalla classe o da un piccolo gruppo per volta e infine da un alunno per volta. Particolare attenzione viene dedicata in questa fase all'introduzione di *parole piccole*, poco salienti es. (ora , piano con ecc.) che, se inserite nel contesto di una frase all'imperativo, vengono però assimilate facilmente.
- **Novel Commands** (*ricombinazioni*²⁸): quando gli alunni sono in grado di eseguire velocemente e con sicurezza i comandi già esercitati, l'insegnante chiede al singolo alunno di eseguire le *ricombinazioni*, senza ovviamente funzionare da modello come nella fase precedente.
- **New material** (*nuovi elementi lessicali*): questo spazio viene dedicato all'introduzione di nuovi elementi lessicali che vengono processati comunque all'interno di un comando (es. *Dammi il temperino*). Attenzione a non presentare troppe parole nuove!
- **Review of new material** (*ripasso del lessico*): in questa fase la lezione diventa particolarmente attiva e veloce. L'insegnante prima chiede di eseguire un comando per volta, poi 2 o 3 o più comandi in sequenza.
- **Role reversal** (*inversione dei ruoli*): gli alunni prendono la parola per impartire i comandi ad altri.
- **Reading and writing** (*lettura e scrittura*): gli alunni leggono i comandi alla lavagna e poi li copiano.

Critiche e apprezzamenti

Oltre che nei vari manuali di glottodidattica riportati in bibliografia, è possibile trovare commenti sul TPR in decine e decine di articoli sul web, semplicemente digitando il nome del metodo e utilizzando un qualsiasi

²⁸ È il termine con cui abbiamo tradotto "novel commands"

motore di ricerca. Si tratta di riviste specializzate per insegnanti di LS o di ESL, scuole che utilizzano il TPR, siti di altri metodi ecc.

In Italia il TPR è poco conosciuto e quindi poco usato. Sempre nella rete è possibile avere notizia di una formatrice della regione Liguria, Laura Traverso, che utilizza l'approccio per insegnare l'inglese ai bambini della scuola materna.

Esiste un solo testo didattico tradotto in italiano, *Viva l'azione!*, di Seely e Romijn (1993).

È possibile trovare alcuni accenni al TPR in testi per l'apprendimento dell'italiano come LS che non utilizzano il metodo in modo sistematico, ma in alcune attività come *I cartellini dei comandi*²⁹.

In genere il TPR non sembra godere di molto prestigio nella vecchia Europa che invece, visto il numero di lingue in uso, come dice Asher, trarrebbe un enorme vantaggio da una strategia centrata sulla comprensione. Grazie al TPR sarebbe possibile raggiungere più facilmente l'intercomprensione tra varie lingue europee senza mirare ad una competenza linguistica più approfondita³⁰.

Questo succede probabilmente per varie ragioni tra le quali:

- Asher, come tutti gli altri inventori degli approcci umanistico-affettivi, non è né un linguista, né un glottodidatta;
- lo stile poco "accademico" utilizzato da Asher nei suoi scritti;
- l'utilizzo di espressioni più assimilabili al linguaggio della pubblicità attraverso le quali viene presentato il metodo (es. "*World most thoroughly researched approach in second language acquisition... Successful with children and adults learning any language ... ecc.*") che però sono tipicamente "americane" (Vd. anche sul sito del più prestigioso Natural Approach: "*Stephen Krashen, one of the world's leading experts on second language acquisition*");
- infine, come dice Asher stesso, che nel corso degli anni si è pentito di avere scelto questo nome per definire il suo approccio, il termine "physical" gode in generale di un basso livello di credibilità quando ha a che fare con il contesto scolastico.

Qui di seguito un elenco sintetico delle critiche più frequenti al TPR in cui per ragioni di spazio non vengono citate le fonti:

- alla base del TPR non esiste una vera e propria teoria della lingua;
- l'apprendimento attraverso il modello stimolo-risposta è meccanicistico e richiama le teorie neo-comportamentiste;
- la rilevanza della lingua usata è discutibile rispetto ai bisogni degli apprendenti nel mondo reale;
- l'input linguistico è ristretto alla singola forma dell'imperativo;
- si concentra solo sull'abilità della comprensione orale e non sviluppa sufficientemente le altre abilità;
- i procedimenti per insegnare termini ed espressioni astratte sono inutilmente complessi e artificiosi;
- ignora completamente la cultura di cui la L2 è portatrice;
- è adatto ai bambini, ma non agli adulti;
- è troppo ripetitivo per gli apprendenti;
- può andare bene nella prima fase di apprendimento, ma non si capisce come potrebbe proseguire nelle fasi più avanzate;
- richiede molta energia da parte dell'insegnante e un eccessivo lavoro di programmazione.

Il TPR sembra avere invece molto successo in Giappone dove esistono numerose scuole che utilizzano il TPR come strategia principale³¹.

Per chiudere, ecco una sintesi in cui si tralasciano i commenti entusiastici e gli aspetti positivi di base già ampiamente rilevati in questa presentazione:

- libera gli apprendenti dai condizionamenti legati ai metodi tradizionali;
- è uno strumento molto flessibile che consente agli insegnanti di programmare ogni lezione a partire dai bisogni degli alunni;
- gli studenti che apprendono attraverso questa strategia hanno tipicamente una pronuncia migliore;

²⁹ in Perini S., *Parliamo insieme l'italiano*, Giunti, Firenze, 1992.

³⁰ Vd. Progetto EuRom4

³¹ es. Sakuragaroka Jr. & Sr. High School, Vd. <http://www.tefljobsnow.com/TEFLJobsBoard/viewtopic.php?f=16&t=3419>

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

- si rivolge ai bisogni di varie intelligenze (cenestesica, uditiva, visuale, interpersonale ecc.)
- non crea competitività tra gli studenti.

N.B. Per ulteriori informazioni sul metodo e sui materiali disponibili in commercio si consiglia di consultare il sito internet: www.tpr-world.com

GLOSSARIO

- **Approcci umanistico- affettivi:** una serie di approcci alternativi ai metodi tradizionali la cui peculiarità comune è quella di mettere al centro il soggetto che apprende e non la lingua. Nati negli anni '80 , sono caratterizzati da alcuni aspetti generali quali l'attenzione alle caratteristiche psicologiche dell'apprendente, la multimodalità, l'attenuazione dello stress, il richiamo alla modalità di apprendimento della lingua materna. I più noti, oltre al TPR sono: il *Community Language Learning* di C.A. Curran, la *Suggestopedia* di G. Lozanov, il *Silent Way* di C. Gattegno.
- **Delayed oral practice:** metodologia di insegnamento della lingua in cui gli studenti non devono produrre oralmente la nuova lingua durante la fase iniziale dell'istruzione. Questa prassi si fonda sull'osservazione che, sia nell'acquisizione della lingua materna, sia nell' apprendimento spontaneo di una seconda lingua si rileva un periodo di silenzio.
- **Filtro affettivo:** si tratta di una difesa psicologica che seleziona la lingua in entrata in base alle motivazioni, alle emozioni e all'autostima. Il filtro si alza in stato di ansia, quando si ha paura di sbagliare, e impedisce all'input linguistico di passare e di diventare *intake*.
- **Induttivo** si oppone a **deduttivo**. Allo studio formale della lingua si contrappone il concetto di *riflessione linguistica* intesa come la capacità dell'essere umano di ricavare le regole della lingua attraverso l'osservazioni diretta dei dati linguistici.
- **Input linguistico:** l'insieme dei messaggi linguistici a cui è esposto l'apprendente. Perché sia comprensibile, l'input deve essere semplice ($i + 1$), graduale, in quantità sufficiente³².
- **Interferenza:** l'influenza della abitudini della prima lingua sul comportamento della nuova lingua. Il transfer può essere positivo quando le conoscenze acquisite facilitano l'apprendimento delle nuove, viceversa è negativo quando l'apprendimento viene ostacolato dalle conoscenze pregresse.
- **Language Acquisition Device (LAD)** è il modo in cui Chomsky ha denominato il meccanismo innato di acquisizione linguistica, propria dell'essere umano. Il LAD sarebbe composto di tre meccanismi basilari: la conoscenza degli universali linguistici, la capacità di formulare ipotesi circa le regole di una lingua, il sistema di valutazione dei risultati prodotti dalle ipotesi. Si tratta di tre meccanismi che stanno alla base di un insegnamento induttivo della grammatica³³.
- **Lingua madre, lingua materna (LM), prima lingua (L1) lingua d'origine :** la lingua che un individuo ha appreso per prima, da bambino.
- **Lingua straniera (LS):** è una lingua appresa, dopo la lingua materna, in un paese dove non viene parlata abitualmente.
- **Lingua seconda (L2):** con seconda lingua ci si riferisce di solito a ogni lingua appresa dopo la prima, cioè anche alle terze, quarte lingue e così via. In un'accezione più ristretta, seconda lingua si riferisce solo a una lingua appresa in un paese dove essa è parlata abitualmente e in questo senso si differenzia dalla lingua straniera.
- **Lingua target, lingua obiettivo, lingua d'arrivo:** la lingua che deve essere appresa.
- **Periodo di silenzio:** la fase iniziale del processo di acquisizione di una lingua, durante il quale l'apprendente ascolta la lingua, ma non la produce.
- **Routines, formule:** interi sintagmi memorizzati come un unico elemento. Es. Tocca a me!

³² Krashen

³³ Balboni, Nozionario di glottodidattica

BIBLIOGRAFIA

- Balboni P. E., *Tecniche Didattiche per l'educazione linguistica*, Utet, Torino 1998
- Balboni P. E., *Le sfide di Babele*, Utet, Torino 2002
- Ciliberti A., *Manuale di glottodidattica*, La Nuova Italia, Firenze 1994
- Danesi M., *Neurolinguistica e glottodidattica*, Liviana, Padova 1988
- Danesi M., *Il cervello in aula*, Guerra, Perugia 1998
- De Marco A., *Manuale di glottodidattica. Insegnare una lingua straniera*, Carocci, Roma 2000
- Dulay H. C., Burt M. K., Krashen S. S., *La seconda lingua*, Il Mulino, Bologna 1985
- Favaro G., *Il mondo in classe*, Nicola Milano Editore, Milano 1992
- Favaro G. (a cura di), *Imparare l'italiano. Imparare in italiano*, Guerini, Milano 1999
- Favaro G., *Insegnare l'italiano agli alunni stranieri*, La Nuova Italia, Firenze 2002
- Freddi G., *Glottodidattica: fondamenti, metodi e tecniche*, Utet Libreria, Torino 1994
- Gary J. O., *Delayed oral practise in initial stage of second language learning* (in Burt M.K. , Dulay H. C., *New directions in second language teaching, learning and bilingual education*, Washington DC , Tesol, 1975
- Gouin F., *L'art d'enseigner et d'étudier les langues*, Librairie Fischbacher, Parigi 1880
- Krashen S., *The input hypothesis: Issues and implications*, Longman, London, 1985
- Krashen S. & Terrell T., *The Natural Approach: Language acquisition in the classroom*, Alemany Press, San Francisco, 1983
- Mollica A. (a cura di), *Teaching Languages*, Soleil, Welland, Canada, 1997 (distribuito in Italia da Edizioni Guerra, Perugia)
- Nord J. R., *Text talk or tape talk*, Philologia, 1980
- Pallotti G., *La seconda lingua*, Bompiani, Milano 1998
- Palmer A., *Issues in evaluating input-based language teaching programs*. In Alderson & Beretta, 1992
- Palmer H. & Palmer D., *English through Actions*, Longman, London, 1959
- Picchiassi M., *Fondamenti di glottodidattica. Temi e problemi della didattica linguistica*, Guerra, Perugia, 1999
- Porcelli G., *Principi di glottodidattica*, La Scuola, Brescia 1994
- Richards J. C., Rodgers T. S. , *Approaches and Methods in Language Teaching*, Cambridge University Press, Cambridge, 1986
- Serra Borneto C. (a cura di), *C'era una volta il metodo. Tendenze attuali nella didattica delle lingue straniere*, Carocci, Roma, 1998
- Willis D., *The Lexical Syllabus. A New Approach to Language Teaching*, Collins, Londra, 1990
- Winitz H., *The Comprehension Approach to Foreign Language Instruction*, Newbury House, Rowley, MA 1981

Testi e articoli sul Total Physical Response

- Asher J.J., *Learning Another Language Through Actions*, Sky Oaks Productions, Inc., Los Gatos, CA, 1977
- Asher J.J., *Brainswitching: a Skill for the 21st Century*, Sky Oaks Productions, Inc., Los Gatos, CA, 1988
- Asher J.J., *Total Physical Response Calgary Keynote Address*, Conference in Calgary Alberta Canada, 2001
- Asher J.J., *Future Directions*, International Association for Collaborative Contributions to Language Learning, Mosca 2001
- Asher J.J., *Year 2001 update*, Sky Oaks Productions, Inc., Los Gatos, CA ,2001
- Asher J.J., Kunihara S., *The strategy of the Total Physical Response: an Application to Learning Japanese*, International Review of Applied Linguistic 3, 1965
- Asher J.J., Kusudo J., De la Torre R., *Learning a Second Language Through Commands. The second field test*, The Modern Language Journal, 1974
- Asher J.J., Silvers S.S., *How to TPR Abstractions*, The Journal of the Imagination in Language Learning, 2003

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

- Garcia R., *Instructor's Notebook. How to Apply TPR For Best Results*, Sky Oaks Productions, Inc, Los Gatos, CA, 1985
- Krashen S., *TPR: Still a Very Good Idea*, NovELTy, vol.5 issue 4, 1998
- Mastromarco A., *Se faccio capisco*, in Favaro G. (a cura di), op. cit. 1999

Testi di didattica TPR

N.B Vista l'enorme quantità di materiali didattici pubblicati dal gruppo TPR si rimanda al catalogo disponibile nel sito, in cui sono presentati anche i vari video dimostrativi e gli *Student kits*. Qui vengono riportati solo i testi citati in questo capitolo:

- Gerngross G., Puchta H., *Do and Understand. 50 action stories for young learners*, Longman, England 1996
- Ray B. , *Look, I Can Talk!*, Sky Oaks Productions, Inc, Los Gatos, CA
- Schessler E., *English Grammar Through Actions*, Sky Oaks Productions, Inc, Los Gatos, CA
- Seely C., Romijn, *Viva l'azione!*, Command Performance Language Institute, Berkley CA, 1993 (disponibile presso Prentice Hall Regents/Aleman Press, Old Tappam, NJ)
- Silvers S., *Listen And Perform*, Sky Oaks Productions, Inc, Los Gatos, CA
- Silvers S., *The command book: How to TPR 2.000 vocabulary items*, Sky Oaks Productions, Inc, Los Gatos, CA

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

BREVE GUIDA PER DOCENTI SPECIALISTI E NON

Il testo è destinato a tutti i docenti specialisti che lavorano con gli alunni stranieri, ma anche agli insegnanti di classe che, in alcuni momenti della giornata, possono fare in modo più sistematico quello che fanno già naturalmente: comunicare con il nuovo alunno facendo attenzione alla comprensione. È anche un percorso per “spiegare” la nuova scuola, le sue regole, i comportamenti da tenere e quelli da evitare ...

Le primissime proposte didattiche rivolte a bambini e ragazzi neoarrivati hanno un'importanza fondamentale perché rappresentano una promessa, un messaggio di sostegno e di incoraggiamento. Essere accolti nel proprio bisogno di riorientarsi nel nuovo codice e nella nuova scuola è un segnale molto forte, una sorta di *imprinting* che raggiunge sempre uno degli scopi principali dell'azione didattica: la motivazione a partecipare, ad apprendere la lingua ed altro per comunicare.

Il syllabo è rivolto a tutti i docenti che accolgono e accompagnano gli alunni stranieri nella prima fase di inserimento scolastico e linguistico.

Resoconto di un'esperienza

La sperimentazione sul campo della strategia denominata Total Physical Response ci ha permesso di arrivare alle seguenti conclusioni:

- il TPR è uno strumento eccezionale per lo sviluppo della comprensione e per l'arricchimento lessicale, non esiste niente di meglio;
- pur intuendo la possibilità di proseguire nell'utilizzo del TPR anche a livelli avanzati, sembra molto più semplice ad un certo punto, quando gli alunni sono pronti, passare ad approcci di tipo comunicativo sui quali esistono ormai innumerevoli proposte e materiali;
- per quanto riguarda la grammatica, i procedimenti per “incastrare” certe elementi grammaticali all'interno del format dell'imperativo sono risultati decisamente troppo difficili e particolarmente macchinosi. Meglio *brainswitching* e ricorrere a semplici proposte di riflessione sulle forme della lingua;
- il TPR per l'insegnante è davvero molto più faticoso di qualsiasi altra strategia e perciò è consigliabile utilizzarlo all'inizio della lezione e poi concedersi dei momenti di relax utilizzando altre attività e tecniche.

Il syllabo

La vera peculiarità, l'intuizione di questo syllabo, sta nell'aver scelto di partire direttamente dal nostro contesto così ricco di stimoli e suggerimenti: la scuola e le attività. Le liste dei comandi sono praticamente infinite!

Nella nostra realtà non abbiamo bisogno di costruire situazioni “verosimili”, ma abbiamo a disposizione la realtà vera, quotidiana quella in cui vivono gli alunni stranieri che hanno l'urgenza di capire che cosa succede intorno a loro.

Abbiamo cercato di raggruppare tutti i “pezzi” di lingua italiana, adatti a sviluppare l'abilità della comprensione, sotto alcune voci che più contraddistinguono il mondo della scuola e dei bambini e che costituiscono le 4 sezioni del syllabo: il linguaggio della classe, i giochi, le attività di manipolazione, i momenti di vita quotidiana.

Invece di tradurre in italiano una delle tante proposte didattiche TPR, abbiamo preferito lasciarci ispirare da quello che facciamo tutti i giorni, noi e i bambini, cercando di non tralasciare le azioni e il lessico più significativo, utile agli alunni neoarrivati.

Le quattro sezioni più una:

- Le sezioni, come è stato detto sono quattro a cui se ne aggiunge una quinta dedicata ad alcune semplici proposte di riflessione linguistica che vengono presentate a parte, invece che all'interno di ogni singola sezione, perché deve essere il docente a decidere quando gli alunni sono pronti ad affrontare queste attività.
- **Non è superfluo ricordare che l'attività principale del TPR è il movimento in risposta alle istruzioni verbali e che le schede di lavoro proposte dal testo non sono un mezzo per aiutare a comprendere i comandi attraverso le immagini, ma offrono la possibilità di variare le attività e costituiscono una pausa all'azione che, se eccessiva, potrebbe stancare sia gli insegnanti sia gli apprendenti.**
- Come è già stato detto, se l'alunno neoarrivato non ha ancora imparato a leggere e a scrivere in italiano, è sufficiente chiedergli di disegnare, indicare, toccare, segnare con una crocetta, ecc. l'immagine relativa al comando che avete appena pronunciato.
- Non è assolutamente necessario seguire l'ordine di presentazione delle unità proposto dal testo. Con l'attenzione a *modellare* i comandi e a sviluppare la comprensione degli elementi lessicali necessari, è possibile cominciare da qualsiasi punto.
- Per sottolineare la centralità del verbo, dell'azione, i comandi vengono presentati in due caratteri: in stampato *maiuscolo* il pezzo-verbo, in *minuscolo* tutti gli altri componenti.
- Nel testo sono stati ovviamente evitati i pronomi atoni posposti all'imperativo tranne che per forme molto frequenti come *DAMMI, PORTAMI ecc.* che sono stati trattati come un insieme unico. Anche nelle sequenze abbiamo preferito usare la ripetizione con il complemento oggetto espresso "*SBUCCIA le banane. TAGLIA le banane*" invece che *SBUCCIA le banane e TAGLIAle* come sarebbe stato più logico. In italiano queste variabili sono troppo numerose e poco interessanti per studenti principianti.

Ogni sezione contiene:

- 1) L'elenco dei comandi scritti per l'insegnante costituiscono una vera e propria traccia per le singole lezioni TPR. Solo nella sezione *TPR in classe* viene indicato anche un numero limitato di possibili *ricombinazioni* che in realtà sono infinite. A partire dagli esempi proposti, ciascun docente può ricombinare gli elementi per creare comandi originali e inattesi, in qualsiasi sezione.
- 2) La scheda contrassegnata dai simboli ✂ , che illustra solo una parte dei comandi che fanno parte di una lezione, può avere svariati usi:
 - servire come riepilogo della comprensione dei comandi, semplicemente chiedendo agli alunni di indicare il comando che avete appena pronunciato, senza doverlo eseguire;
 - chiedere agli alunni di ritagliare un certo numero di immagini, di mescolarle a caso e di eseguire infine i comandi in sequenza;
 - una striscia orizzontale o verticale può servire come promemoria per il *Role reversal*;
 - le immagini ritagliate possono servire all'insegnante per preparare altre schede, attività, giochi (es. il memory dei comandi, il domino, il gioco dell'oca ecc.)
- 3) Una proposta di verifica della comprensione, "seduti al proprio posto", dei comandi già eseguiti durante le esercitazioni. In questo caso nulla di nuovo. Si tratta di esercizi di collegamento, scelta multipla, vero o falso, riordino di sequenze, ricerca dell'elemento mancante o intruso ecc.

TPR IN CLASSE

Anche noi, in laboratorio, in classe, usiamo continuamente l'imperativo, dunque i comandi, ma non ce ne rendiamo conto: (*DISTRIBUISCI i quaderni, GUARDA la lavagna, FAI la fila ecc.*).

Possediamo un ampio repertorio di comandi che va organizzato ed esercitato con l'alunno non italofono. Se in classe, per ovvie ragioni, è più frequente e naturale l'imperativo al plurale, quando si usa il TPR bisogna comportarsi come se si stesse parlando ad un solo bambino. È proprio quel singolo alunno che deve fare esperienza di quel comando!

In questa sezione abbiamo selezionato l'italiano più frequentemente usato in classe. Sicuramente nella lista mancano le espressioni più tipiche e particolari che differenziano una classe dall'altra (l'idioletto della

classe). Aggiungetele subito! Servono all'alunno neoarrivato per decifrare proprio il linguaggio della classe in cui è inserito.

Alcune lezioni sono state tradotte in albanese, arabo e cinese

(Vd. http://www.comune.firenze.it/centralfa/strumenti_prodotti.php).

Il Pronto soccorso TPR , un mezzo per rassicurare e farsi capire, va limitato ai primissimi giorni di inserimento. È consigliabile comunque non esagerare con le traduzioni: l'italiano è la lingua obiettivo e il TPR lo *strumento* per accelerarne la comprensione.

Indicazioni e suggerimenti

- Per l'elaborazione di schede e materiali si potrà coinvolgere l'intera classe che si mette nei panni del bambino straniero per raccontargli la vita quotidiana della classe.
- Anche solo 15 minuti al giorno di *TPR in classe* facilitano l'inserimento del nuovo alunno.
- La palestra è un luogo ricco di stimoli per un principiante TPR. L'unità *In palestra* così come le altre è solo uno stimolo iniziale che non deve limitare la vostra esperienza e la vostra creatività.

GIOCARE

I giochi presentati in questa sezione sono i più gettonati nelle nostre scuole. Sono quelli giocati dai bambini che conosciamo e proprio per questo sono stati scelti.

Non ci servono manuali di giochi vari, ma esperienze concrete da condividere con l'alunno straniero. Se mancano proprio i giochi giocati nella vostra scuola, nel vostro Centro provvedete subito e inseriteli nel sillabo.

Indicazioni e suggerimenti

- Spiegare un gioco solo con i comandi è molto difficile e non basterebbe se non ci mettessimo a giocare per capire, ma soprattutto non è il nostro obiettivo. I comandi e le immagini relative non sono istruzioni per l'uso, ma rappresentano quella piccola porzione di lingua italiana da esercitare solo dopo aver giocato.
- I giochi in particolare offrono l'opportunità di differenziare la 2^a persona singolare dalla 2^a plurale dell'imperativo. Nelle quattro sezioni del testo per ovvie ragioni viene utilizzata solo 2^a persona singolare, ma una volta assimilata questa, attraverso il gioco, è molto facile e logico acquisire anche l'altra.

COSTRUIRE

Nonostante le innumerevoli proposte della scuola, non è stato facile scegliere le attività proposte in questa sezione, l'obiettivo è utilizzare il maggior numero possibile di strumenti, di materiali, di tecniche e quindi di azioni per evitare di far ritagliare, incollare, mescolare e basta.

Abbiamo cercato di programmare lavori brevi, a parte l'unità *La piñata* che richiede tempi tecnici più lunghi, che si esauriscano in poco tempo e diano subito un risultato visibile.

Indicazioni e suggerimenti

- Ricordatevi di rinforzare le acquisizioni (i comandi, le ricombinazioni, il *Role reversal* ecc.) dopo aver frullato, impastato, mescolato, ecc. Quando si fa e ci si diverte, a volte si dimentica che l'obiettivo è anche l'apprendimento dell'italiano.
- In questo caso si tratta di "rieseguire" comandi già sperimentati e che voi avrete provveduto a elicitare con una certa enfasi durante l'attività di manipolazione.

FARE

La casa, la scuola, la città: la vita quotidiana di un bambino. Che cosa fanno veramente i bambini stranieri oltre alle cose scontate che abbiamo già inserito in questa sezione? Vanno alla moschea, aiutano i genitori, partecipano a feste? Indaghiamo...

Le scenette, la drammatizzazione in questo caso ci aiutano a riprodurre situazioni che non possiamo vivere nella realtà scolastica. Il vantaggio di "una serie" (un certo numero di istruzioni in sequenza) è che le azioni connesse logicamente tra loro e appoggiate ad uno "scenario" sono di facile comprensione e memorizzazione.

Indicazioni e suggerimenti

- Dedichiamo un po' di tempo alla preparazione dello scena. Non sono necessari che alcuni elementi e pochi oggetti per inventare e suggerire un altro luogo, ma vanno pensati in anticipo. Bastano per esempio una stoffa azzurra per il mare, una giacca a vento per far finta di avere molto freddo, tante sedie rovesciate al posto dell'autobus ecc.
- Bambole, burattini, pupazzi ecc. possono eseguire i comandi al posto dei bambini.
- Non è necessario che una sequenza venga svolta al completo. Fermatevi quando lo ritenete necessario.
- Vi segnaliamo un testo: Genrngross G., Puchta H., *Do and Understand*, Longman, 1996, che vi può aiutare a introdurre delle variazioni nelle scene di vita quotidiana, un avvenimento inconsueto o un finale imprevisto che movimentano l'azione e la rendono più divertente (es. il papà che cerca le scarpe e infine le trova nella lavatrice, una bambina che ritaglia una farfalla di carta che ad un certo punto si mette a volare ecc.).

RIFLETTERE SULLA LINGUA

Quando siete proprio sicuri che gli apprendenti hanno raggiunto la comprensione dei comandi da voi proposti, potete passare alla fase di riflessione. In questa sezione, più che attività per i bambini, è possibile trovare alcune proposte che servono come guida per l'insegnante. Utilizzando infatti la scheda contrassegnata dai simboli ✂  ogni docente può rielaborare i materiali e selezionare la forma linguistica su cui vuole richiamare l'attenzione dei propri alunni.

Indicazioni e suggerimenti

- ***E tu, che cosa fai?***
L'obiettivo prioritario di questa sezione è la trasformazione dei comandi in azioni alla prima persona. Guidare sin da subito l'alunno nella scoperta della concordanza tra pronomi soggetto e verbo alla prima persona del presente indicativo evita il rischio che la forma imperativa si *fossilizzi* (non è mai successo!)
Mentre l'alunno esegue un comando acquisito con sicurezza, l'insegnante cambia strategia e gli chiede: "E tu che cosa fai?" Il bambino in movimento può cominciare ad utilizzare, con una certa enfasi, il pronome IO (sempre espresso) e verbalizzare l'azione corrispondente al comando che sta eseguendo proprio in quel momento (es. *IO CAMMINO, IO SALTO* ecc.). Nelle schede il morfema finale del verbo viene evidenziato per richiamare l'attenzione dei bambini, mentre il pronome IO viene rappresentato con una corona sulla testa per dare ai bambini la sensazione di essere delle persone molto importanti e speciali.
- Altri obiettivi di tipo grammaticale possono essere naturalmente affrontati usando strategie e approcci diversi, secondo le preferenze dell'insegnante. Esistono ormai molti materiali in commercio e il nostro testo vuole evitare inutili ripetizioni.

Le altre attività di riflessione riguardano:

- la forma plurale dell'imperativo;

- la forma negativa dell'imperativo che è molto frequente nell'ambiente scolastico e che comunque viene introdotta direttamente attraverso la risposta fisica;
- la 3ª persona singolare dell'indicativo presente e la differenziazione dei pronomi soggetto lui/lei.

ARRICCHIRE IL LESSICO

Per quanto riguarda lo sviluppo lessicale, invece che liste di parole da imparare a memoria, attraverso i *comandi*, gli alunni possono "ancorare" il termine a un'azione concreta, ad un movimento del corpo che mette direttamente il singolo soggetto in relazione con l'oggetto reale o con una sua rappresentazione.

Indicazioni e suggerimenti

- Per introdurre nuovi elementi lessicali usate comandi come: *CHIUDI il libro*, *APPENDI la giacca*, *TAGLIA la carne ecc.* La risposta fisica, come abbiamo visto, attiva l'apprendimento *fattuale* e non richiede noiose ripetizioni.
- Accanto ad azioni specifiche, logicamente legate ad un termine (es. *ACCENDI la luce*, *ABBOTTONATI la giacca ecc.*) possiamo usare comandi più generici che funzionano sempre molto bene (*TOCCA*, *GUARDA*, *DISEGNA*, *PRENDI*, *DAMMI*, *METTI a posto ecc.*)

LE TECNICHE

L'umorismo non è una tecnica, ma una componente essenziale del TPR.

Il nostro testo è molto "serio", fatta eccezione per la lezione *Cose strane e divertenti* perché abbiamo voluto lasciare al docente la scelta di introdurre, nei momenti che più ritiene opportuni, comandi divertenti, bizzarri, pazzi, imprevedibili, a partire dai suoi talenti personali e dalle caratteristiche dei suoi alunni. Comandi come *BUTTA via lo zaino*, quello dell'insegnante, o *STRAPPA il quaderno*, all'inizio lasciano perplessi i bambini, ma poi sicuramente li fanno ridere. Comandi insoliti, divertenti, dispettosi e un po'chino irriverenti possono servire a liberare una risata.

Indicazioni e suggerimenti

Dal punto di vista dell'insegnante, tutte le tecniche proposte da Garcia sono molto utili, facili da seguire e indispensabili all'inizio per acquistare sicurezza. Tenetene una lista da riguardare prima di programmare la lezione. Ricordate soprattutto:

- le ricombinazioni (*Salta il fosso, attento alla trappola*);
- le espansioni per accrescimento (*Se la fai rotolare, una palla di neve diventa sempre più grande!*);
- i connettivi (*Non dimenticare la colla nella cartella*);
- i collegamenti (*Fai una passeggiata, aggiungi qualcos'altro, ma attento al punteggio*);
- Bisogna invece fare attenzione a non abusare della tecnica *Di che colore è il cavallo bianco di Napoleone?*. Gli automatismi dopo le prime presentazioni, potrebbero in realtà nascondere la mancata comprensione di alcuni comandi.

•
Ai bambini invece piacciono in particolar modo :

- *Dimmelo e Dammelo vanno in guerra ecc.* perché sono felici di indovinare l'elemento che non conoscono.
- *Non dimenticare la cassetta, Ombretta.* L'insegnante che esegue una serie di comandi registrati su una cassetta, ma a volte sbaglia, diverte moltissimo i bambini, molto di più di quando l'insegnante esegue i comandi durante il *Role reversal*.
- Il *Role reversal* è un momento speciale in cui l'alunno diventa protagonista e può guidare l'intero gruppo e l'insegnante stesso secondo i ritmi e le ispirazioni del momento. La *rotella dei comandi* che viene proposta nell'ultima sezione è uno strumento utile che permette ai bambini in qualche modo di preparare la lezione e di evitare ripetizioni o "buchi". Al posto della rotella si potrebbe usare un grande dado sulle cui facce scrivere i vari comandi e affidare al caso la scelta di quale comando far eseguire a

un compagno in particolare. Unica avvertenza: usate la matita che vi permette di cancellare e riscrivere una nuova serie di comandi, o foglietti autoadesivi che si possono attaccare e staccare!

ALCUNE ISTRUZIONI PER L'USO

- Come si fa a capire quando è arrivato il momento di invertire i ruoli? *“Capito, Finito, Tieni maestra ecc.* sono segnali inequivocabili che il periodo di silenzio è finito e che il nostro alunno è pronto a prendere la parola e a impartire i comandi ad altri.
- Premettete sempre il nome dell'alunno al comando: *Karim, VAI a posto ... Luis, SOFFIATI il naso ... Arina, SALUTA la maestra ... ecc.*
- Anche i gesti, le espressioni del viso, e altri piccoli aiuti possono essere usati per facilitare la comprensione di un nuovo comando nella fase di introduzione. In seguito bisogna evitare che sia il gesto a suggerire la risposta fisica e non la formulazione verbale del comando. Attenzione!: i gesti non sono sempre trasparenti e possono essere fraintesi.
- Ricordatevi di presentare i comandi ogni volta secondo una sequenza diversa. Questo accorgimento serve ad evitare la prevedibilità, gli automatismi e la noia. Se *ALZATI-SIEDITI, CAMMINA-FERMATI*, vengono presentati sempre nello stesso ordine, il rischio è che gli alunni possano anticipare l'esecuzione senza “ascoltare” il comando.
- Nel libro ogni comando viene presentato singolarmente: quando ritenete che un alunno sia pronto, potete chiedergli: *LAVATI le mani, TORNA in classe, TIRA fuori l'astuccio dallo zaino, COLORA il disegno ... ecc.*

Spiegare come utilizzare il TPR e il sillabo è come spiegare un gioco; ad un certo punto per capire le regole è meglio mettersi a giocare, perciò...

Buon TPR!

TPR IN CLASSE: elenco comandi e ricombinazioni

La prima lezione TPR

pag. 1

Comandi	ALZATI, CAMMINA, SALTA, TOCCA, GIRA, FERMATI, SIEDITI, VAI a posto, CORRI, GIRA, SIEDITI, VIENI qui	
Lessico	la sedia, il banco, la lavagna, la porta, la finestra, il libro ecc.	
Ricombinazioni	TOCCA	la sedia, il banco, ... (nome) ecc.
	SIEDITI	sulla sedia, sul banco, per terra ecc.
	CAMMINA	piano, veloce, fino a ... la porta, la lavagna ecc.
	GIRA	piano, veloce, intorno a ... la sedia ecc.
	SALTA	una volta, due volte ecc.

Comandi in classe: i più semplici

pag. 2

Comandi	DISEGNA, SCRIVI, CANCELLA, LEGGI, GUARDA, ASCOLTA, COLORA, INCOLLA, RITAGLIA Silenzio!	
Lessico	il sole, la casa, il fiore, l'albero, il bambino, la bambina, il foglio, il quaderno ecc.	
Ricombinazioni	DISEGNA/COLORA/RITAGLIA	il sole, la bambina ecc.
	SCRIVI	A, B, sole, casa, il tuo nome ecc. alla lavagna, sul foglio, sul quaderno
	LEGGI	A, sole, albero ecc.
	INCOLLA	il sole ecc. sul foglio, sul quaderno ecc.
	GUARDA	la lavagna, la finestra, ... (nome) ecc.

L'astuccio

pag. 3

Comandi	PRENDI, TIENI, DAMMI, DAI ... (nome), TEMPERA, METTI, PORTAMI, PORTA ... a ..., CHIEDI ... a ..., TIRA fuori	
Lessico	l'astuccio, la matita, la gomma, la colla, le forbici, il temperino, i pennarelli, le matite, il righello, la penna, il quaderno, il diario, lo zaino ecc.	
Ricombinazioni	PRENDI-DAMMI-TIENI-PORTAMI DAI-PORTA-CHIEDI	la gomma, la colla, le matite ecc. le forbici, la penna ecc. a ... (nome), alla maestra, alla custode, al tuo compagno ecc.
	METTI	a posto, via, in ordine, nell'astuccio, nello zaino, sul banco ecc.
	TIRA fuori	dallo zaino, dall'astuccio ecc.

Riepilogo comandi + numeri e colori

pag. 4

Comandi	CONTA, PRENDI, DAMMI, DAI ... a (nome), TIENI, TOCCA, METTI, PORTAMI, PORTA ... a (nome), DISEGNA	
Lessico	i numeri da 1 a 10, i colori	

Ricombinazioni	CONTA		i pennarelli, le gomme, le sedie ecc. fino a ...
	COLORA	la casa ecc.	di giallo, di blu, di arancione ecc.
	PRENDI-DAMMI-PORTAMI		3 matite, 5 pennarelli, 2 quaderni ecc. la matita rossa, il pennarello viola, la penna blu ecc.
	DISEGNA METTI		2 bambini, 4 case ecc. 2 gomme, 3 pennarelli ecc. nell'astuccio, sul banco, per terra ecc.

In palestra

pag. 5

Comandi	CAMMINA, CORRI, SALTA, SDRAIATI, INGINOCCHIATI, SIEDITI, ALZA, ABBASSA, LANCIATIRA-BUTTA, PRENDI-AFFERRA-ACCHIAPPA		
Lessico	la palla, il materassino, la linea bianca, i piedi, le braccia, le gambe, i talloni ecc.		
Ricombinazioni	CAMMINA	sulla punta dei piedi, in avanti, all'indietro, a 4 zampe, a passi lunghi ecc.	
	SALTA	su un piede, a piedi uniti, come una rana ecc.	
	SIEDITI	per terra, a gambe incrociate, con le braccia indietro	
	SDRAIATI	sul materassino, a pancia in giù/su, su un fianco ecc.	
	ALZA-ABBASSA TIRA	le braccia, il braccio destro/sinistro, la gamba destra/sinistra la palla	a ... (nome), al tuo amico ecc.

Comandi e posizioni in movimento

pag. 6

Comandi	SALI	sopra	il banco, la sedia ecc.
	PASSA	sotto	la sedia ecc.
	SALTA	dentro a/fuori da	il cerchio rosso, lo scatolone ecc.
	CAMMINA-STAI-VAI	davanti a/dietro a	... (nome), la lavagna, la porta ecc.
		vicino a/lontano da	... (nome), il calorifero ecc.
	GUARDA	in su/giù	
	LANCIA	la palla in alto/in basso a ... (nome)	
	SIEDITI	di fronte a/di fianco	a ... (nome), la cattedra ecc.

L'aula

pag. 7

Comandi	APRI, CHIUDI, ACCENDI, SPENGI, BUTTA, ATTACCA, METTI a posto, APPENDI, ENTRA, ESCI		
Lessico	l'armadio, lo scaffale, la cattedra, l'attaccapanni, il cestino, la luce, la cartina, il cartellone, la scatola, i giochi, il registratore, il computer, il gesso, la cimoso (il cancellino) ecc.		
Ricombinazioni	APRI-CHIUDI	la porta, la finestra, l'armadio, la scatola, il libro ecc.	
	ACCENDI-SPENGI	la luce, il computer, il registratore ecc.	
	BUTTA	la carta, la penna rotta ecc.	nel cestino
	APPENDI	la sciarpa, la giacca ecc.	all'attaccapanni, sulla sedia ecc.
	ATTACCA ENTRA	l'etichetta, il disegno ecc. in classe, bagno, laboratorio ecc.	sul quaderno, sul muro ecc.

In giro per la scuola

pag. 8

Comandi	ANDIAMO, VAI, METTITI, DAI la mano a ... (nome), SALI, SCENDI, CHIAMA, TORNA, SALUTA, BUSSA (alla porta)		
Lessico	la classe, il bagno, il laboratorio di, la palestra, il cortile, il giardino, la segreteria, la direzione, la IIIB, la portineria, il/la custode (il /la commessa/o), la maestra, la segretaria ecc.		
Ricombinazioni	ANDIAMO-VAI	in bagno, cortile, classe, segreteria ecc.	
	METTITI (nome)	in fila, vicino a/lontano da ... (nome), dietro/davanti a ...	
	SALI-SCENDI	al 1° piano, le scale un gradino per volta, piano ecc.	
	CHIAMA-SALUTA	... (nome), la custode, la maestra della II C ecc.	
	TORNA	in classe, indietro ecc.	

Comandi di tutti i giorni

pag. 9

Comandi	FAI ..., LAVATI, GIOCA, ASPETTA, CHIEDI il permesso, ALZA la mano, TOCCA a te, FINISCI, LAVORA, ANNAFFIA		
Lessico	la merenda, la focaccia, il succo, il sapone, la carta igienica, le piante, l'annaffiatoio, la campanella ecc.		
Ricombinazioni	FAI	merenda, la ricreazione (l'intervallo), la fila, il compito ecc.	
	LAVATI	le mani, la faccia	
	GIOCA	con ... (nome) a pallone, a nascondino, con la corda ecc.	
	ASPETTA	il compagno, il tuo turno, la campanella ecc.	
	CHIEDI	il permesso : "Posso andare in bagno?"/ "Posso andare a bere?" ecc.	
	FINISCI	il succo, la merenda, il compito, il disegno ecc.	
	LAVORA	in silenzio, con attenzione ecc.	

In mensa

pag. 10

Comandi	MANGIA, BEVI, TAGLIA, VERSA, RIEMPI, ASSAGGIA, SBUCCIA, USA, SPARECCHIA la tavola, PULISCITI		
Lessico	il piatto, il bicchiere, il tovagliolo, la forchetta, il cucchiaino, il coltello, il cucchiaio, la brocca, l'acqua, il latte, la pasta, il riso, la carne, la minestra, l'arancia, il budino ecc.		
Ricombinazioni	MANGIA-ASSAGGIA	la minestra, i piselli ecc.	tutto, un po' di ..., piano ecc.
	TAGLIA	la carne ecc.	con il coltello
	VERSA	l'acqua	nel bicchiere
	USA	il coltello, il tovagliolo ecc.	
	PULISCITI	la bocca, la mano ecc.	con il tovagliolo

Comandi e posizioni con gli animaletti di plastica

pag. 11

Comandi	METTI		
	la giraffa	sopra/sotto	il banco, la sedia, la cattedra ecc.
	il leone	dentro	il cestino, la scatola, il piatto ecc.
	l'elefante	fuori	dal cestino, dall'aula ecc.
	la tigre	davanti	alla giraffa

il cocodrillo	dietro	l'orso
la zebra	a destra/a sinistra	della scimmia
il serpente	di fronte a	al cocodrillo
l'ippopotamo	tra	la scimmia e

I comandi e le parti del corpo

pag. 12

Comandi	TOCCA-TOCCATI, GRATTA-GRATTATI, GUARDATI, SOFFIATI il naso, ACCAREZZA, APRI, CHIUDI, BATTI, TIRA, ALZA, ABBASSA	
Lessico	la bocca, il naso, le orecchie, gli occhi, la testa, i capelli, i denti, le mani, la spalla, le braccia, le gambe, il ginocchio, la pancia, il sedere ecc.	
Ricombinazioni	TOCCA-GRATTA-ACCAREZZA-TIRA TOCCATI-GRATTATI-ACCAREZZATI-TIRATI APRI-CHIUDI BATTI ALZA-ABBASSA	la testa, i capelli ecc. a/di ... (nome) il naso, le orecchie ecc. gli occhi, la bocca, le mani ecc. le mani, i piedi il braccio sinistro, la spalla destra ecc.

Comandi + lessico: i vestiti

pag. 13

Comandi	METTI-METTITI-INFILATI, TOGLI-TOGLITI-LEVATI, ABBOTTONA-ABBOTTONATI, SBOTTONA-SBOTTONATI, ALLACCIA-ALLACCIATI, SLACCIA- SLACCIATI, APPENDI, FAI il nodo/il fiocco, VESTITI, SPOGLIATI
Lessico	il cappello, la giacca, i guanti, la sciarpa, la tuta, la maglietta, i pantaloni, le scarpe, il maglione, la gonna, le calze, il grembiule ecc.

Cose strane e divertenti

pag. 14

Comandi	CANTA, BALLA, CADI, PIANGI, RIDI, FISCHIA, SBUFFA, GRIDA (URLA) MIAGOLA-ABBAIA-RUGGisci ecc., BATTI un cinque, SCHIOCCA le dita, FAI l'occholino, le boccacce, la linguaccia, il solletico a ... (nome), PARLA a bassa voce, italiano, cinese ecc.
----------------	--

I comandi si complicano

pag. 15

Comandi	SCRIVI	la data, in corsivo, con la penna rossa ecc.
	LEGGI	a pagina 10, 5 volte, a bassa/alta voce, fino a pag. ecc.
	TIENI	il segno
	CORREGGI	l'esercizio, la divisione ecc.
	COPIA	in bella, l'avviso sul diario, dalla lavagna ecc.
	CERCHIA	tutte le A, le parole che cominciano con ... ecc.
	SOTTOLINEA	le E, le doppie ecc. con la penna rossa ecc.
	EVIDENZIA	le parole CHI, le parole chiave ecc. con l'evidenziatore giallo
	COLLEGA	con una freccia
	COMPLETA	la parola, la frase, l'esercizio ecc.
	RISPONDI	alla domanda, a... (nome), alla maestra ecc.
	SEGNA	con una crocetta la risposta giusta
	METTI	il punto, la virgola, ecc.
	IMPARA	a memoria la poesia, le tabellone ecc.
	STUDIA	la geografia, la storia, da pag. 20 a pag. ... ecc.

RIPETI	la domanda, la frase, le tabelline ecc.
CONTA	fino a ..., per 2 ecc.
NUMERA	da ... a ...

In palestra: un percorso

pag. 16

Comandi	SCAVALCA	la panca, il materassino ecc.
	GIRA	intorno al cerchio, alla corda ecc.
	STRISCIA/SCIVOLA	sul sedere, sulla pancia
	ARRAMPICATI	sulla spalliera, sulla fune ecc.
	CAMMINA	sull'asse, sulla corda, dentro i cerchi, sulla panca ecc.
	ROTOLO	su un fianco
	FAI	la capriola in avanti/indietro
	INFILATI	nel tubo
	PASSA	sotto la corda, la panca ecc.
	SDRAIATI	sul materassino, per terra, sui cubi ecc.
	PALLEGGIA	la palla con una mano, fino al canestro ecc.
	SALTA	con la corda sul materassino, nel cerchio ecc.

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

TPR IN CLASSE

I comandi
illustrati

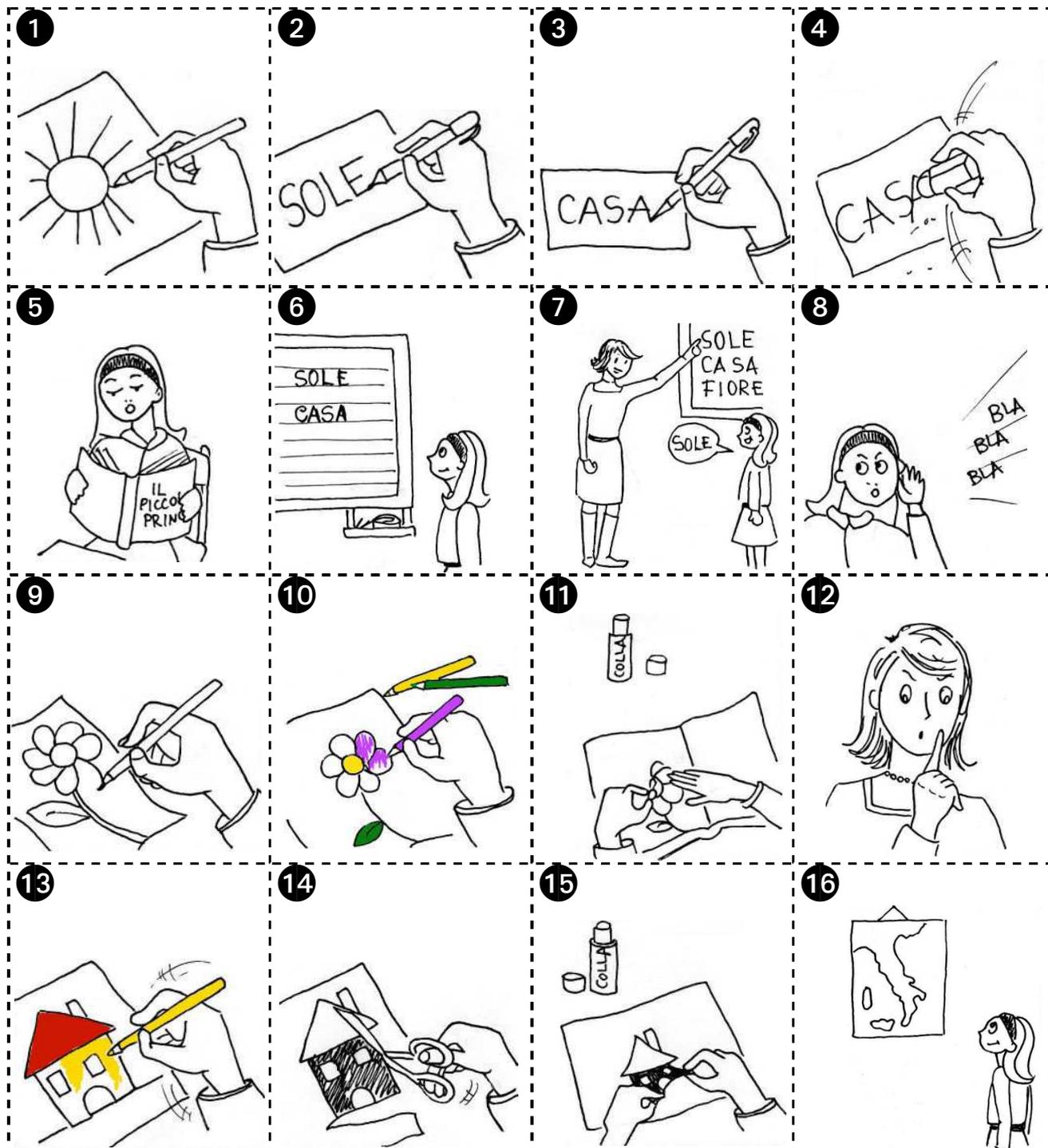
La prima lezione TPR



Hai indovinato? Controlla

1. ALZATI - 2. CAMMINA - 3. SALTA - 4. TOCCA il libro - 5. SALTA 2 volte - 6. GIRA - 7. FERMATI - 8. SIEDITI - 9. VAI a posto - 10. CORRI - 11. GIRA intorno alla sedia - 12. SIEDITI sul banco - 13. TOCCA la lavagna - 14. CAMMINA fino alla porta - 15. VIENI qui - 16. TOCCA la finestra

Comandi in classe: i più semplici



Hai indovinato? Controlla 🔍

1. DISEGNA il sole - 2. SCRIVI sole - 3. SCRIVI casa - 4. CANCELLA - 5. LEGGI - 6. GUARDA la lavagna - 7. LEGGI alla lavagna - 8. ASCOLTA - 9. DISEGNA un fiore - 10. COLORA il fiore - 11. INCOLLA il fiore sul quaderno - 12. Silenzio! - 13. COLORA la casa - 14. RITAGLIA la casa - 15. INCOLLA la casa sul foglio - 16. GUARDA la carta geografica

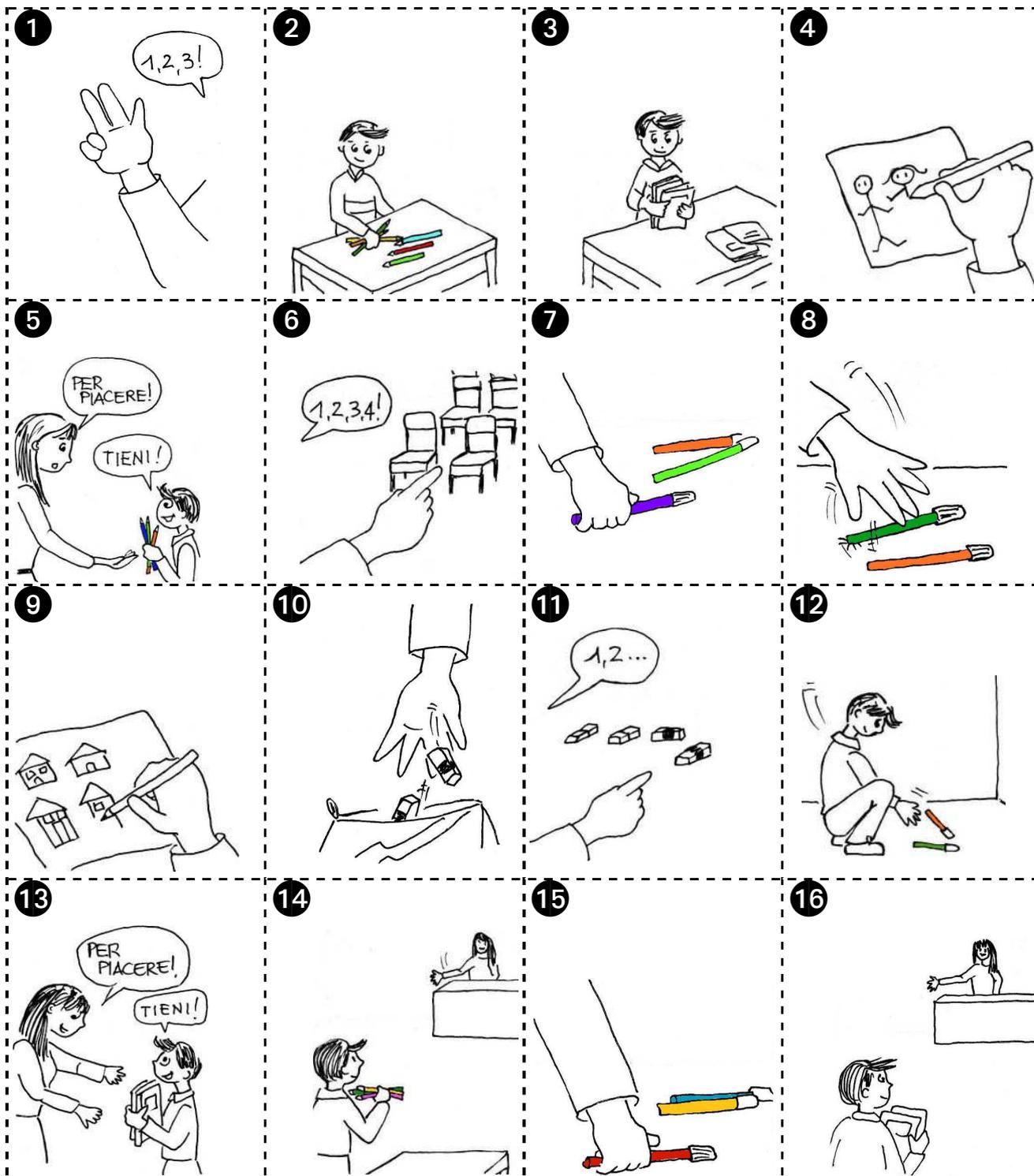
L'astuccio



Hai indovinato? Controlla

1.PRENDI la gomma - 2.DAMMI la colla - 3.TIENI la colla - 4.TEMPERA la matita - 5.DAMMI le forbici - 6.TIENI le forbici - 7. METTI il righello nell'astuccio - 8. PORTA il quaderno al tuo compagno - 9. METTI il quaderno nello zaino - 10.PRENDI il temperino nell'astuccio - 11.PORTA lo zaino al tuo compagno 12.METTI l'astuccio nello zaino - 13.METTI a posto le forbici - 14.DAMMI i pennarelli - 15.PORTAMI il diario 16.METTI a posto il libro

Riepilogo comandi + numeri e colori



Hai indovinato? Controlla

1.CONTA fino a 3 - 2.PRENDI 3 matite - 3.PRENDI 2 quaderni - 4.DISEGNA 2 bambini - 5.DAMMI 3 matite
6.CONTA 4 sedie - 7.PRENDI il pennarello viola - 8.METTI 2 pennarelli sul banco - 9.DISEGNA 4 case
10.METTI 2 gomme nell'astuccio - 11.CONTA le gomme - 12.METTI 2 pennarelli per terra - 13.DAMMI 2
quaderni - 14.PORTAMI 3 pennarelli - 15.PRENDI il pennarello rosso - 16.PORTAMI 2 quaderni

In palestra



Hai indovinato? Controlla

1.ALZA le braccia - 2.CAMMINA sulla punta dei piedi - 3.CAMMINA sui talloni - 4.CAMMINA a quattro zampe 5.CORRI - 6. CORRI a passi lunghi - 7.SDRAIATI a pancia in su - 8.SDRAIATI a pancia in giù - 9.ALZA le gambe - 10.ALZA la gamba destra - 11.INGINOCCHIATI - 12.SIEDITI a gambe incrociate - 13.SALTA - 14.SALTA come una rana - 15.LANCIA la palla - 16.PRENDI la palla

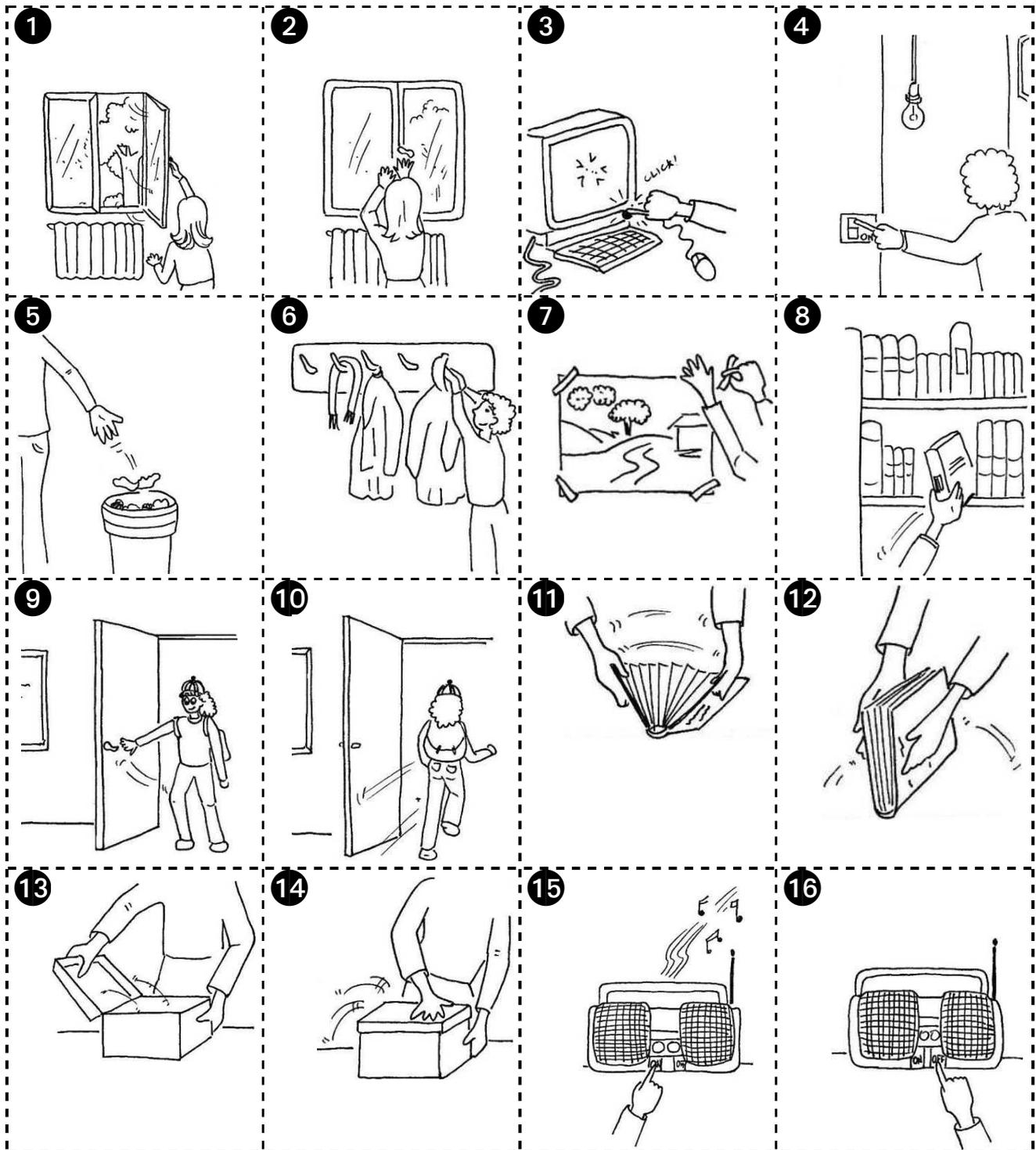
Comandi e posizioni in movimento



Hai indovinato? Controlla

- 1.SALTA fuori dal cerchio - 2.SALTA dentro il cerchio - 3.LANCIA la palla in alto - 4.LANCIA la palla in basso
5.GUARDA in su - 6.GUARDA in giù - 7.SIEDITI di fronte alla maestra - 8.CAMMINA davanti alla maestra
9.VAI dietro alla maestra - 10.PASSA sotto il banco - 11.SALI sopra il banco - 12.STAI davanti alla lavagna
13.LANCIA la palla a... - 14.VAI lontano da... - 15. SIEDITI vicino a ... - 16.STAI dietro la lavagna

L'aula



Hai indovinato? Controlla

1.APRI la finestra - 2.CHIUDI la finestra - 3.ACCENDI il computer - 4.SPEGNI la luce - 5.BUTTA la carta nel cestino - 6.APPENDI la giacca all'attaccapanni - 7.ATTACCA il disegno - 8.METTI a posto il libro - 9.ENTRA in classe - 10.ESCI - 11.APRI il libro - 12.CHIUDI il libro - 13.APRI la scatola - 14.CHIUDI la scatola - 15.ACCENDI il registratore - 16.SPEGNI il registratore

In giro per la scuola



Hai indovinato? Controlla

- 1.VAI in III B - 2.ANDIAMO in cortile - 3.METTITI in fila - 4.METTITI dietro a ... - 5.METTITI davanti a ...
- 6.CHIAMA la maestra - 7.SALI - 8.COLORA il disegno - 9.SALUTA la custode - 10.SCENDI - 11.CHIAMA i compagni - 12.SALUTA la maestra - 13.ENTRA in classe - 14.SIEDITI vicino a ... - 15.BUSSA - 16.DAI la mano a ...

Comandi di tutti i giorni



Hai indovinato? Controlla

1.FAI merenda - 2.LAVATI le mani - 3. GIOCA a pallone - 4. ASPETTA il tuo turno - 5.CHIEDI il permesso
6.ALZA la mano - 7.TOCCA a te! - 8.FINISCI il disegno - 9.ASPETTA i compagni - 10.ANNAFFIA la pianta
11.CHIEDI il permesso ... - 12.LAVATI la faccia - 13.GIOCA con la corda - 14.FAI la fila - 15.LAVORA in silenzio
16.FAI l'intervallo

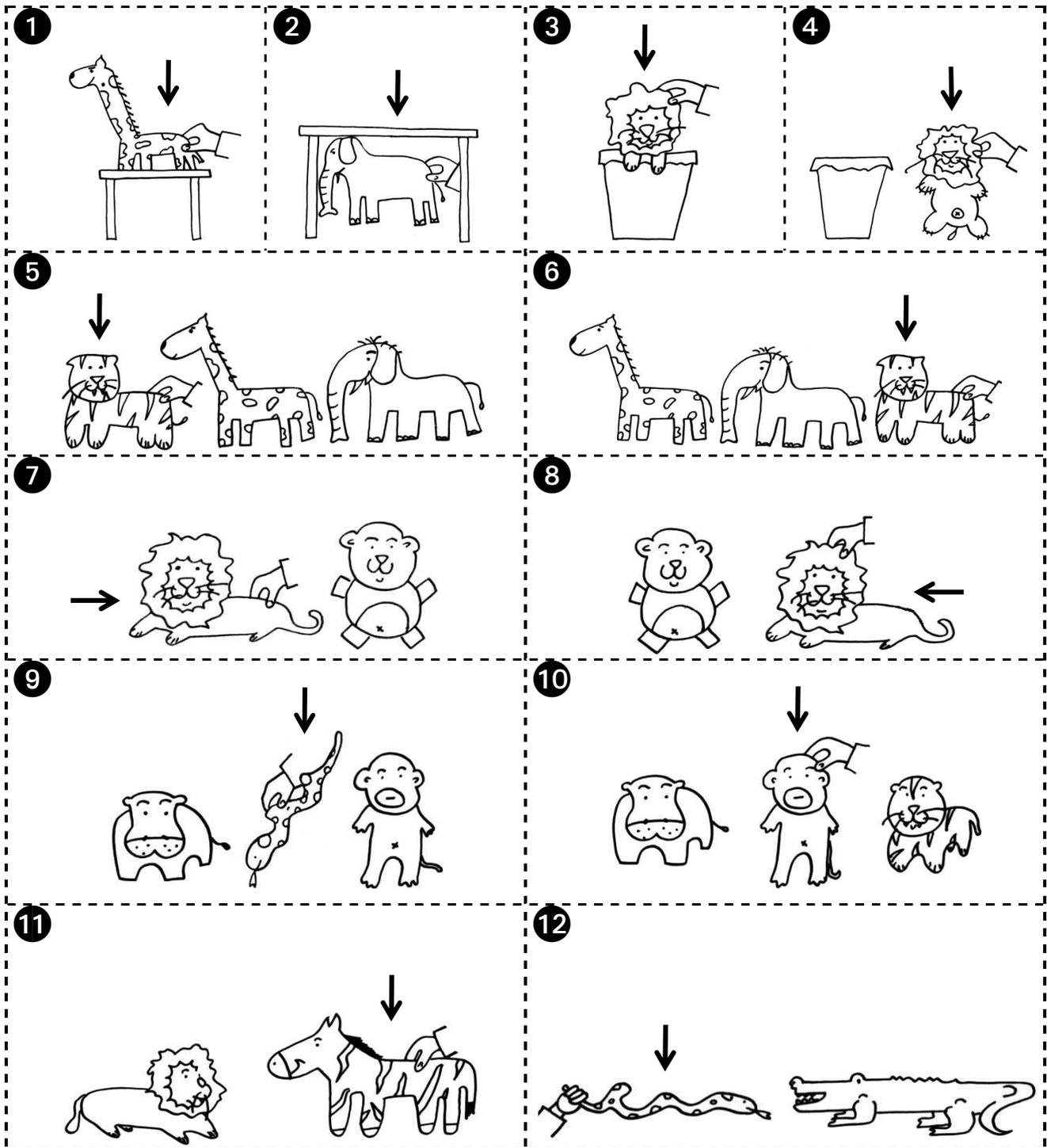
In mensa



Hai indovinato? Controlla 

1.MANGIA la mela - 2.VERSA l'acqua nel bicchiere - 3.MANGIA gli spaghetti - 4.USA il cucchiaio - 5.BEVI
6.PULISCITI la bocca - 7.SBUCCIA la mela - 8.ASSAGGIA la minestra - 9.MANGIA il budino - 10.RIEMPI la
brocca - 11.TAGLIA la carne con il coltello - 12.SPARECCHIA la tavola

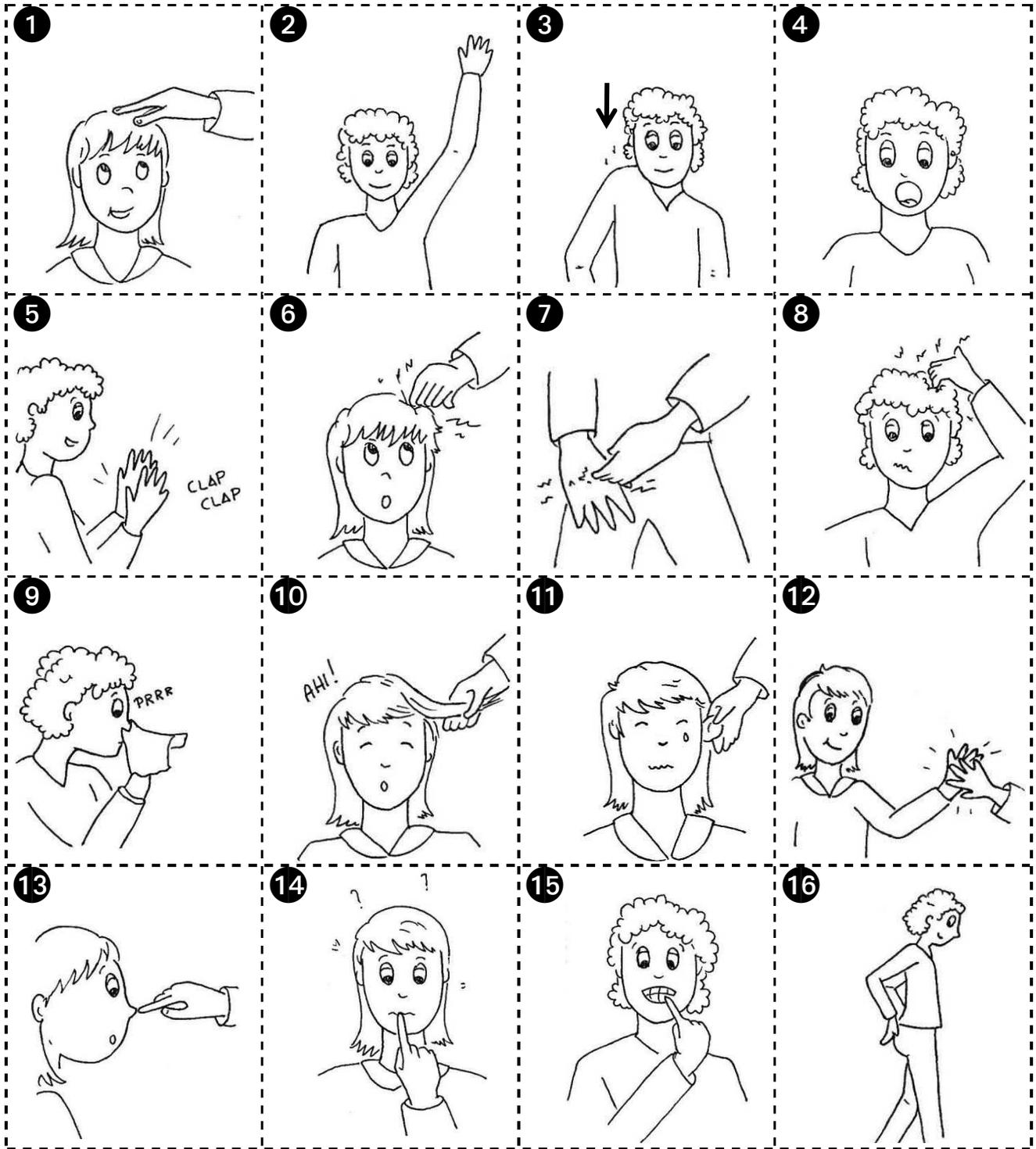
Comandi e posizioni con gli animalletti di plastica



Hai indovinato? Controlla

1. METTI la giraffa sopra il banco - 2. METTI l'elefante sotto il banco - 3. METTI il leone dentro il cestino
4. METTI il leone fuori dal cestino - 5. METTI la tigre davanti alla giraffa - 6. METTI la tigre dietro l'elefante
7. METTI il leone a sinistra - 8. METTI il leone a destra - 9. METTI il serpente tra l'ippopotamo e la scimmia
10. METTI la scimmia tra l'ippopotamo e la tigre - 11. METTI la zebra di fronte al leone - 12. METTI il serpente di fronte al cocodrillo

I comandi e le parti del corpo



Hai indovinato? Controlla

1.ACCAREZZA la testa a ... - 2.ALZA il braccio sinistro - 3.ALZA la spalla destra - 4.APRI la bocca - 5.BATTI le mani - 6.GRATTA la testa a ... - 7.GRATTATI la mano - 8.GRATTATI la testa 9.SOFFIATI il naso - 10.TIRA i capelli a ... - 11.TIRA l'orecchio a ... - 12.TOCCA la mano a ... - 13.TOCCA il naso a ... - 14.TOCCA la bocca a ... - 15.TOCCATI i denti - 16.TOCCATI il sedere

Comandi + lessico: i vestiti



Hai indovinato? Controlla

1.APPENDI la giacca - 2.METTI la sciarpa a ... - 3.METTITI le scarpe - 4.FAI il fiocco a ... - 5.SBOTTONATI il grembiule - 6.TOGLI la giacca a ... - 7.TOGLITI il cappello - 8.ALLACCIATI le scarpe - 9.INFILATI i guanti - 10.SPOGLIATI - 11.APPENDI lo zaino - 12.ABBOTTONATI la giacca - 13.SLACCIATI le scarpe - 14.TIRA il cappuccio a ... - 15.ABBOTTONA la giacca a ... - 16.VESTITI

Cose strane e divertenti



Hai indovinato? Controlla 

1.ABBAIA - 2.BALLA - 3.CADI - 4.FAI le boccacce - 5.CANTA - 6.FAI l'occholino - 7.FISCHIA - 8.GRIDA
9.MIAGOLA - 10.PARLA - 11.PIANGI - 12.BATTI un cinque - 13.RIDI - 14.RUGGisci - 15.SBUFFA -
16.SCHIOCCA le dita

I comandi si complicano

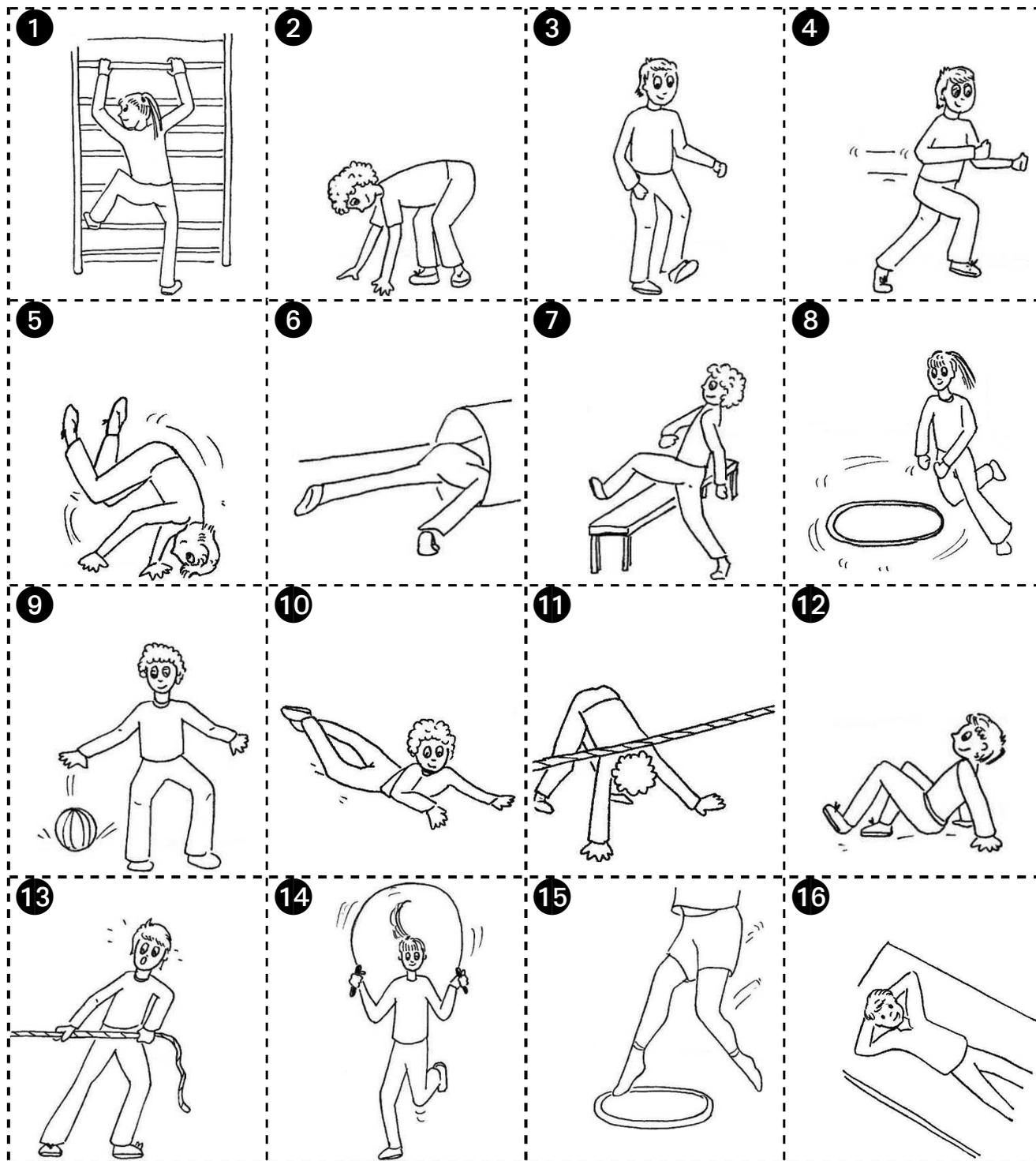


<p>1</p> <p>ME LA CASA</p>	<p>2</p> <p>2, 4, 6, 8...</p>	<p>3</p> <p>CASA</p>	<p>4</p> <p>GIOVEDÌ GITA AL LAGO...</p>
<p>5</p>	<p>6</p> <p>OCCHI CHIODI CHIAVI PACCHI</p>	<p>7</p>	<p>8</p> <p>SCUOLA</p>
<p>9</p> <p>... 25, 26, 27, 28, 29...</p>	<p>10</p> <p>STORIA del...</p>	<p>11</p> <p>ELEFANTE</p>	<p>12</p> <p>6x7 = 42 6x8 = 48 6x9 =</p>
<p>13</p> <p>20 aprile</p>	<p>14</p> <p>QUATTRO!</p> <p>QUANTE ZAMPE HA IL GATTO?</p>	<p>15</p> <p>La mela è rossa.</p>	<p>16</p> <p>IL GATTO: -RUGGISCE <input type="checkbox"/> -MIAGOLA <input checked="" type="checkbox"/></p>

Hai indovinato? Controlla

1. CERCHIA le A
2. CONTA per 2
3. COMPLETA la parola
4. COPIA l'avviso
5. COLLEGA con una freccia
6. EVIDENZIA CHI
7. PORTA il segno
8. CORREGGI
9. CONTA fino a ...
10. STUDIA
11. SOTTOLINEA le E
12. IMPARA le tabelline a memoria
13. SCRIVI la data
14. RISPONDI
15. METTI il punto
16. SEGNA con una crocetta ...

In palestra: un percorso



Hai indovinato? Controlla 

1.ARRAMPICATI sulla spalliera - 2.CAMMINA a quattro zampe - 3.CAMMINA - 4.CORRI - 5.FAI una capriola
6.INFILATI nel tubo - 7.SCAVALCA la panca - 8.GIRA intorno al cerchio - 9.PALLEGGIA - 10.STRISCIA sulla
pancia - 11.PASSA sotto la corda - 12.SCIVOLA sul sedere - 13.TIRA la corda - 14.SALTA con la corda
15.SALTA nel cerchio - 16.SDRAIATI sul materassino

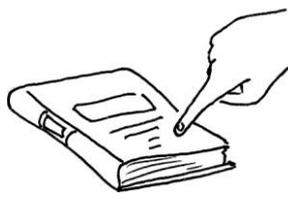
A. Mastromarco, A scuola: giocare, costruire, fare per ...
imparare l'italiano con il metodo TPR!

TPR IN CLASSE

Le schede
di lavoro

La prima lezione TPR

Indica il comando giusto 

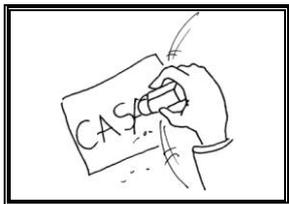
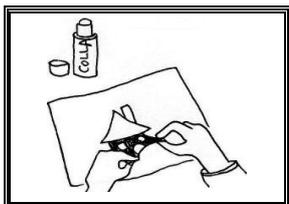
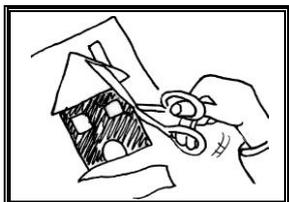
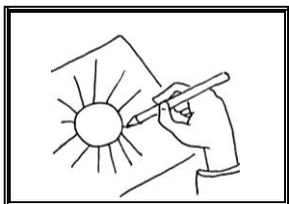
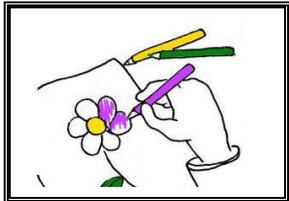
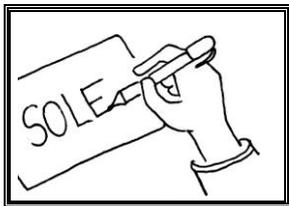
<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 

Disegna i comandi 

CAMMINA	SIEDITI
ALZATI	CORRI

Comandi in classe: i più semplici

Collega con una freccia →



DISEGNA

CANCELLA

SCRIVI

LEGGI

COLORA

RITAGLIA

INCOLLA

L'astuccio

Scrivi nelle caselle le parole che mancano 



1. P R E N D I la gomma

2. la colla

3. la colla

4. la matita

5. l'astuccio nello zaino

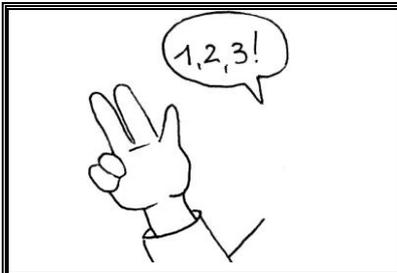
6. il righello nell'astuccio

7. le forbici

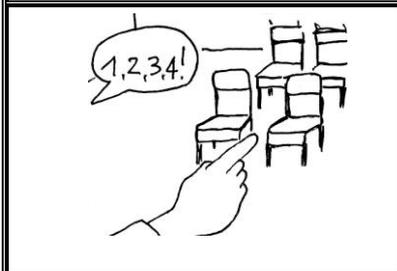
8. il quaderno al tuo compagno

Riepilogo comandi + numeri e colori

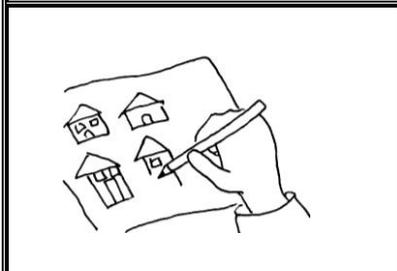
Segna con una crocetta il comando giusto ☒ ✎



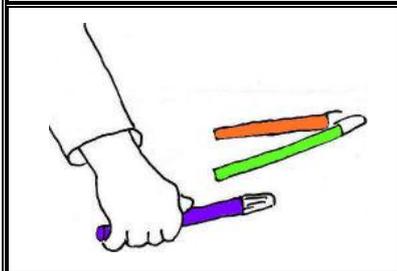
- CONTA 3 pennarelli
- CONTA fino a 3
- SALTA 3 volte



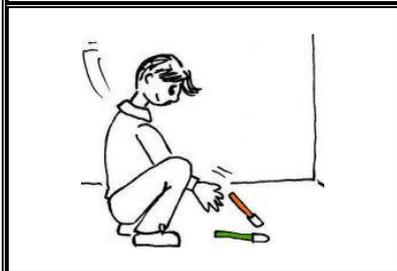
- CONTA le finestre
- CONTA i quaderni
- CONTA le sedie



- DISEGNA 5 case
- RITAGLIA 4 case
- DISEGNA 4 case



- PRENDI il pennarello viola
- CONTA i pennarelli
- PRENDI il pennarello blu



- METTI 2 pennarelli sul banco
- DISEGNA per terra
- METTI 2 pennarelli per terra

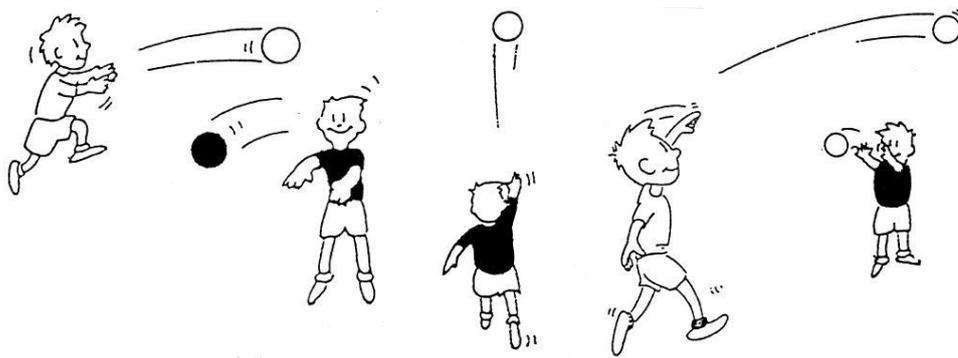


- PORTA 2 quaderni al tuo compagno
- PORTAMI 2 quaderni
- METTI a posto 2 quaderni

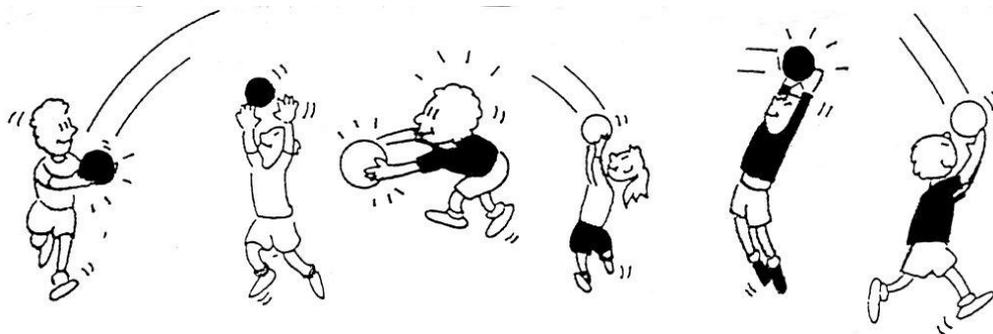
In palestra

Attenzione! Tante parole per dire la stessa cosa

TIRA → **LANCIA** → **BUTTA**... la palla!



PRENDI → **AFFERRA** → **ACCHIAPPA**... la palla!



In palestra

Vero o falso? (V o F?)

Segna con una crocetta la risposta giusta ☒ ✎



SDRAIATI a pancia in su

V	F
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



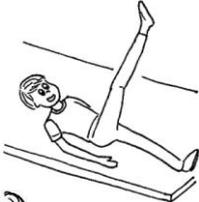
SIEDITI

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------



CORRI a passi lunghi

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------



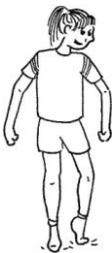
ALZA le gambe

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------



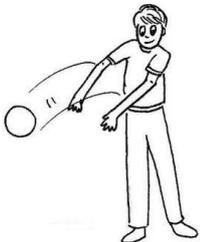
SALTA come una rana

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------



CAMMINA sui talloni

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------



PRENDI la palla

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

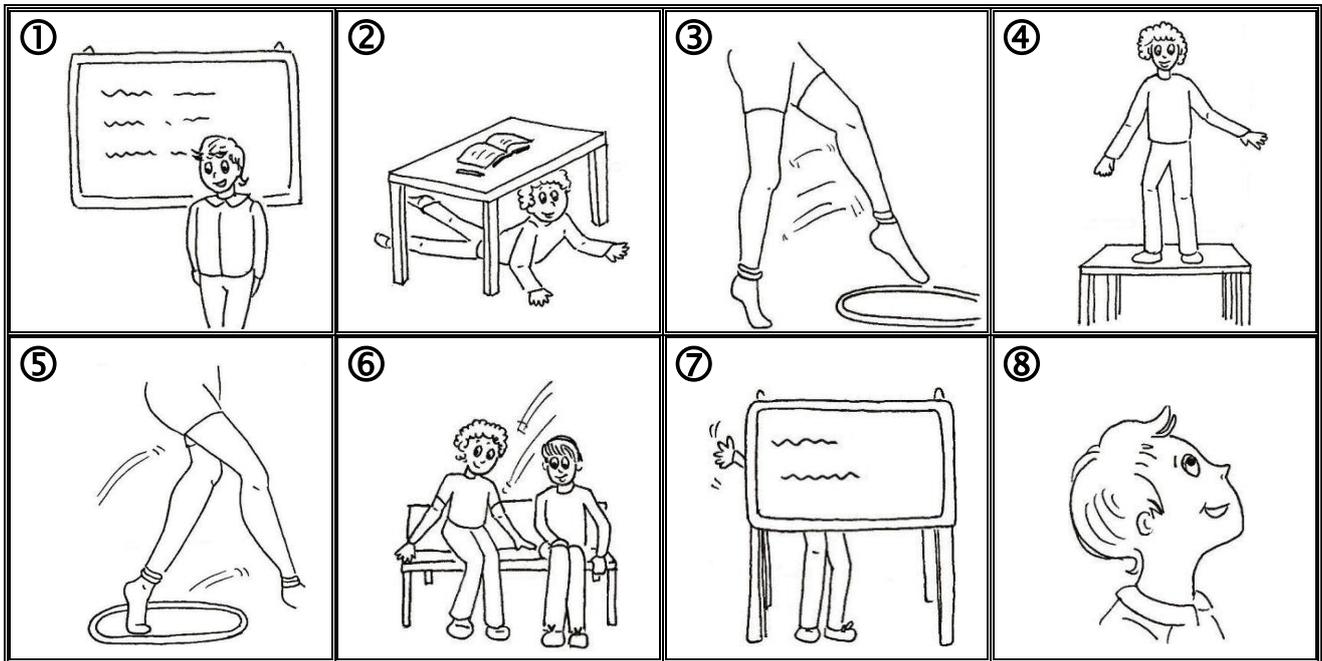


CAMMINA a quattro zampe

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

Comandi e posizioni in movimento

Scrivi nelle caselle le parole che mancano 



1. STAI alla lavagna

2. PASSA sotto il banco

3. SALTA il cerchio

4. SALI il banco

5. SALTA dal cerchio

6. SIEDITI a ...

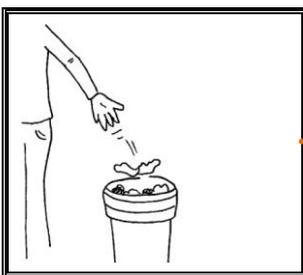
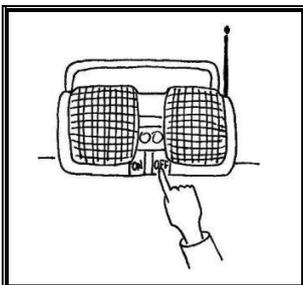
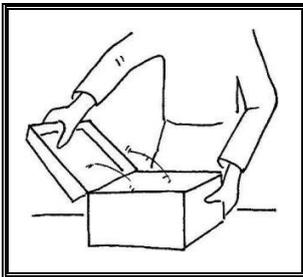
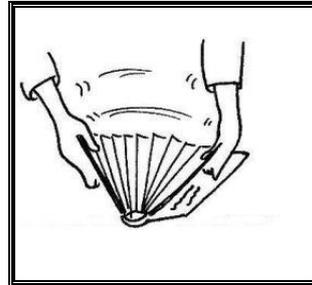
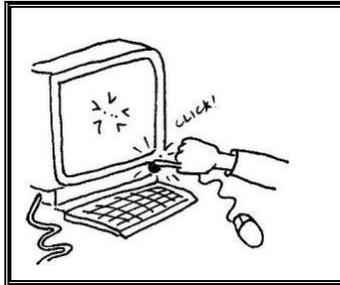
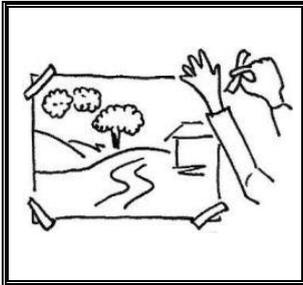
7. STAI la lavagna

8. GUARDA in

L'aula

Collega il disegno con il comando giusto. Usa un colore diverso per ogni

“spaghetto”       



BUTTA la carta
nel cestino

ACCENDI il
computer

ATTACCA il
disegno

APRI il libro

ENTRA
in classe

APRI la
scatola

SPEGNI
Il registratore

In giro per la scuola

La maestra ti dà un incarico: "VAI a chiedere la colla in III B".

Ricordati di salutare e di usare queste parole:

Grazie!

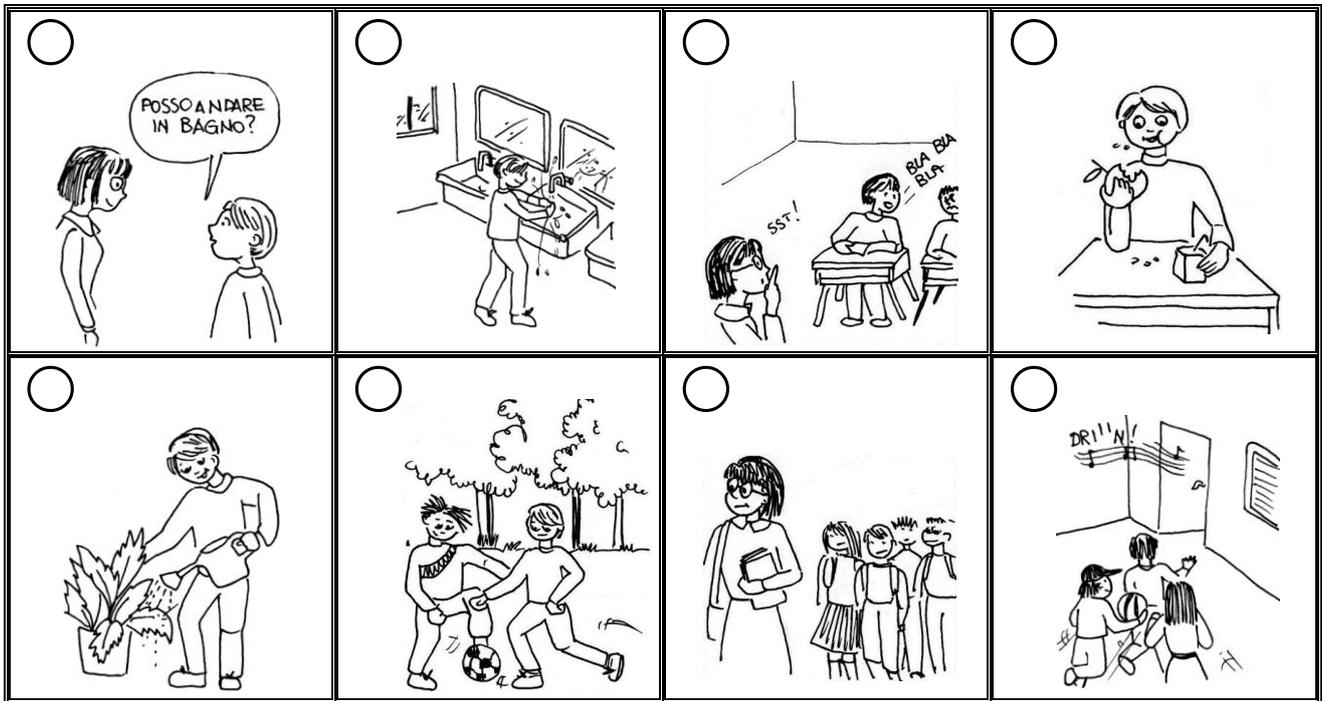
Per piacere...



<p>1</p>	<p>2</p> <p>Avanti!</p>	<p>3</p>	<p>4</p> <p>Buongiorno, maestra!</p>
BUSSA	ASCOLTA	ENTRA	SALUTA
<p>5</p> <p>Per piacere, ci presti la colla?</p>	<p>6</p> <p>Grazie!</p>	<p>7</p> <p>Buongiorno</p>	<p>8</p>
CHIEDI la colla	RINGRAZIA	SALUTA di nuovo	TORNA in classe

Comandi di tutti i giorni

Indica il comando giusto 



Disegna i comandi 

GIOCA con la corda	ALZA la mano
FINISCI il disegno	LAVATI la faccia

In mensa

Collega con una freccia →

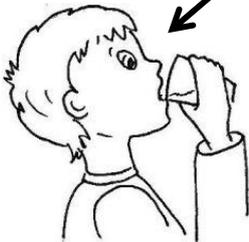


MANGIA
gli spaghetti

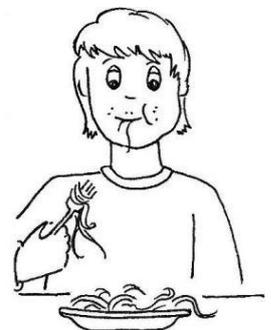


BEVI

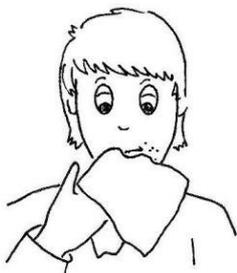
VERSA l'acqua
nel bicchiere



PULISCITI
la bocca



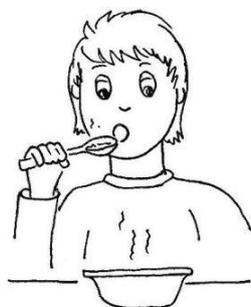
SPARECCHIA
la tavola



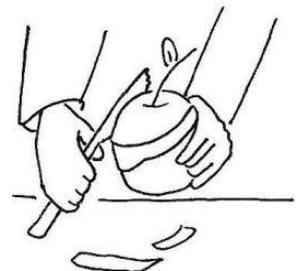
SBUCCIA
la mela



RIEMPI
la brocca

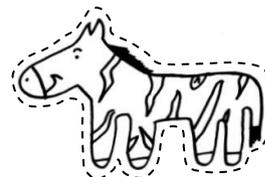
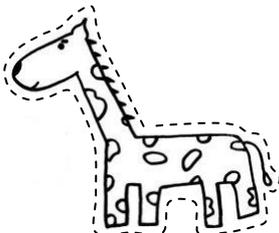
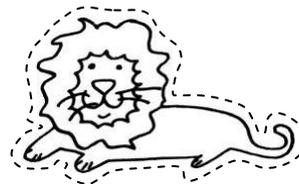
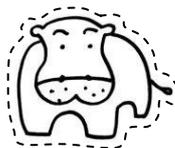
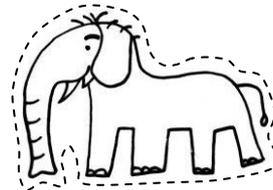


ASSAGGIA
la minestra

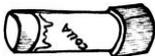


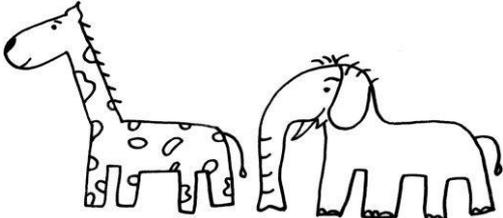
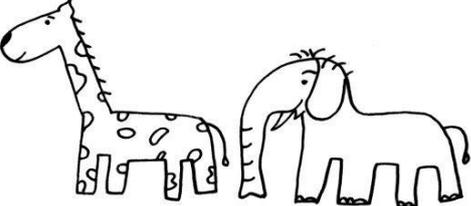
Comandi e posizioni con gli animaletti di plastica

Ritaglia gli animaletti e dopo incollali al posto giusto nella pagina successiva ✂



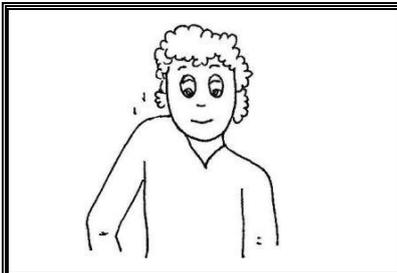
Comandi e posizioni con gli animaletti di plastica

Ora incolla ... 

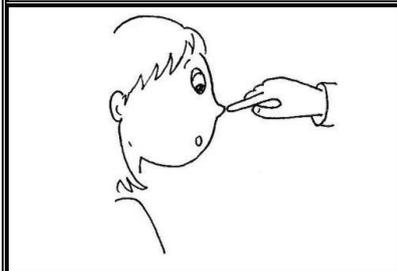
<p>... il serpente sopra il banco</p>	
<p>... la giraffa tra l'ippopotamo e la tigre</p>	
<p>... il coccodrillo davanti alla giraffa</p>	
<p>... la scimmia a destra</p>	
<p>... la zebra dietro l'elefante</p>	
<p>... il leone di fronte alla zebra</p>	

I comandi e le parti del corpo

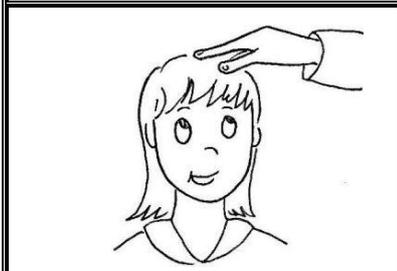
Segna con una crocetta il comando giusto ☒ ✎



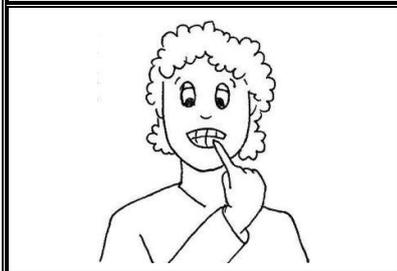
- ALZA la mano
- ALZA la spalla destra
- TOCCATI la spalla destra



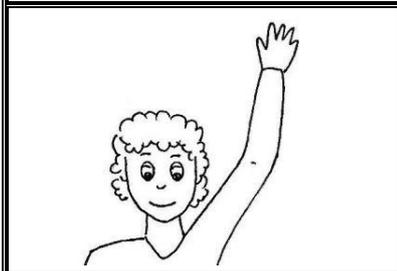
- TOCCA il naso a ...
- TOCCATI il naso
- TOCCA l'orecchio a ...



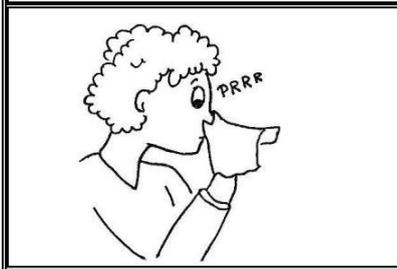
- TIRA i capelli a ...
- TOCCATI la testa
- ACCAREZZA la testa a ...



- TOCCATI i denti
- TIRATI i denti
- TOCCATI il naso



- ALZA la gamba sinistra
- ALZA il braccio sinistro
- ALZA le braccia



- GRATTATI la testa
- SOFFIATI il naso
- TOCCATI il sedere

Comandi + lessico: i vestiti

Vero o falso? (V o F?)

Segna con una crocetta la risposta giusta ☒ ✎



TOGLITI la sciarpa

V F



ABBOTTONATI la giacca



INFILATI il cappuccio



FAI il fiocco a ...



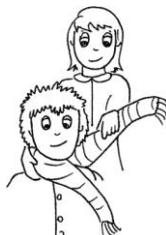
VESTITI



APPENDI la giacca



ALLACCIATI le scarpe



METTITI la sciarpa

Cose strane e divertenti

Collega il disegno con il comando giusto. Usa un colore diverso per ogni

“spaghetto”       

SCHIOCCA
le dita

FAI
l'occholino

BATTI
un cinque

PIANGI

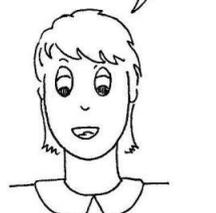
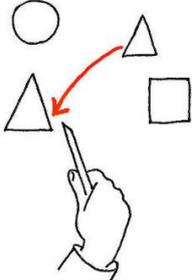
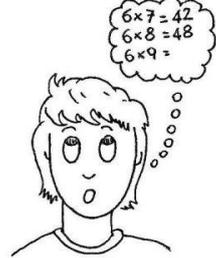
FISCHIA

CADI

SBUFFA

I comandi si complicano

Scrivi nelle caselle le parole che mancano 

<p>①</p> <p>ME L(A) C(A)SA</p> 	<p>②</p> <p>2, 4, 6, 8...</p> 	<p>③</p> <p>GIOVEDÌ GITA AL LAGO...</p> 	<p>④</p> 
<p>⑤</p> <p>OCCHI CHIODI CHIAVI PACCHI</p> 	<p>⑥</p> <p><u>E</u><u>L</u><u>E</u><u>F</u><u>A</u><u>N</u><u>T</u><u>E</u></p> 	<p>⑦</p> 	<p>⑧</p> <p>IL GATTO: -RUGGISCE <input type="checkbox"/> -MIAGOLA <input checked="" type="checkbox"/></p> 

1.

--	--	--	--	--	--	--	--

 le A

2.

--	--	--	--	--	--

 per 2

3.

--	--	--	--	--	--

 l'avviso

4.

--	--	--	--	--	--	--	--

 con una freccia

5.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 CHI

6.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 le E

7.

--	--	--	--	--	--	--

 le tabelline a memoria

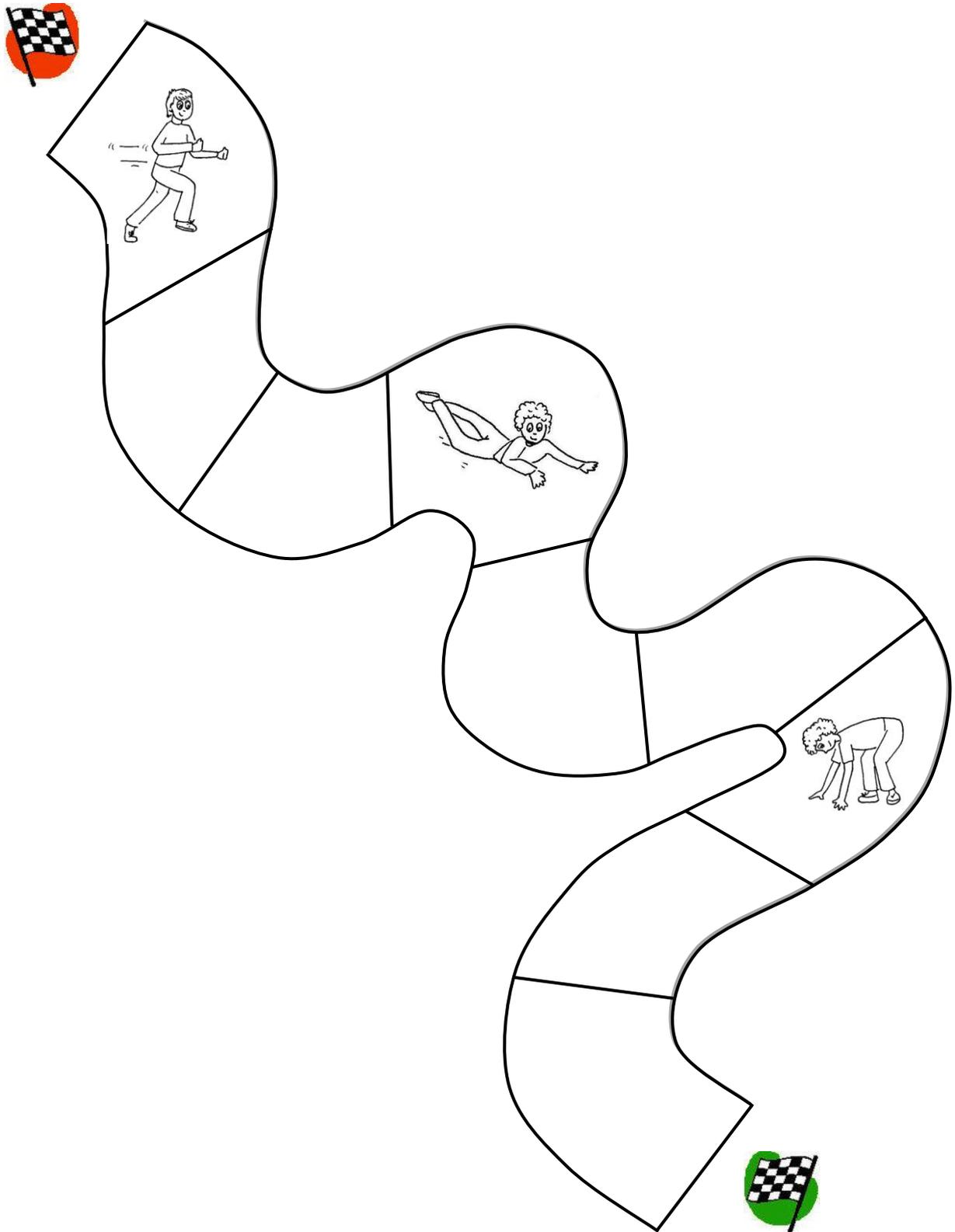
8.

--	--	--	--	--	--

 con una crocetta la risposta giusta

In palestra: un percorso

Inventa tu un percorso! Disegna i comandi 



GIOCARE: elenco comandi

La bella lavanderina

pag. 3

- Comandi**
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

pag. 4

- Comandi**
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!

pag. 5

- Comandi**
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

pag. 6

- Comandi**
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

pag. 7

- Comandi**
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

pag. 8

- Comandi**
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

pag. 9

- Comandi**
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

pag. 10

- Comandi**
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...

pag. 11

- Comandi**
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

L'impiccato

pag. 12

- Comandi**
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!

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

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

*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

Pari o dispari?



SQUADRA



CAPITANO

Ho vinto!



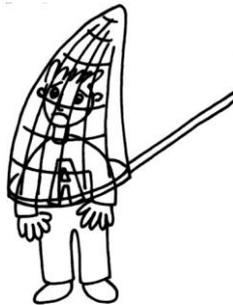
Ho perso.



A chi tocca?



GIOCATORE



CATTURATO

Arimo!



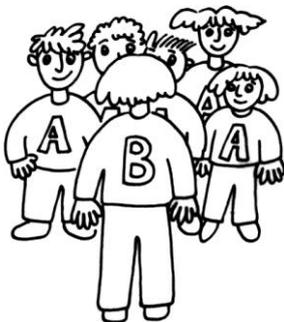
TOCCA A ME!

ELIMINATO!

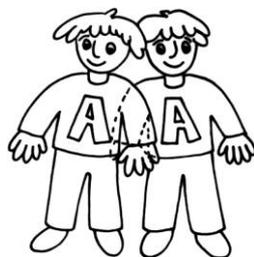
**FORMA 2
SQUADRE**

STAI SOTTO!

PRONTI? VIA!



**SQUADRA
AVVERSARIA**



**DOPPIA
VITA**

**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 Cici Cocò

tre civette sul comò

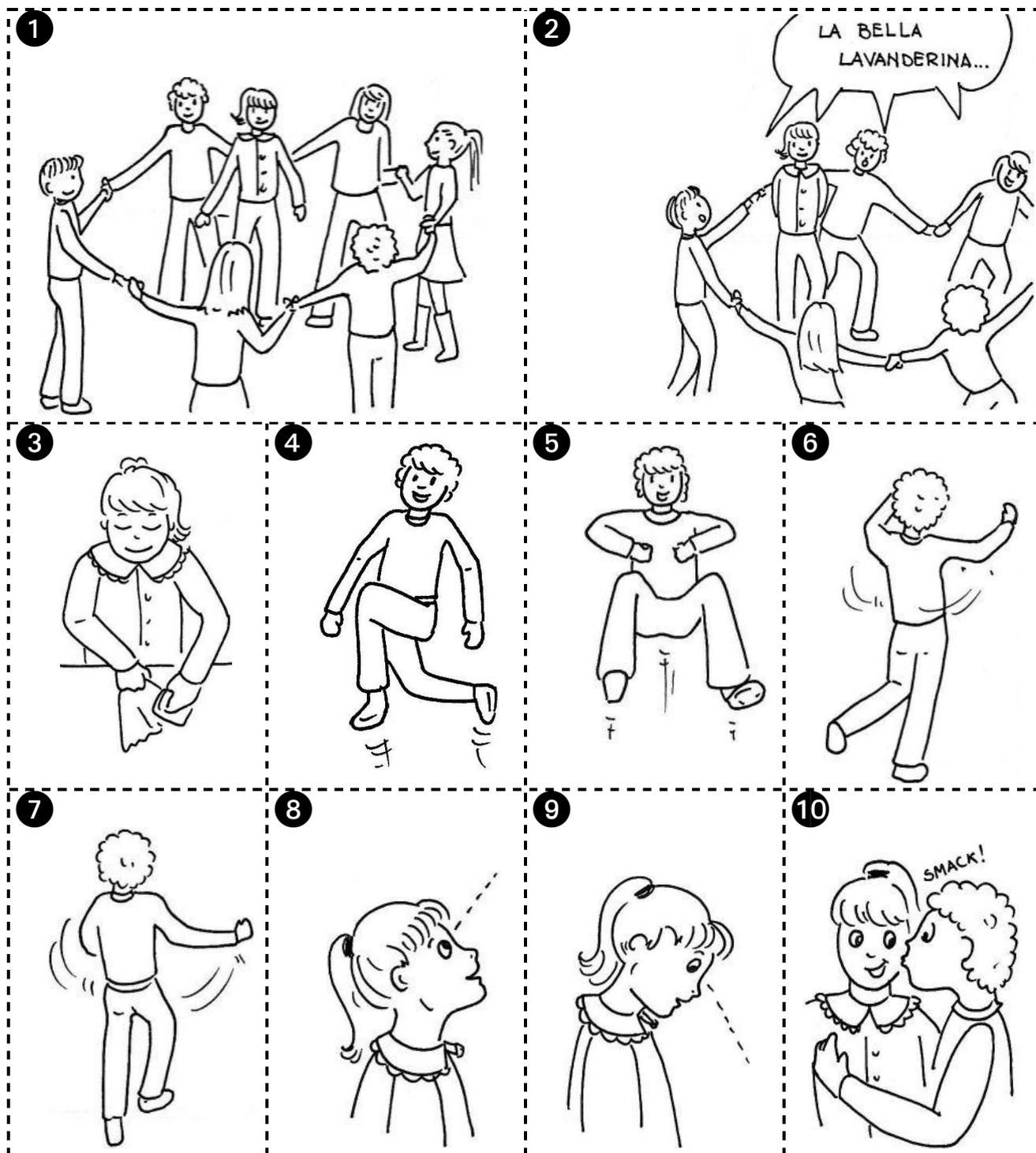
che facevano l'amore

con la figlia del dottore.

Il dottore si ammalò,

Ambarabà Cici Cocò.

La bella lavanderina



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



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!

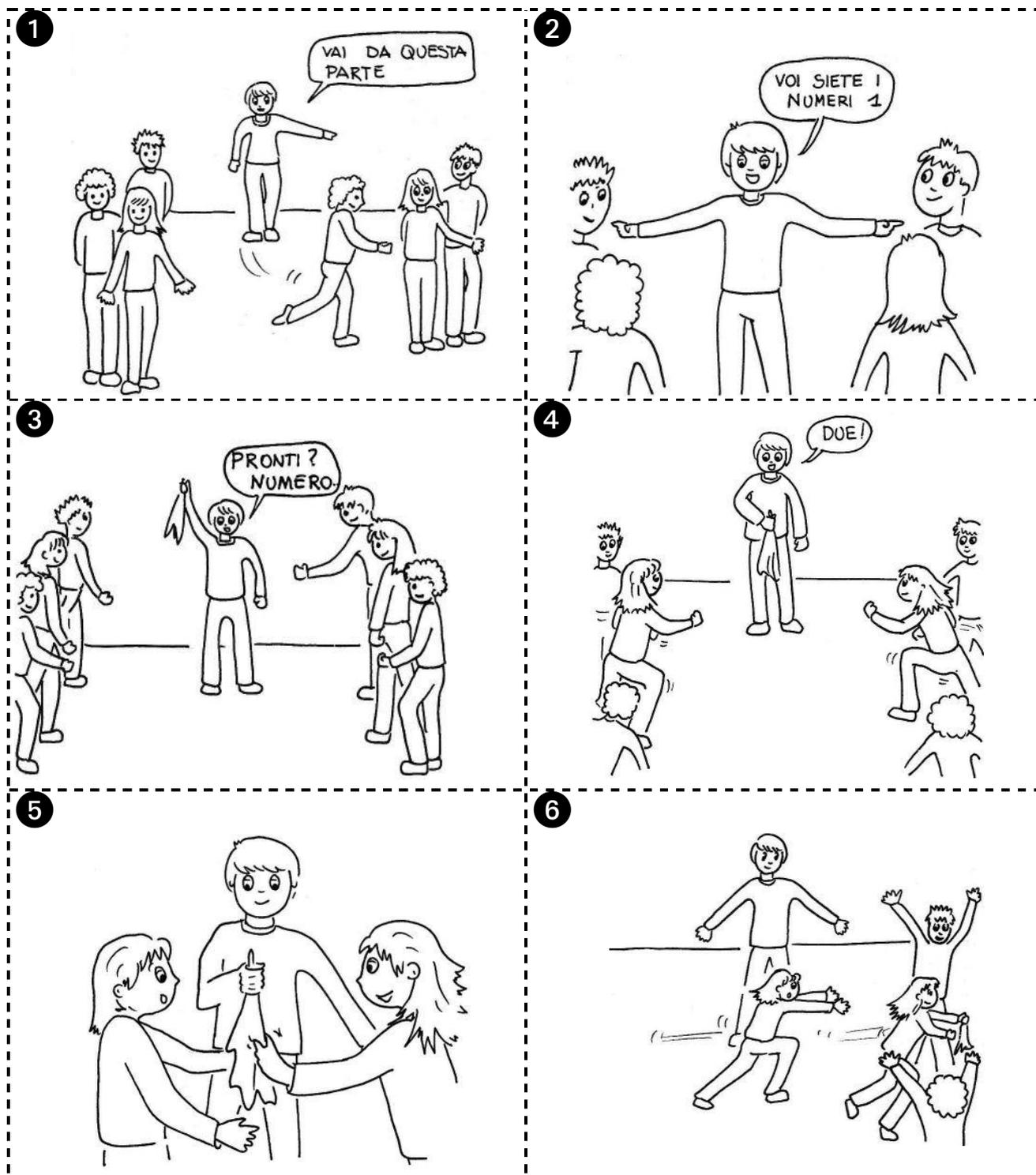
Un, due, tre stella!



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!

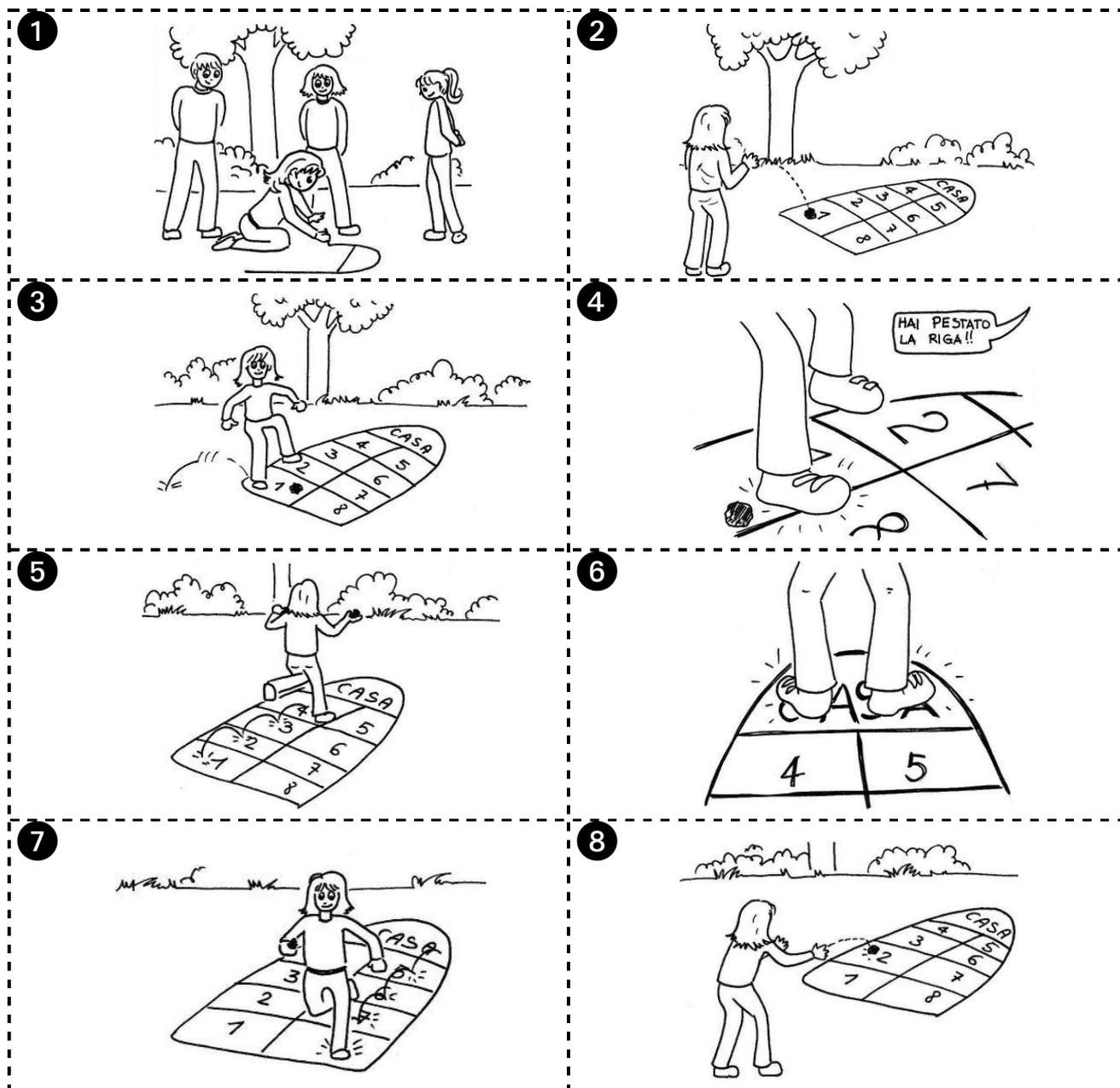
Bandiera



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

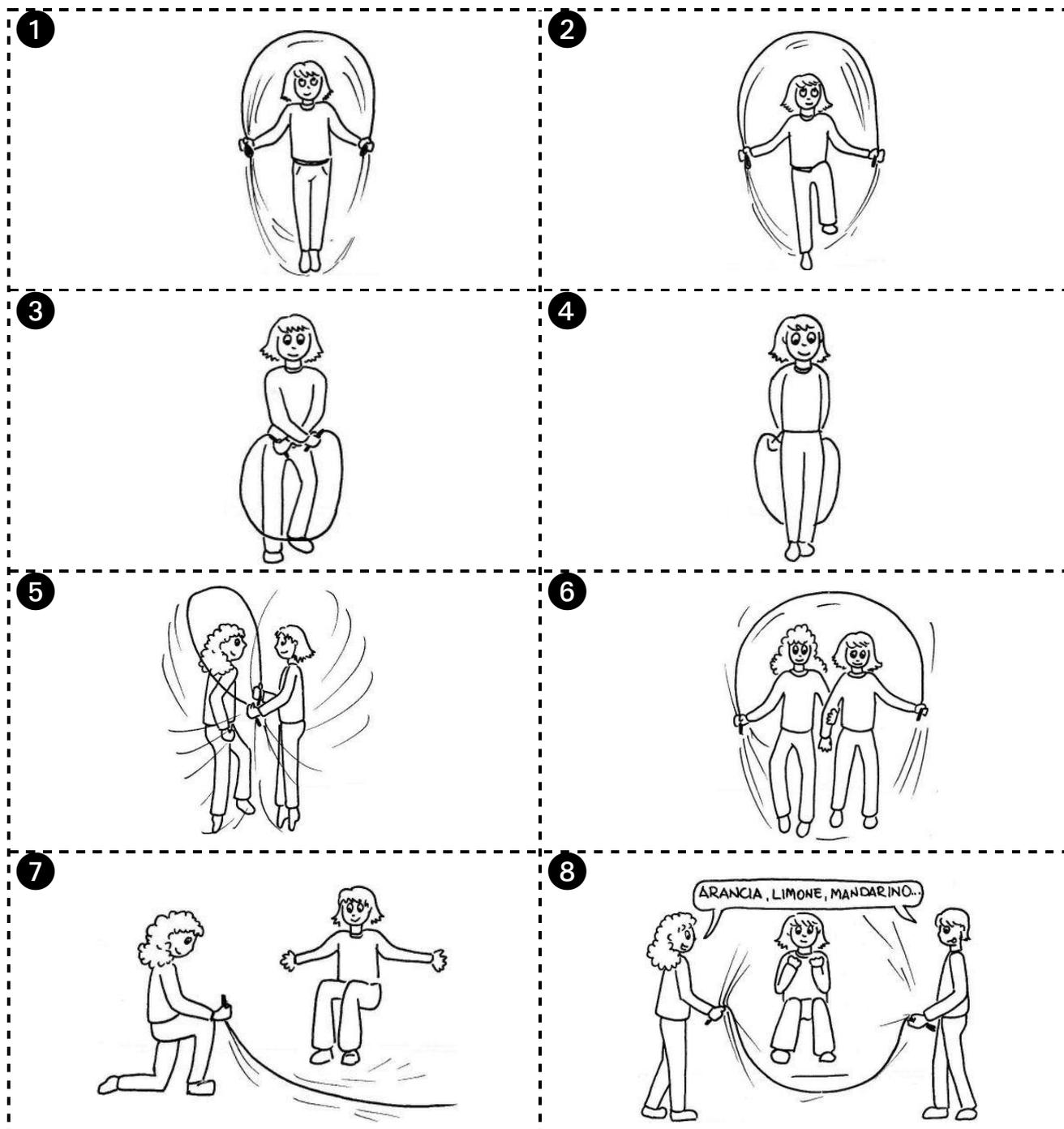
Campana



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



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...*

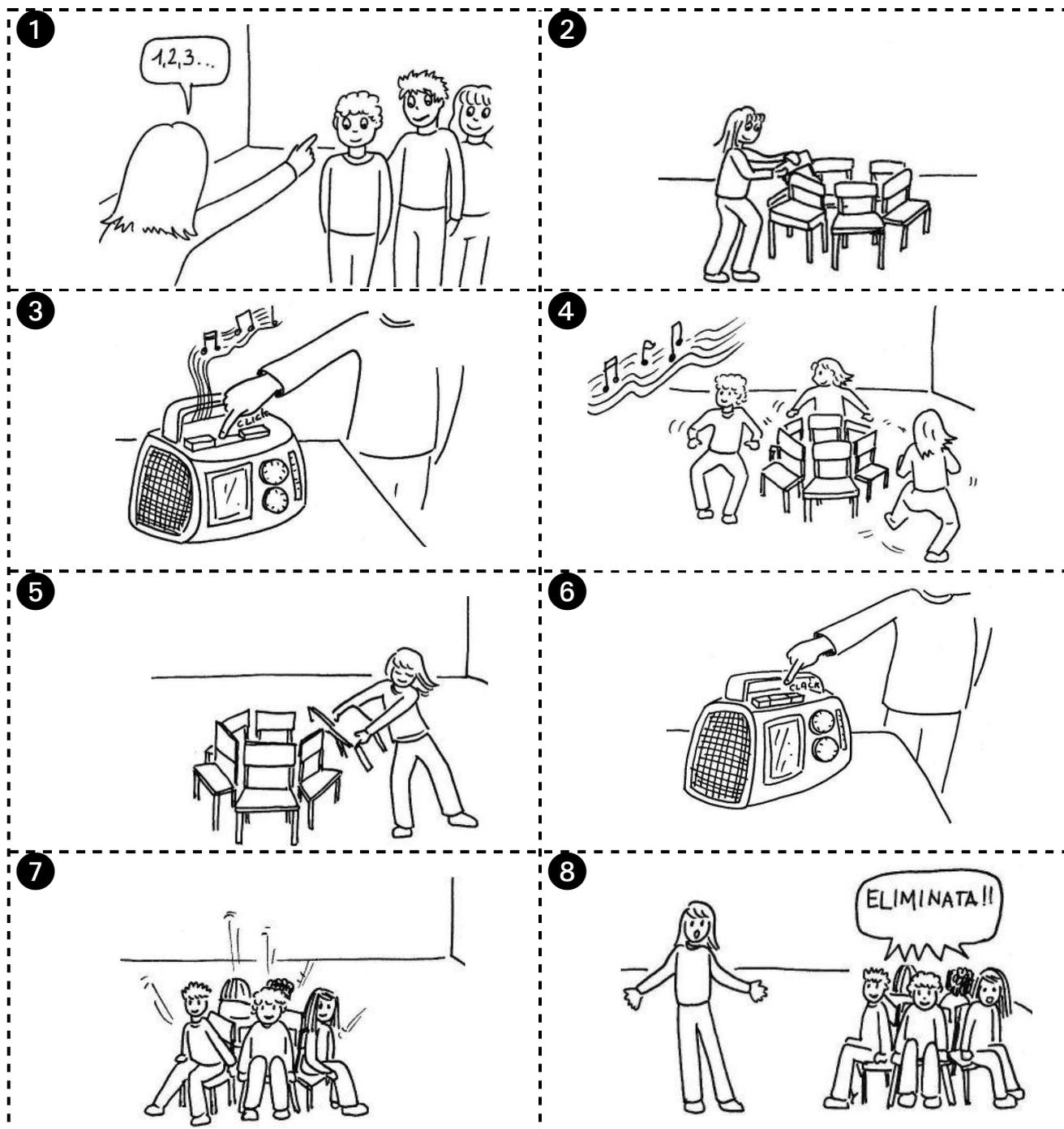
Telefono senza fili



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



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!)

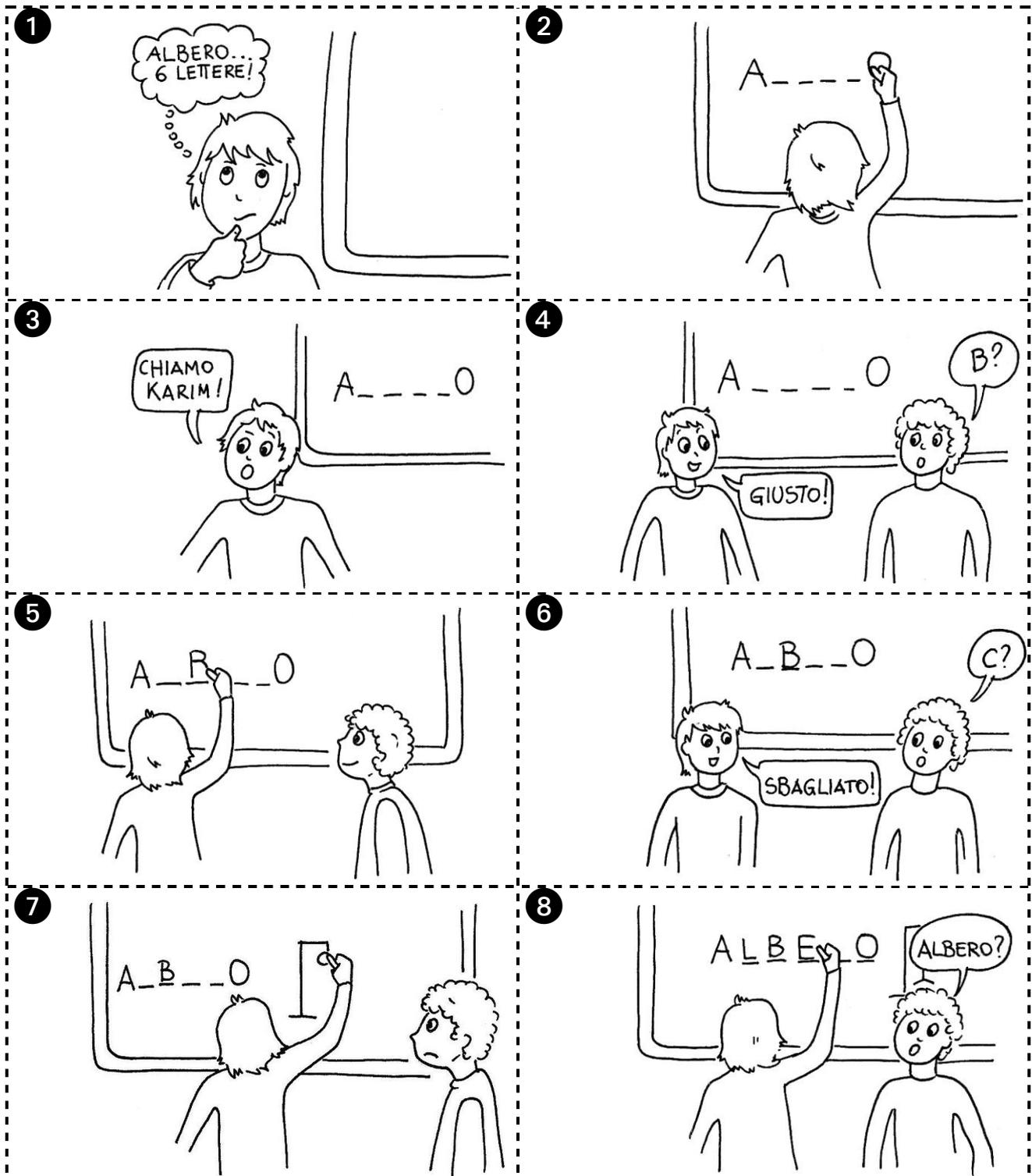
Strega comanda colore, colore...



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

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

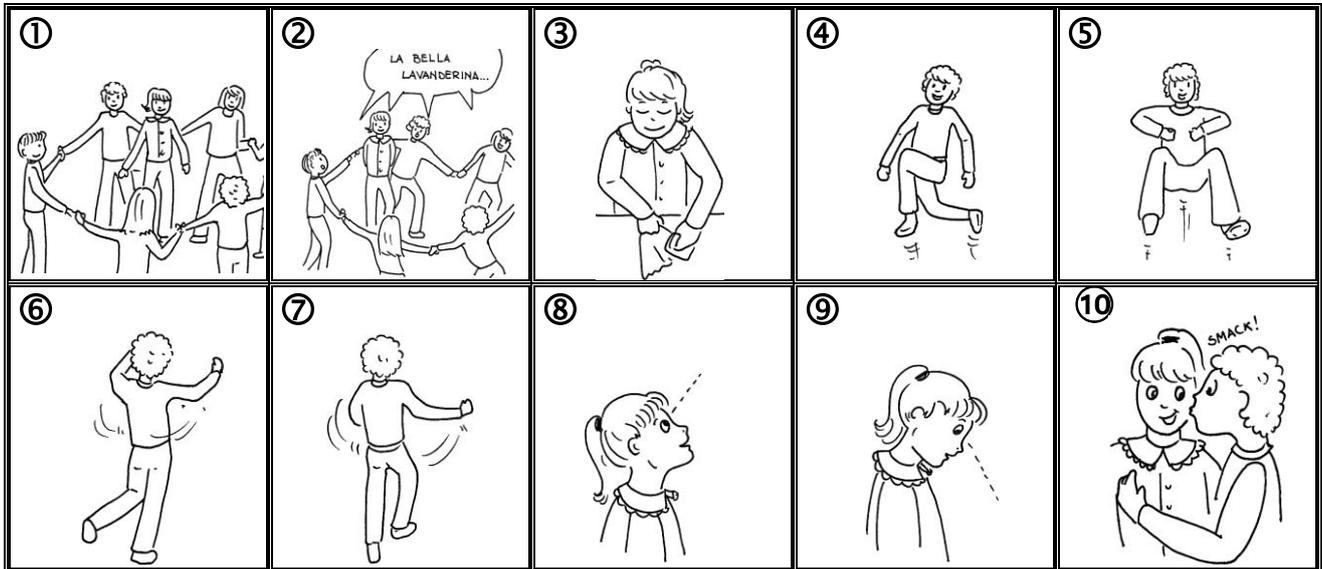
A. Mastromarco, A scuola: giocare, costruire, fare per ...
imparare l'italiano con il metodo TPR!

GIOCARRE

Le schede
di lavoro

La bella lavanderina

Scrivi nelle caselle le parole che mancano 



1. VAI al centro del

--	--	--	--	--	--	--	--

2. GIRA e CANTA

3. FAI finta di lavare i

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

4. FAI un

--	--	--	--	--	--

5. FANNE un altro

6. FAI la

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

7. FALLA un'altra volta

8. GUARDA in

--	--

9. GUARDA in

--	--	--

10. DAI un

--	--	--	--	--	--

 a chi vuoi tu

Nascondino

Disegna il comando che manca 



Un, due, tre stella!

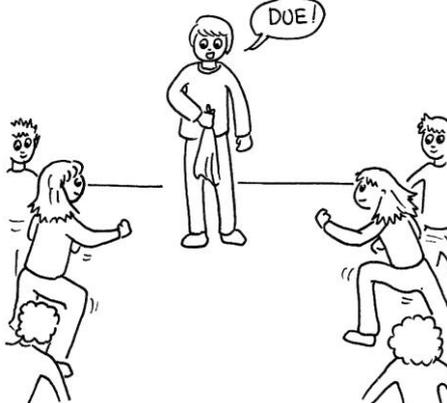
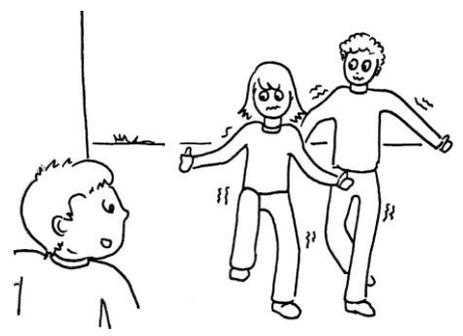
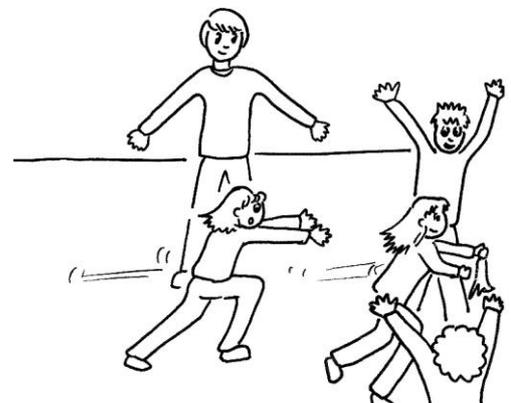
I comandi sono tutti attaccati: evidenzia ogni comando con un colore diverso



Bandiera

Attento all'intruso!

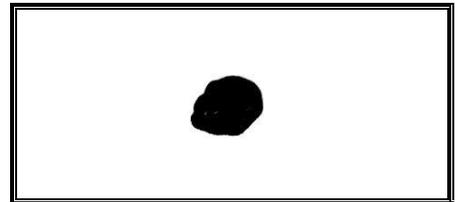
Segna l'intruso con una crocetta ✕ 

<input type="checkbox"/>  <p>VAI DA QUESTA PARTE</p>	<input type="checkbox"/>  <p>VOI SIETE I NUMERI 1</p>
<input type="checkbox"/>  <p>PRONTI? NUMERO</p>	<input type="checkbox"/>  <p>DUE!</p>
<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 

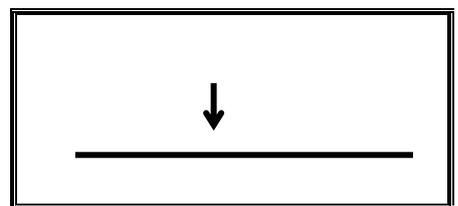
Campana

Completa il comando: collega con una freccia →
e poi scrivi sui puntini la parola che manca ... 

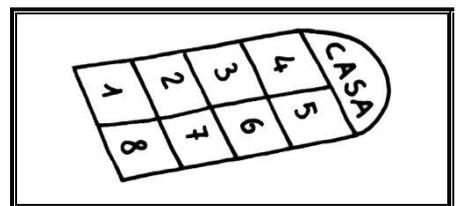
DISEGNA la
.....



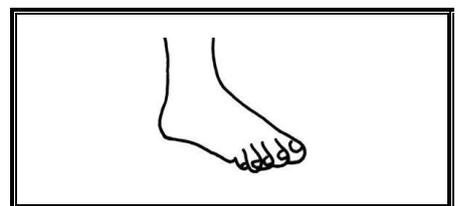
LANCIA il
.....



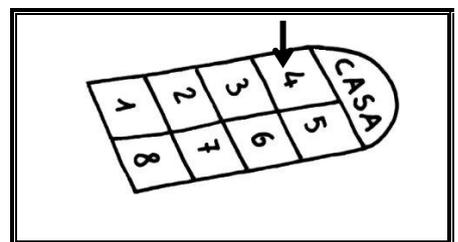
SALTA su un
..... solo



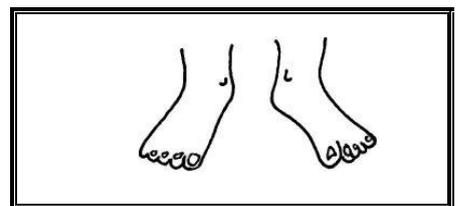
NON PESTARE la
.....



APPOGGIA tutti e
due i
per terra

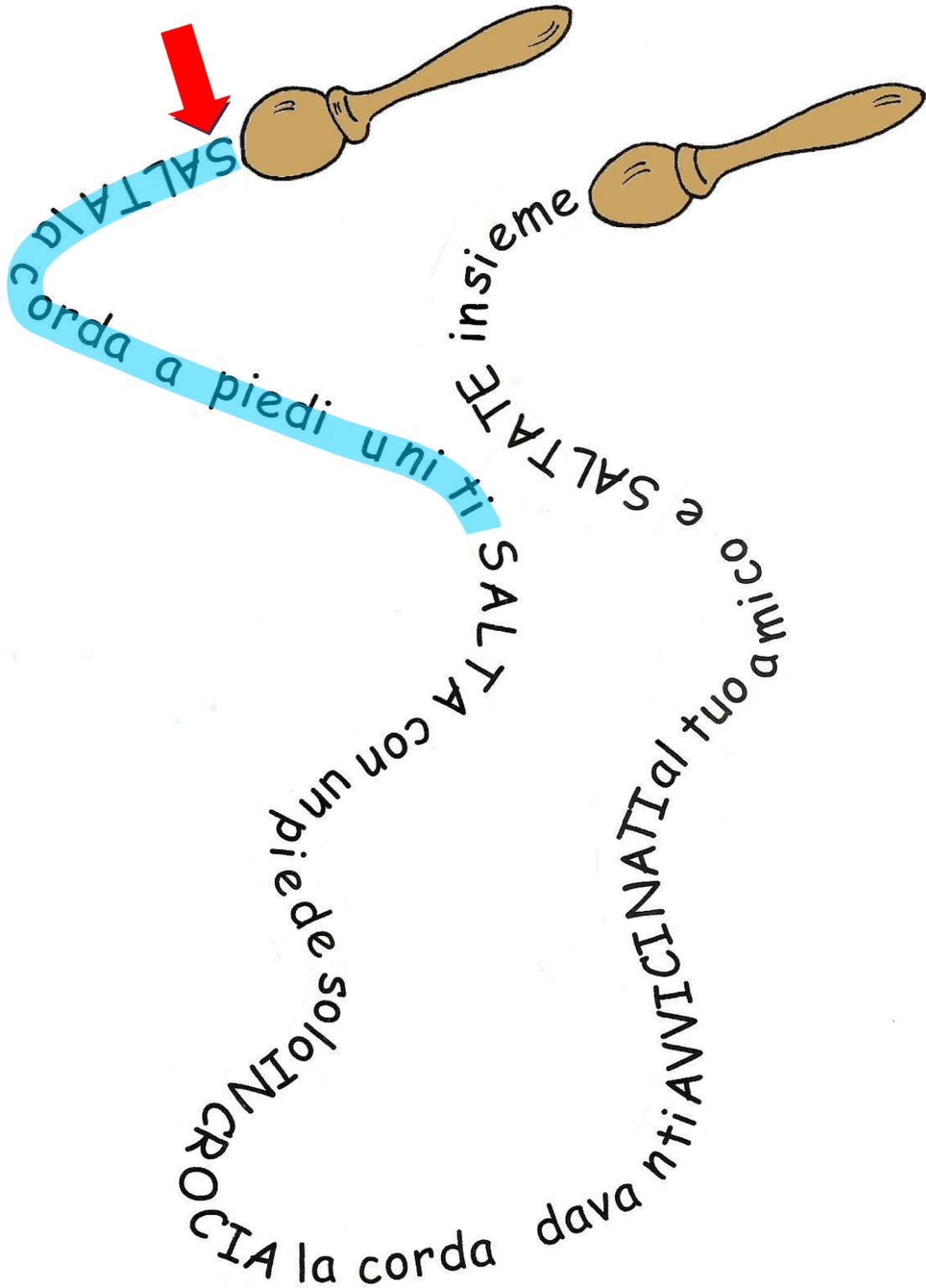


SALTA fino alla
..... n.° 4



Con la corda

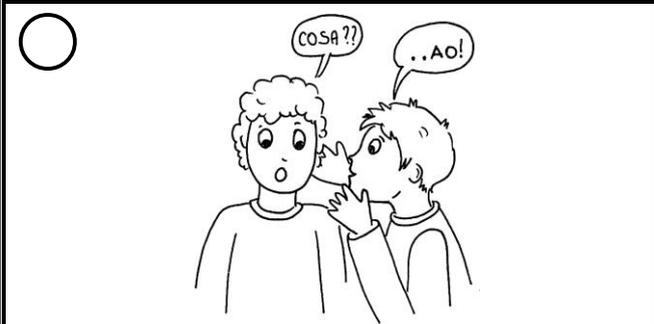
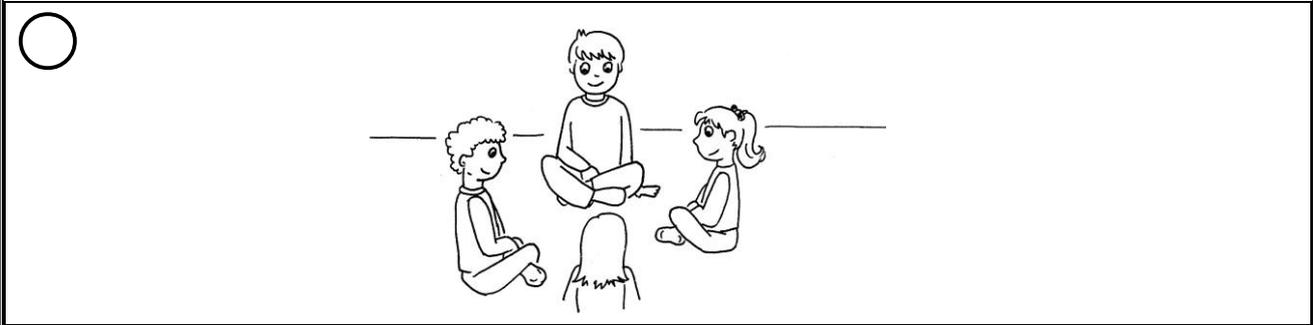
I comandi sono tutti attaccati: evidenzia ogni comando con un colore diverso



Il telefono senza fili

Rimetti in ordine i comandi:

scrivi il numero giusto nel cerchietto ① 

Impara queste parole

a *bassa* voce



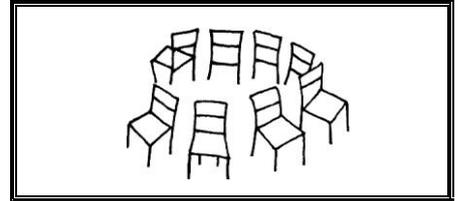
ad *alta* voce



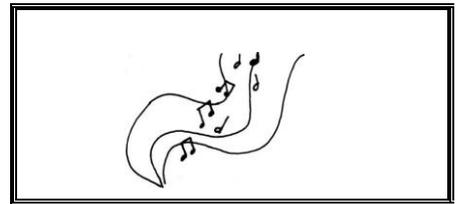
La sedia che scotta

Completa il comando: collega con una freccia →
e poi scrivi sui puntini la parola che manca ... ✍

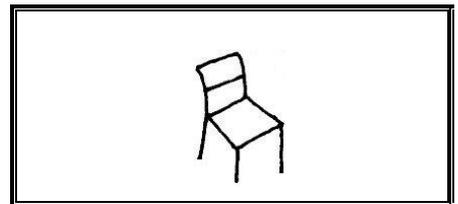
CONTA i
.....



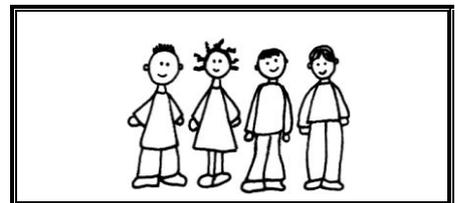
METTI le
..... in cerchio



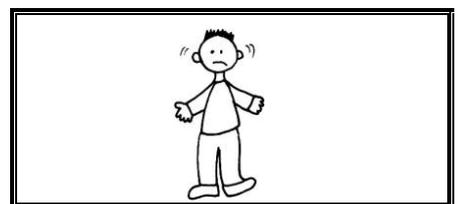
ACCENDI il
.....



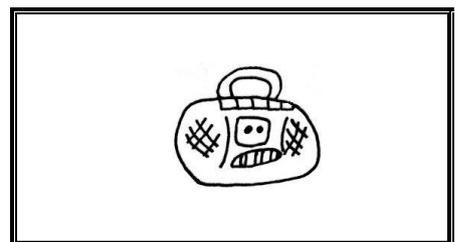
TOGLI una
.....



La è
finita



ELIMINA il
..... senza
sedia



Strega comanda colore, colore...

Scrivi nelle caselle le parole che mancano ✍



1.

D	I'
---	----

 un colore

2.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 i compagni

3.

--	--	--	--	--	--

4.

--	--	--	--	--

 qualcosa verde

5.

--	--	--	--	--

 qualcosa verde

6.

--	--	--	--	--	--

 chi non tocca il verde

7. Ora

--	--	--

 tu la strega

L'impiccato

Rimetti in ordine i comandi:

scrivi il numero giusto nel cerchietto ① 

DISEGNA la corda dell'impiccato, la testa ecc.

SCRIVI la lettera sul trattino

DI' una lettera: giusto!

SCEGLI una parola e CONTA le lettere

CHIAMA un bambino

SCRIVI la prima e l'ultima lettera

INDOVINA la parola

DI' un'altra lettera: sbagliato!

COSTRUIRE: elenco comandi

Il frullato rosa

pag. 1

Occorrente	- 4 cestini di fragole	- il frullatore
	- 2 banane	- un piattino
	- 2 tazze di latte	- il tagliere
	- 2 vasetti di yogurt naturale	- il coltello
	- 3 cucchiaini di zucchero	- 6 bicchieri grandi
	- mezzo limone	

Comandi	1. SBUCCIA le banane
	2. TAGLIA le banane a pezzetti
	3. LAVA le fragole
	4. VERSA le banane, le fragole, il latte e lo yogurt nel frullatore
	5. FRULLA per un minuto ca.
	6. STROFINA il bordo del bicchiere con mezzo limone
	7. CAPOVOLGI il bicchiere in un piattino pieno di zucchero
	8. RIEMPI i bicchieri dei tuoi amici

Il salame di cioccolato

pag. 3

Occorrente	- 250 gr di biscotti secchi	- il cucchiaino di legno
	- 150 g di cacao amaro	- la ciotola
	- 150 g di burro	- la carta d'alluminio
	- 150 g di zucchero	- un coltello
	- 2 uova	

Comandi	1. PESA gli ingredienti
	2. SEPARA i rossi dai bianchi d'uovo
	3. VERSA in una ciotola le uova, lo zucchero, il burro e il cacao.
	4. MESCOLA bene con un cucchiaino di legno
	5. SBRICIOLA i biscotti nella ciotola
	6. IMPASTA con le mani
	7. ARROTOLA il salame
	8. AVVOLGI il salame nella carta d'alluminio
	9. METTI il salame in frigorifero per 4 ore
	10. TAGLIA il salame a fette

Palloncini magici

pag. 5

Occorrente	- tanti palloncini	- 1 foglio di cartoncino
	- 1 foglio di carta	- un pezzo di spago
	- 1 cucchiaino di zucchero	

Comandi	1. GONFIA i palloncini
	2. ANNODA i palloncini
	3. STRAPPA un foglio di carta a pezzettini
	4. STROFINA un palloncino sulla manica
	5. TIENI il palloncino sopra i pezzetti di carta. Che cosa succede?

6. FAI la stessa cosa con lo zucchero: lo zucchero si attacca al palloncino
7. AVVICINA il palloncino al rubinetto (aperto al minimo): l'acqua si piega
8. ALLONTANA il palloncino: tutto normale
9. LEGA insieme 2 palloncini: si allontanano
10. METTI un cartoncino tra i due palloncini: si avvicinano

Messaggi segreti

pag. 7

- Occorrente**
- 1 foglio di carta bianca
 - 1 limone
 - 2 bicchieri di plastica
 - 2 pennelli: uno grande, uno piccolo
 - la tintura di iodio
 - l'asciugacapelli

- Comandi**
1. SPREMI un limone in un bicchiere.
 2. BAGNA il pennello piccolo nel succo di limone.
 3. SCRIVI il messaggio segreto.
 4. ASCIUGA il foglio con l'asciugacapelli.
 5. RIEMPI a metà un bicchiere d'acqua .
 6. CHIEDI alla maestra di versare alcune gocce di tintura di iodio.
 7. PITTURA il foglio bianco con la miscela di acqua e tintura di iodio.
 8. SCOPRI il messaggio

Il bilboquet

pag. 9

- Occorrente**
- 1 bottiglia di plastica
 - un pezzo di spago
 - 1 pallina da ping-pong
 - 1 chiodo
 - il martello
 - le forbici
 - 1 ago da lana

- Comandi**
1. TAGLIA una bottiglia di plastica
 2. SVITA il tappo
 3. BUCI il tappo della bottiglia con il chiodo e il martello. **FATTI aiutare dalla maestra!**
 4. INFILA lo spago nel tappo e ...
 5. ... FAI un nodo
 6. Con l'ago INFILA l'altro capo dello spago nella pallina.
 7. AVVITA il tappo
 8. LANCIA la pallina in alto

Le bolle di sapone

pag. 12

- Occorrente**
- 1 secchio
 - 10 scodelle d'acqua
 - 1 scodella di detersivo per i piatti
 - 3 cucchiaini di glicerina
 - 1 cucchiaino di legno con il manico lungo
 - un po' di filo di ferro
 - 2 cannuce
 - un pezzo di spago
 - gli anelli delle lattine

- Comandi**
1. VERSA nel secchio l'acqua, il detersivo e la glicerina
 2. GIRA, GIRA con un cucchiaino di legno
 3. PREPARA dei cerchi di filo di ferro di diverse misure
 4. IMMERGI nella soluzione i cerchi di filo di ferro, gli anelli delle lattine, lo spago con due cannuce ecc.

5. AGITA piano
6. SGOCCIOLA
7. SOFFIA delicatamente
8. FORMA un cerchio con le tue mani e SOFFIA

Un collage di carta velina colorata

pag. 14

- Occorrente**
- fogli di carta velina di tanti colori
 - la colla stick
 - le forbici

- Comandi**
1. STROPICCIA una striscia di carta azzurra: il cielo
 2. ACCARTOCCIA la carta bianca: le nuvole
 3. TAGLIUZZA una striscia di carta verde chiaro: il prato
 4. ARROTOLA dei pezzi di carta marrone: dei tronchi
 5. STRAPPA in tanti pezzetti la carta verde scuro: le foglie dell'albero
 6. APPALLOTTOLA dei pezzetti di carta rossa: le mele
 7. PIEGA a fisarmonica la carta gialla: due farfalle
 8. ARRICCIA dei pezzetti di carta di tanti colori: i fiori

A Natale: formine di pasta di sale

pag. 16

- Occorrente**
- 1 kg di farina
 - 1 kg di sale
 - ½ l d' acqua
 - tempere di tanti colori
 - 1 ciotola
 - 1 stuzzicadenti
 - il mattarello
 - tante formine
 - un pezzo di nastro

- Comandi**
1. MESCOLA la farina, il sale e l'acqua in una ciotola
 2. IMPASTA su un piano
 3. DIVIDI la pasta in tre parti uguali
 4. AGGIUNGI il colore: verde per l'albero, giallo per la stella, rosso per il cuore ecc.
 5. IMPASTA ancora
 6. STENDI la pasta
 7. SCHIACCIA la formina
 8. FAI un buco con uno stuzzicadenti
 9. LASCIA asciugare
 10. INFILA il nastro nel buco

Il pulcino pon pon

pag. 18

- Occorrente**
- 1 gomitolo di lana gialla
 - dei fogli di cartoncino
 - la colla attaccatutto
 - 1 ago da lana
 - le forbici
 - dei pezzetti di pannolenci di tanti colori

- Comandi**
1. RITAGLIA 2 cerchi di cartone uguali con un buco al centro
 2. INFILA il filo di lana nell'ago
 3. AVVOLGI la lana intorno ai cerchi
 4. INFILA la punta delle forbici tra i due cartoni e ...
 5. ...TAGLIA lungo il bordo
 6. FAI passare un filo di lana doppio tra i due cerchi e FAI 2 nodi

7. STRAPPA i due cerchi di cartone: il primo pon pon è pronto
8. PREPARA un pon pon più piccolo per la testa del pulcino
9. ATTACCA i due pon pon
10. INCOLLA gli occhi, il becco e le zampe

La piñata

pag. 20

Occorrente	- dei giornali vecchi	- 1 ciotola
	- 1 palloncino	- 1 cucchiaio di legno
	- la colla vinavil	- il nastro adesivo di carta
	- le tempere	- un pezzo di spago
	- 1 pennello	- caramelle, cioccolatini, piccole sorprese ecc.

- Comandi**
1. GONFIA un palloncino
 2. FAI il nodo
 3. STRAPPA tante striscioline di carta di giornale
 4. MESCOLA la colla vinavil con un po' d'acqua
 5. BAGNA la carta nella colla
 6. COPRI il palloncino con le striscioline di carta bagnate nella colla
 7. NON COPRIRE tutto il palloncino! LASCIA un buco per infilare le sorprese
 8. LASCIA asciugare per 2 giorni
 9. ACCARTOCCIA e MODELLA la carta per la testa, le orecchie, le braccia e le zampe dell'orsetto
 10. ATTACCA tutto con il nastro adesivo di carta
 11. ATTACCA un pezzo di spago sulla testa dell'orsetto (Serve per appendere la piñata)
 12. RICOPRI con 4/5 strati di striscioline di carta
 13. DIPINGI l'orsetto
 14. BUCA il palloncino
 15. TIRA fuori il palloncino
 16. INFILA le caramelle ecc. nella pancia dell'orsetto
 17. TAPPA il buco con il nastro adesivo
 18. APPENDI la piñata

Un rotolo di auguri

pag. 24

Occorrente	- 1 foglio lungo di carta rossa	- la colla vinavil
	- tanti fogli bianchi	- la pietra per sciogliere l'inchiostro cinese
	- l'inchiostro nero	- un pezzo di filo dorato
	- 1 pennello cinese o 1 pennello a punta tonda	- 2 bastoncini di legno

- Comandi**
1. COPIA la scritta su un foglio bianco
 2. COMINCIA in alto a sinistra
 3. SEGUI l'ordine indicato dai numeri
 4. RIPETI tante volte
 5. DIPINGI i caratteri sul foglio rosso
 6. INCOLLA il bastoncino e poi ...
 7. ARROTOLA il bordo del foglio
 8. LEGA un filo dorato ai due capi del bastoncino

I disegni sulle mani alla festa della scuola

pag. 28

- | | | |
|-------------------|---|-----------------------|
| Occorrente | - 1 sacchetto di hennè (è una polverina che si può comprare dall'erborista) | - 1 ciotola |
| | - un po' d'acqua | - lo spremiagrumi |
| | - alcune arance | - una brocca |
| | - tanti fogli di cartoncino bianco | - 1 rotolo di scottex |
| | - alcuni sacchetti di plastica | - le forbici |

- Comandi**
1. DISEGNA il contorno della tua mano sul cartoncino bianco
 2. RITAGLIA
 3. MESCOLA l'hennè con l'acqua fino a che diventa cremoso
 4. VERSA l'hennè nel sacchetto e FAI un nodo
 5. TAGLIA un angolo del sacchetto
 6. STRIZZA il sacchetto per fare uscire l'hennè
 7. FAI dei disegni che sembrano dei merletti
 8. DECORA tante sagome di cartoncino
 9. PREPARA il banchetto per la festa della scuola
 10. DISEGNA le mani di una signora e poi FISSA il disegno con il succo d'arancia

COSTRUIRE → I comandi illustrati

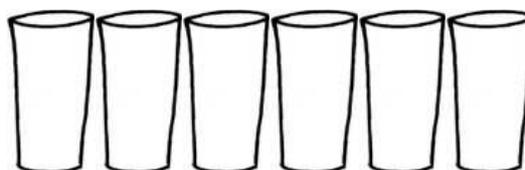
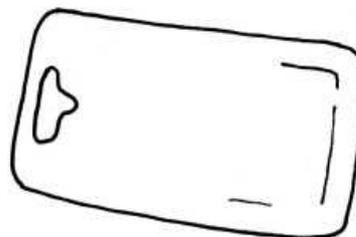
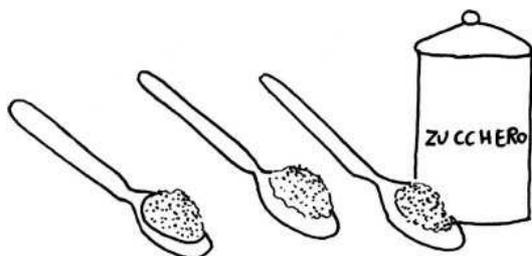
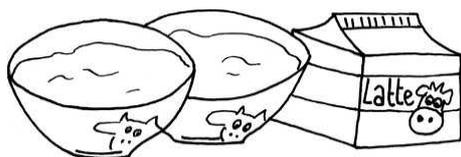
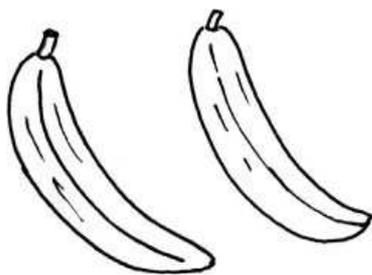
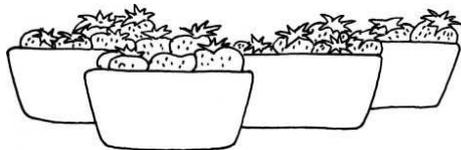
*A. Mastromarco, A scuola: giocare, costruire, fare per ...
imparare l'italiano con il metodo TPR!*

COSTRUIRE

*I comandi
illustrati*

Il frullato rosa

Che cosa ti occorre:

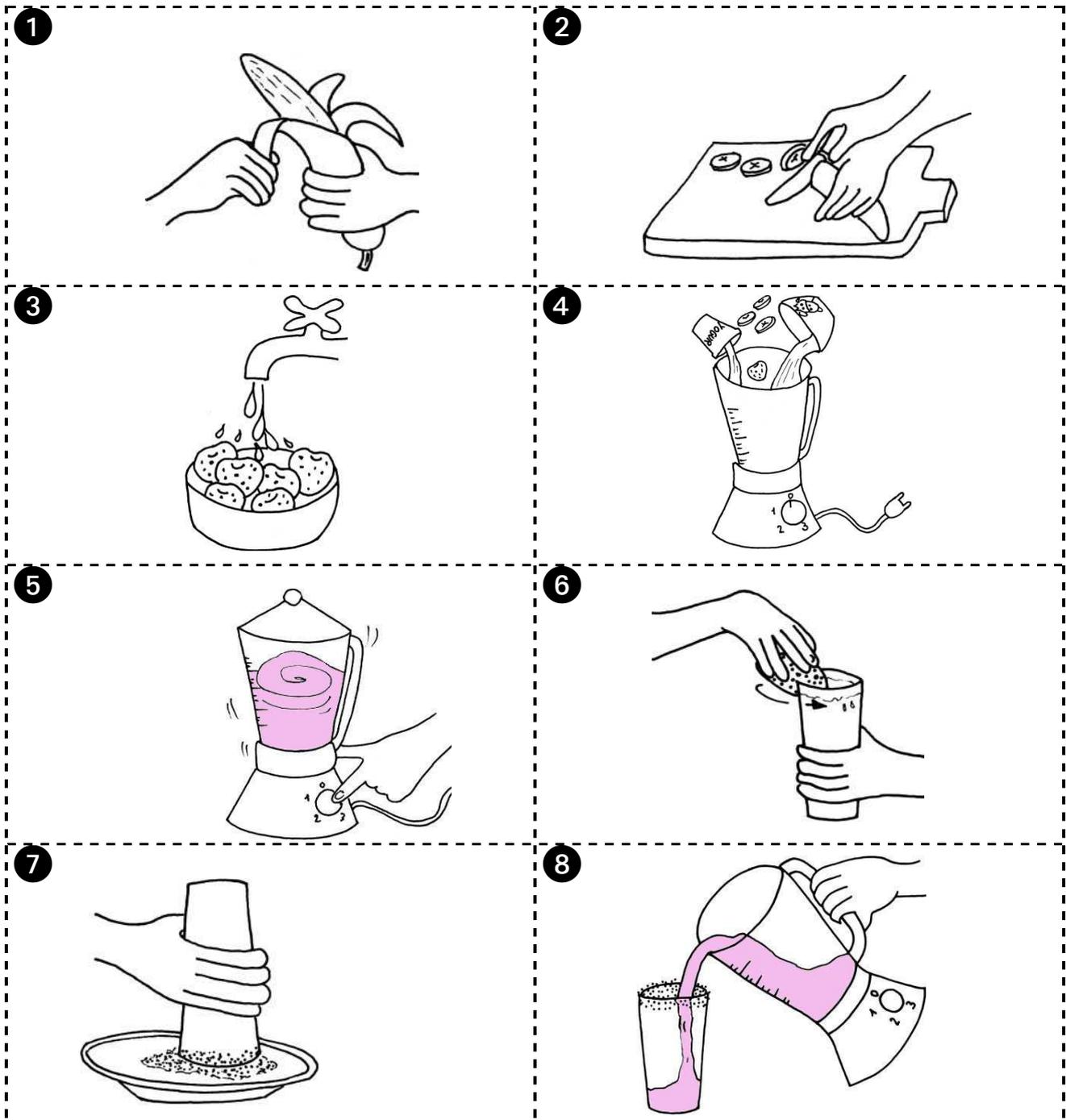


Conosci le parole? Controlla 

- 4 cestini di fragole
- 2 banane
- 2 tazze di latte
- 2 vasetti di yogurt naturale
- mezzo limone
- 3 cucchiaini di zucchero

- il frullatore
- il tagliere
- il coltello
- un piattino
- 6 bicchieri grandi

Il frullato rosa

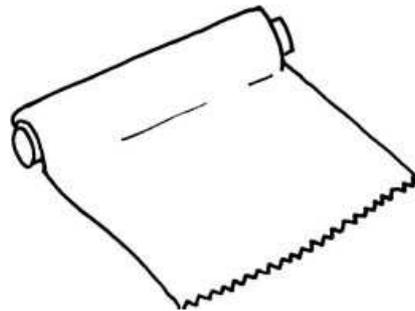
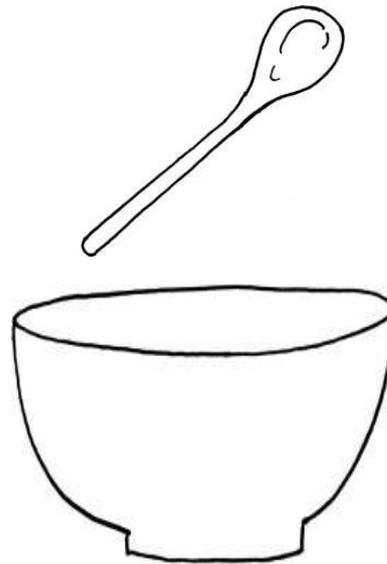
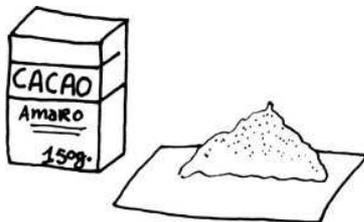
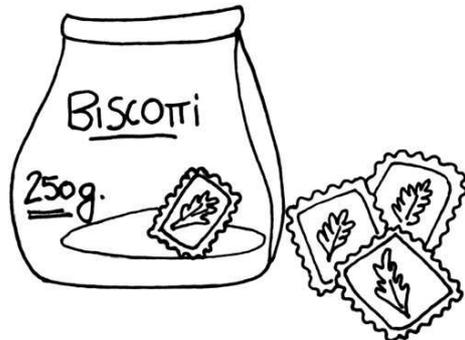


Conosci i comandi? Controlla

1. SBUCCIA le banane - 2. TAGLIA le banane a pezzetti - 3. LAVA le fragole - 4. VERSA le banane, le fragole, il latte e lo yogurt nel frullatore - 5. FRULLA per un minuto ca. - 6. STROFINA il bordo del bicchiere con mezzo limone - 7. CAPOVOLGI il bicchiere in un piattino pieno di zucchero - 8. RIEMPI i bicchieri dei tuoi amici

Il salame di cioccolato

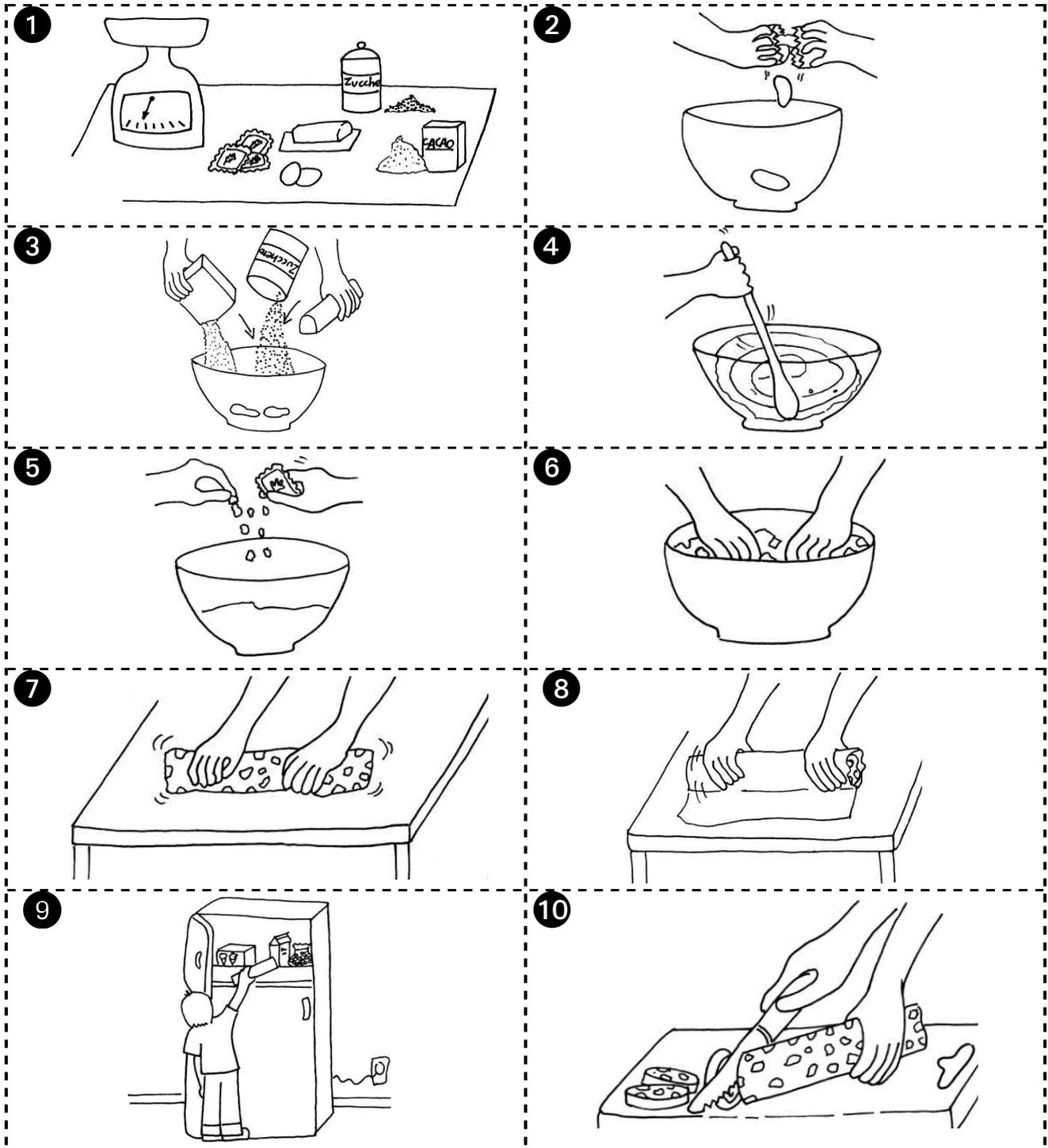
Che cosa ti occorre:



Conosci le parole? Controlla 

- 250 gr. di biscotti secchi
- 150 gr. di cacao amaro
- 150 gr. di burro
- 150 gr. di zucchero
- 2 uova
- il cucchiaino di legno
- la ciotola
- la carta d'alluminio
- un coltello

Il salame di cioccolato

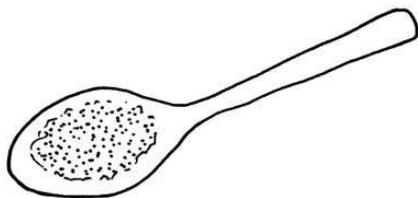
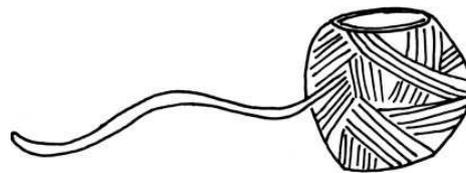
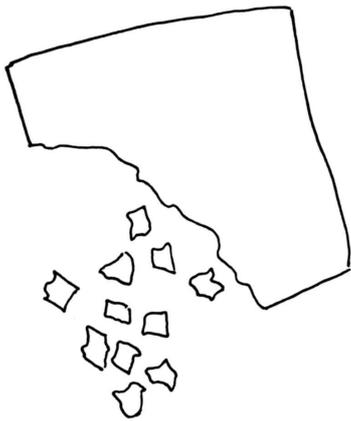
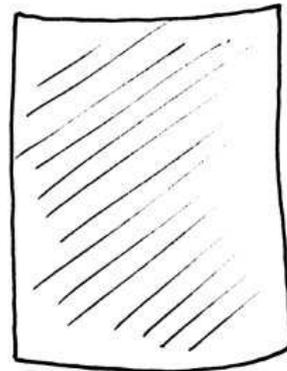
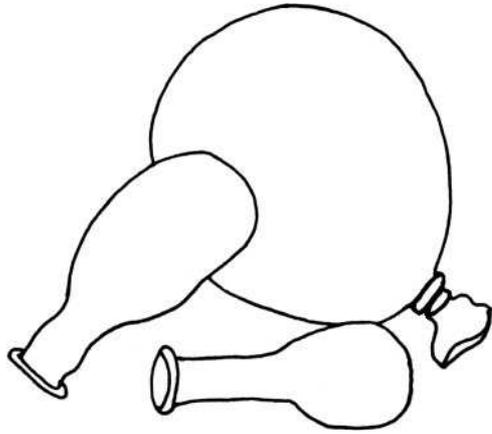


Conosci i comandi? Controlla

1. PESA gli ingredienti - 2. SEPARA i rossi dai bianchi d'uovo - 3. VERSA in una ciotola le uova, lo zucchero, il burro e il cacao - 4. MESCOLO bene con un cucchiaino di legno - 5. SBRICIOLO i biscotti nella ciotola - 6. IMPASTA con le mani - 7. ARROTOLA il salame - 8. AVVOLGI il salame nella carta d'alluminio- 9. METTI il salame in frigorifero per 4 ore - 10. TAGLIA il salame a fette

Palloncini magici

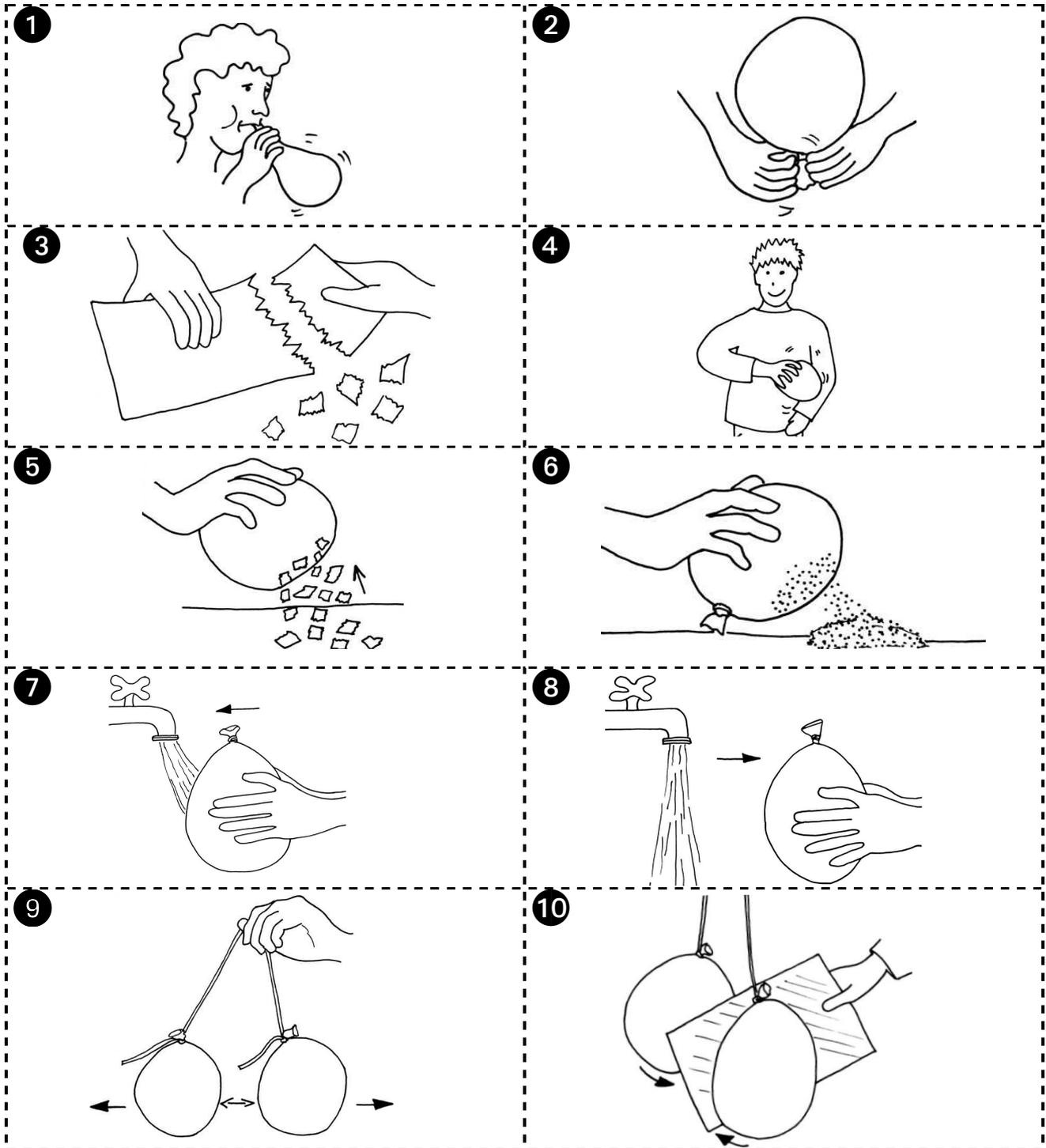
Che cosa ti occorre:



Conosci le parole? Controlla 

- tanti palloncini
- 1 foglio di carta
- 1 cucchiaio di zucchero
- 1 foglio di cartoncino
- un pezzo di spago

Palloncini magici

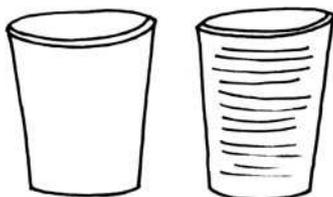
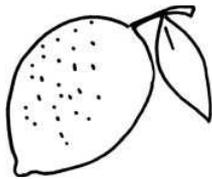
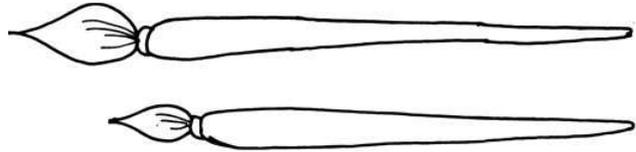
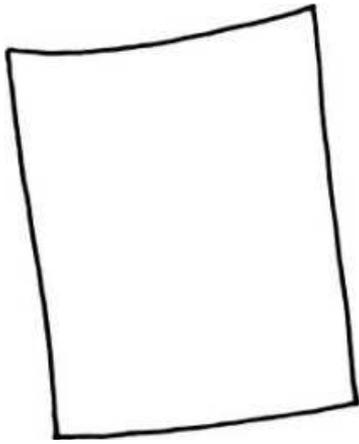


Conosci i comandi? Controlla 🔑

1. GONFIA i palloncini - 2. ANNODA i palloncini - 3. STRAPPA un foglio di carta a pezzetti - 4. STROFINA un palloncino sulla manica - 5. TIENI il palloncino sopra i pezzetti di carta. Che cosa succede? - 6. FAI la stessa cosa con lo zucchero: lo zucchero si attacca al palloncino - 7. AVVICINA il palloncino al rubinetto (aperto al minimo): l'acqua si piega - 8. ALLONTANA il palloncino: tutto normale - 9. LEGA insieme 2 palloncini: si allontanano - 10. METTI un cartoncino tra i due palloncini: si avvicinano

Messaggi segreti

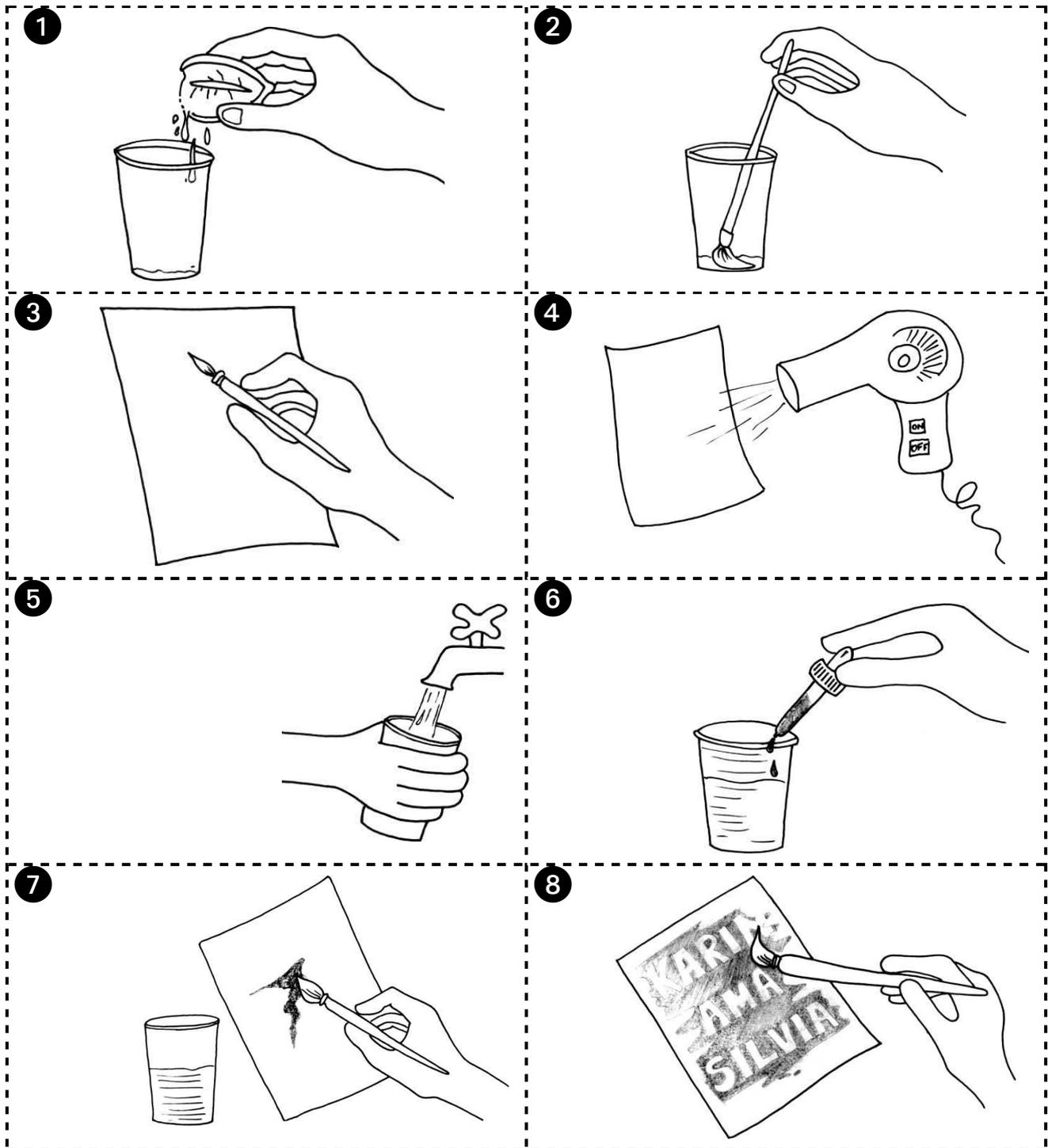
Che cosa ti occorre:



Conosci le parole? Controlla 

- 1 foglio di carta bianca
- 1 limone
- 2 bicchieri di plastica
- 2 pennelli: uno grande, uno piccolo
- la tintura di iodio
- l'asciugacapelli

Messaggi segreti



Conosci i comandi? Controlla 🔑

1. SPREMI un limone in un bicchiere - 2. BAGNA il pennello piccolo nel succo di limone - 3. SCRIVI il messaggio segreto - 4. ASCIUGA il foglio con l'asciugacapelli - 5. RIEMPI a metà un bicchiere d'acqua - 6. CHIEDI alla maestra di versare alcune gocce di tintura di iodio - 7. PITTURA il foglio bianco con la miscela di acqua e tintura di iodio - 8. SCOPRI il messaggio

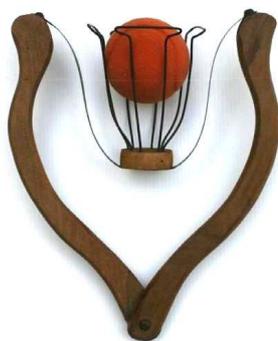
Il bilboquet

Il bilboquet è un gioco molto vecchio e conosciuto in tante parti del mondo.

In Italia si chiama “misirizzi”, in Inghilterra “bilbocatch”, tra gli esquimesi “ajaaq” ecc.

Come si chiama nella tua lingua?

Un bilboquet (nome francese) può essere fatto di legno, di osso, di avorio, di plastica, ma lo scopo è sempre lo stesso: cercare di infilare una palla, un anello o un osso attaccati ad uno spago, in una coppetta, in un foro o sulla punta di un bastoncino che si tiene in mano.



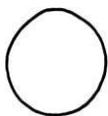
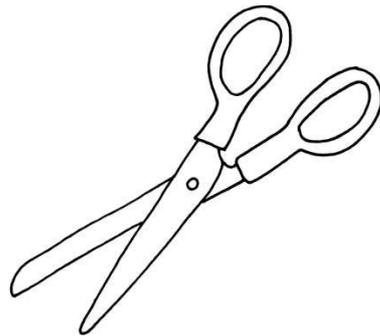
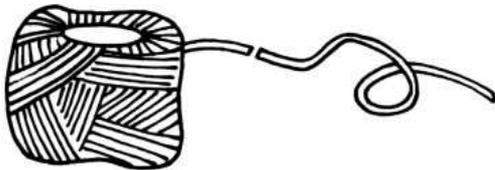
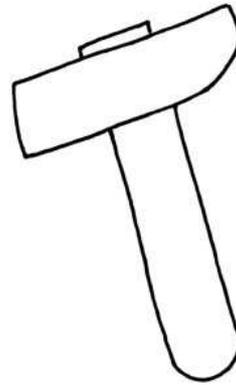
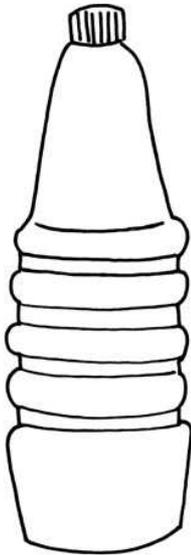
*Nota per l'insegnante

Questo testo, come gli altri che seguono, serve a dare alcune informazioni sulle attività proposte.

L'insegnante deve valutare se il livello di italiano raggiunto dall'alunno è adeguato o meno alla comprensione del testo, così come viene proposto, o se sono necessarie ulteriori semplificazioni.

Il bilboquet

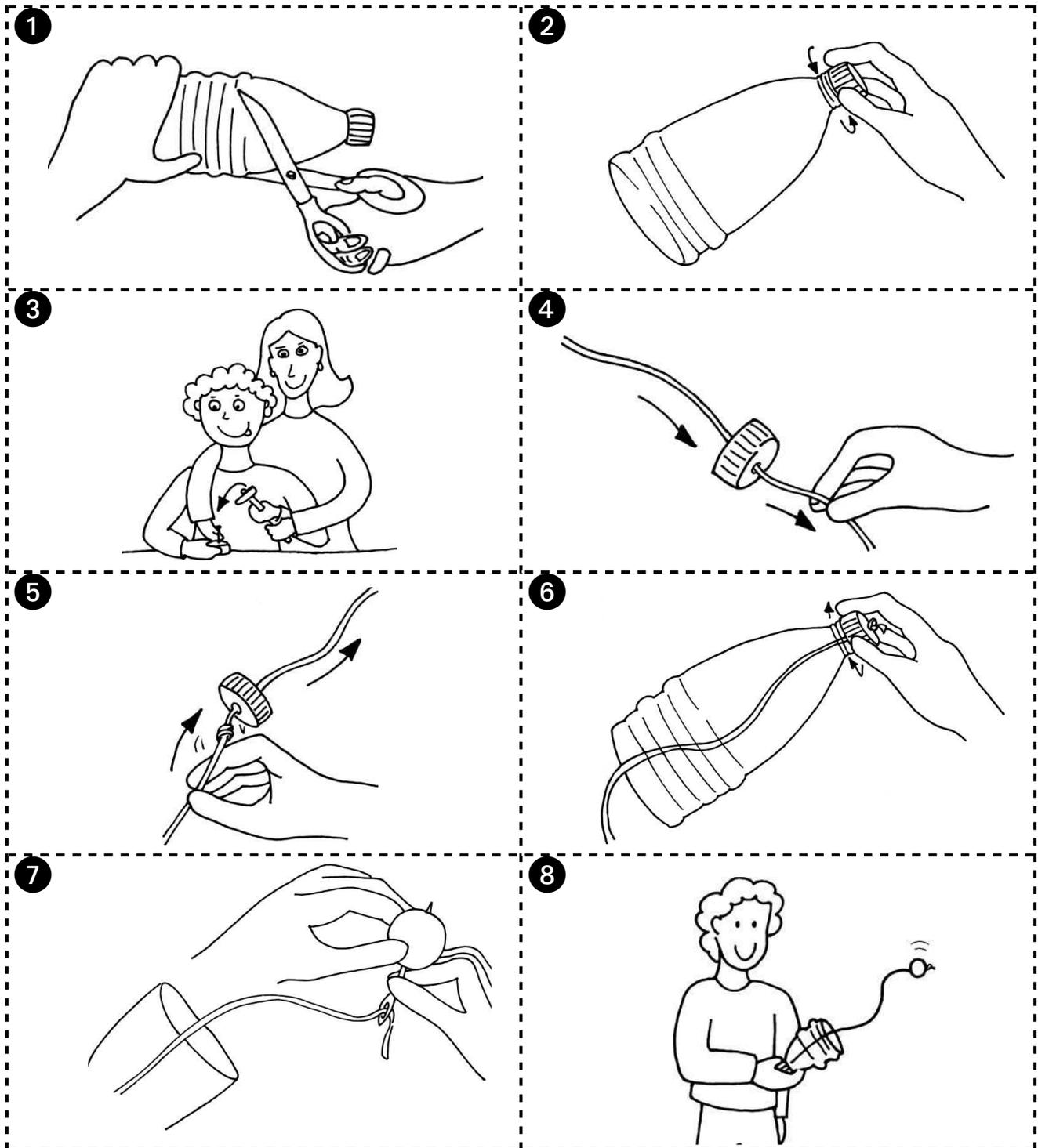
Che cosa ti occorre:



Conosci le parole? Controlla 

- 1 bottiglia di plastica
- un pezzo di spago
- 1 pallina da ping-pong
- 1 chiodo
- il martello
- le forbici
- 1 ago da lana

Il bilboquet

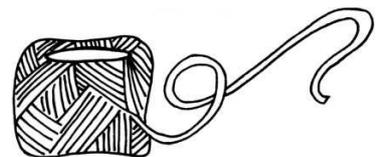
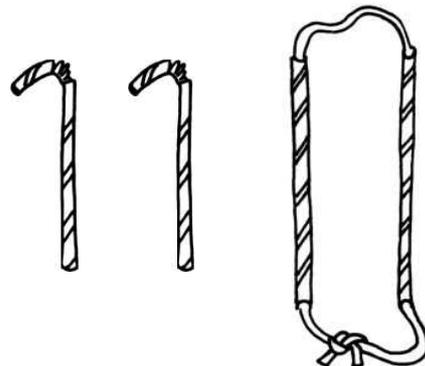
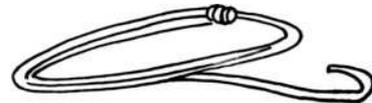
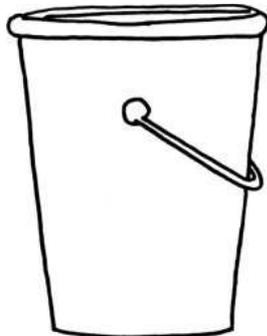


Conosci i comandi? Controlla

1. TAGLIA una bottiglia di plastica - 2. SVITA il tappo - 3. BUCA il tappo della bottiglia con il chiodo e il martello. **FATTI aiutare dalla maestra!** - 4. INFILA lo spago nel tappo e ... - 5. ... FAI un nodo - 6. Con l'ago INFILA l'altro capo dello spago nella pallina - 7. AVVITA il tappo - 8. LANCIA la pallina in alto

Le bolle di sapone

Che cosa ti occorre:

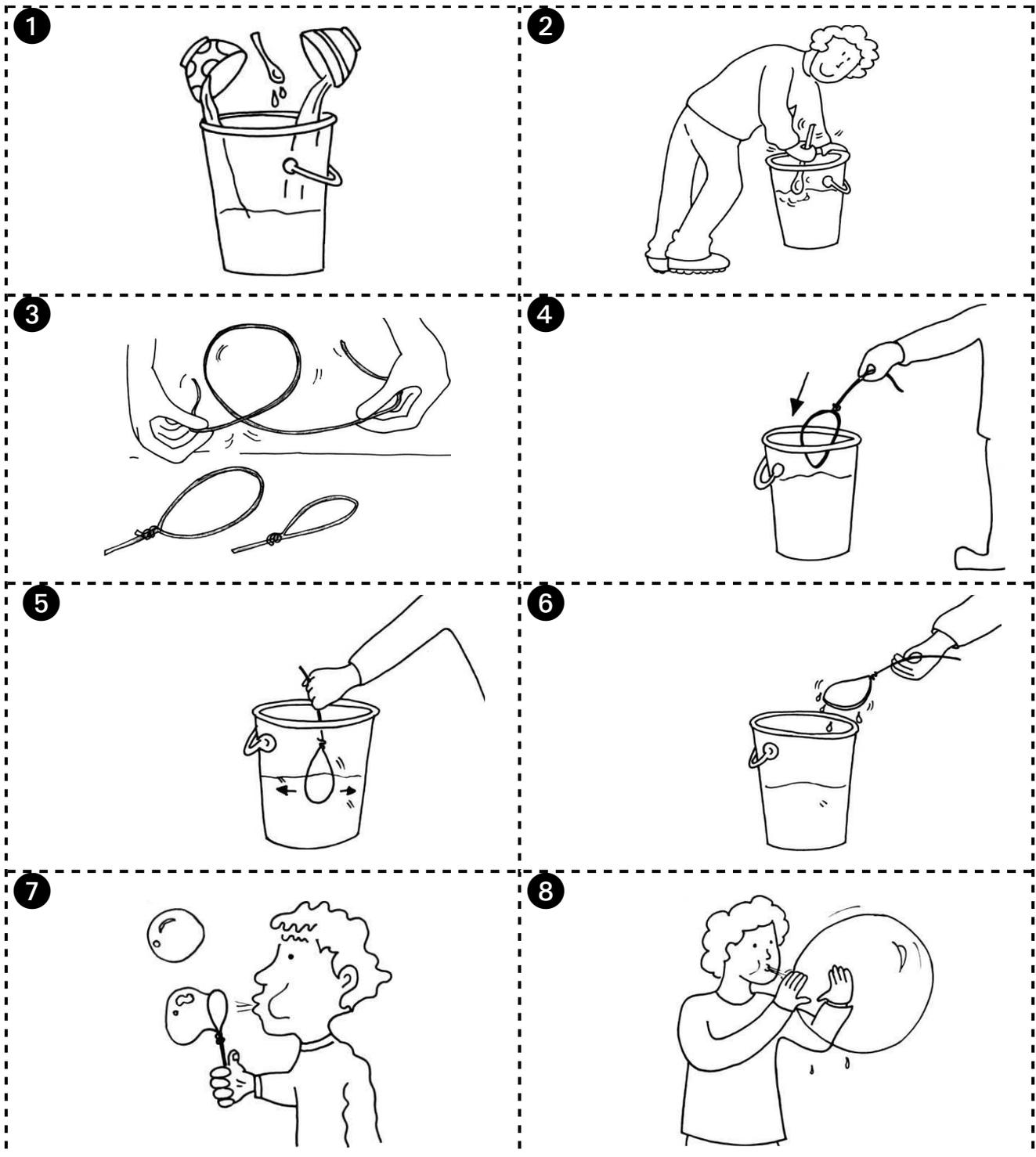


Conosci le parole? Controlla 

- 1 secchio
- 10 scodelle d'acqua
- 1 scodella di detersivo per i piatti
- 3 cucchiai di glicerina
- 1 cucchiaio di legno con il manico lungo

- un po' di filo di ferro
- 2 cannuce
- un pezzo di spago
- gli anelli delle lattine

Le bolle di sapone

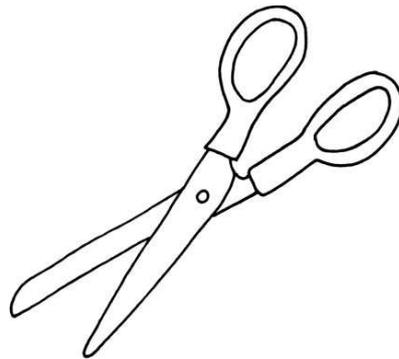
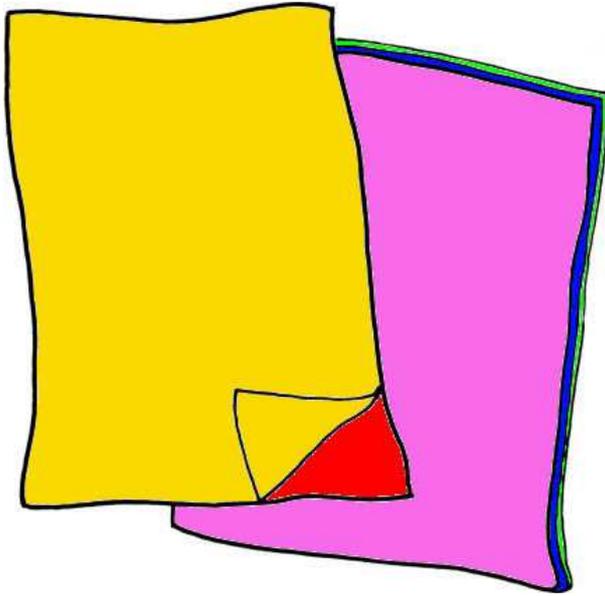


Conosci i comandi? Controlla 🔑

1. VERSA nel secchio l'acqua, il detersivo e la glicerina - 2. GIRA, GIRA con un cucchiaino di legno - 3. PREPARA dei cerchi di fil di ferro di diverse misure - 4. IMMERGI nella soluzione i cerchi di fil di ferro, gli anelli delle lattine, lo spago con due cannucce ecc. - 5. AGITA piano - 6. SGOCCIOLA - 7. SOFFIA delicatamente - 8. FORMA un cerchio con le tue mani e SOFFIA

Un collage di carta velina colorata

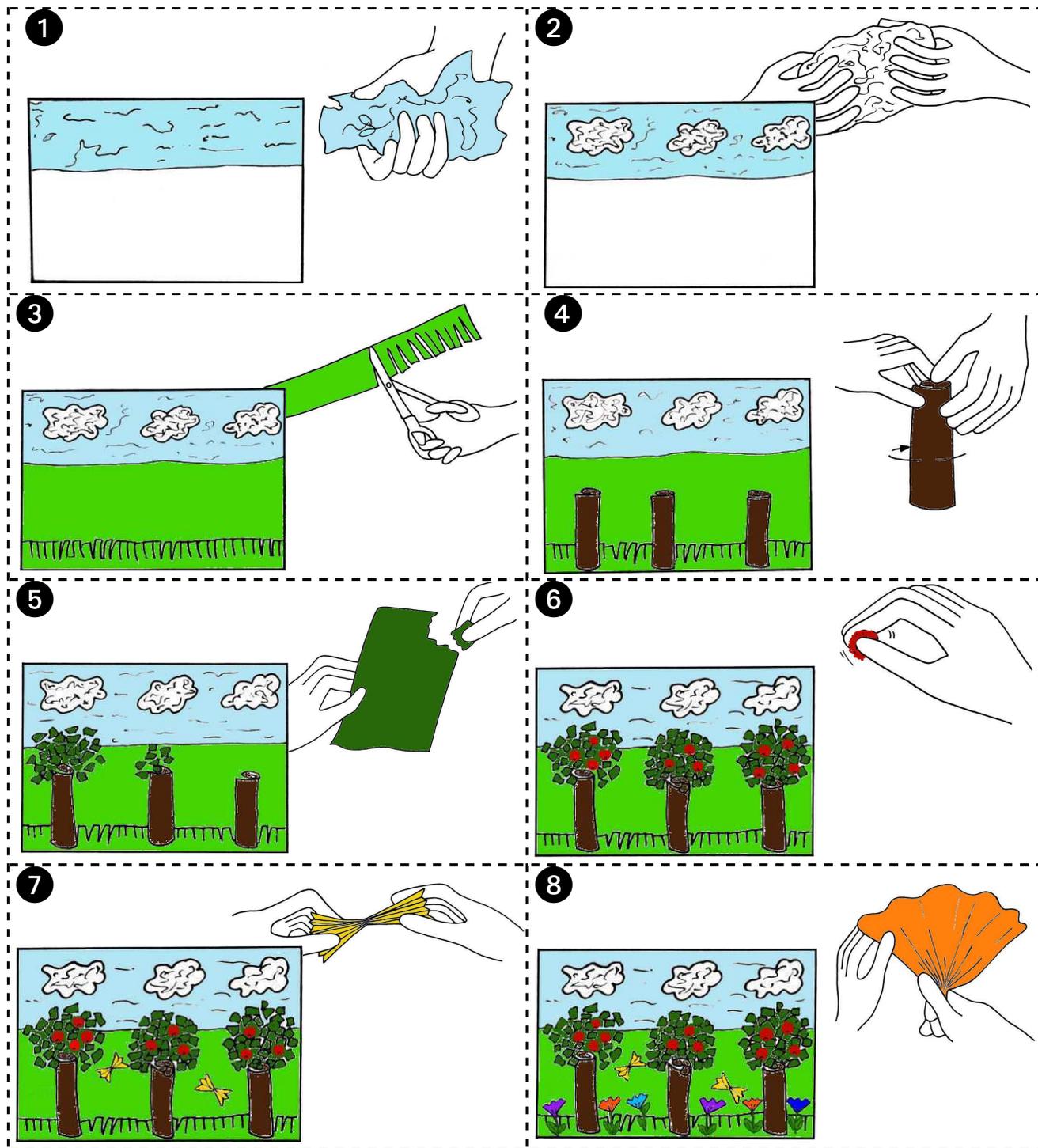
Che cosa ti occorre:



Conosci le parole? Controlla 

- fogli di carta velina di tanti colori
- la colla stick
- le forbici

Un collage di carta velina colorata

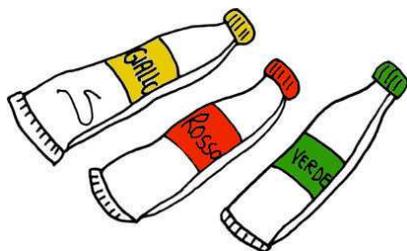
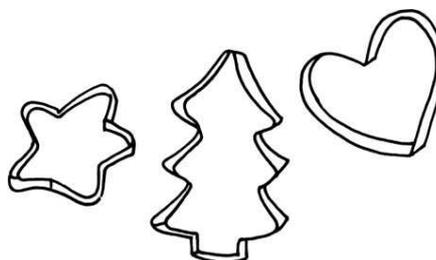
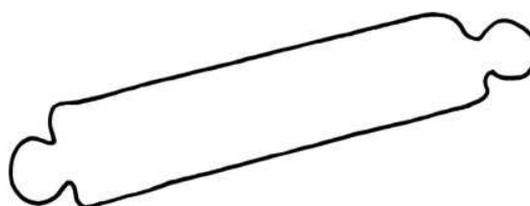
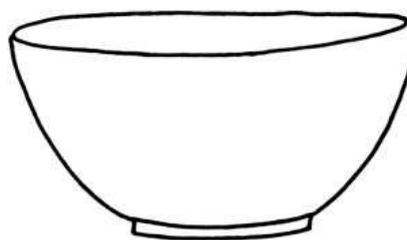


Conosci i comandi? Controlla

1. STROPICCIA una striscia di carta azzurra: il cielo -
2. ACCARTOCCIA la carta bianca: le nuvole -
3. TAGLIUZZA una striscia di carta verde chiaro: il prato -
4. ARROTOLA dei pezzi di carta marrone: dei tronchi -
5. STRAPPA in tanti pezzetti la carta verde scuro: le foglie dell'albero -
6. APPALLOTTOLA dei pezzetti di carta rossa: le mele -
7. PIEGA a fisarmonica la carta gialla: due farfalle -
8. ARRICCIA dei pezzetti di carta di tanti colori: i fiori

A Natale: formine di pasta di sale

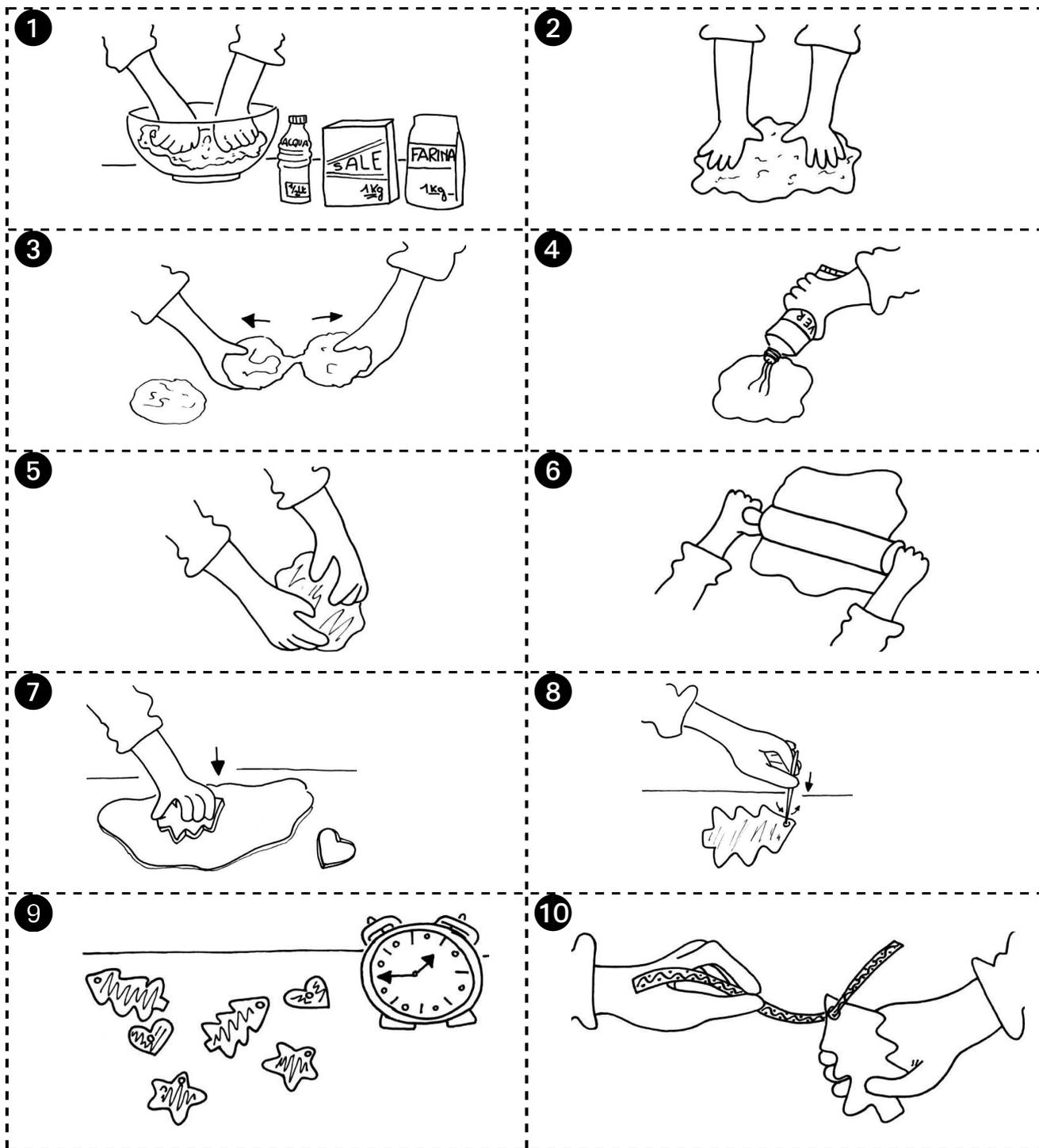
Che cosa ti occorre:



Conosci le parole? Controlla 🔍

- 1 kg di farina
- 1 kg di sale
- ½ l d' acqua
- tempere di tanti colori
- 1 ciotola
- 1 stuzzicadenti
- il mattarello
- tante formine
- un pezzo di nastro

A Natale: formine di pasta di sale

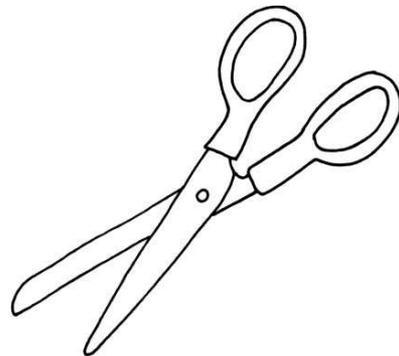
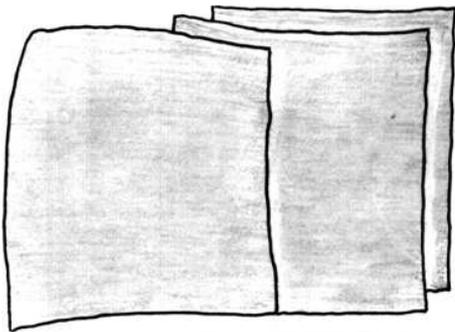
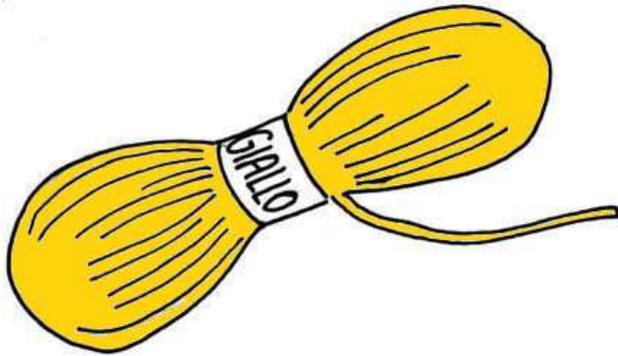


Conosci i comandi? Controlla

1. MESCOLO la farina, il sale e l'acqua in una ciotola - 2. IMPASTA su un piano - 3. DIVIDI la pasta in tre parti uguali - 4. AGGIUNGI il colore: verde per l'albero, giallo per la stella, rosso per il cuore ecc. - 5. IMPASTA ancora - 6. STENDI la pasta - 7. SCHIACCIA la formina - 8. FAI un buco con uno stuzzicadenti - 9. LASCIA asciugare - 10. INFILA il nastro nel buco

Il pulcino pon pon

Che cosa ti occorre:

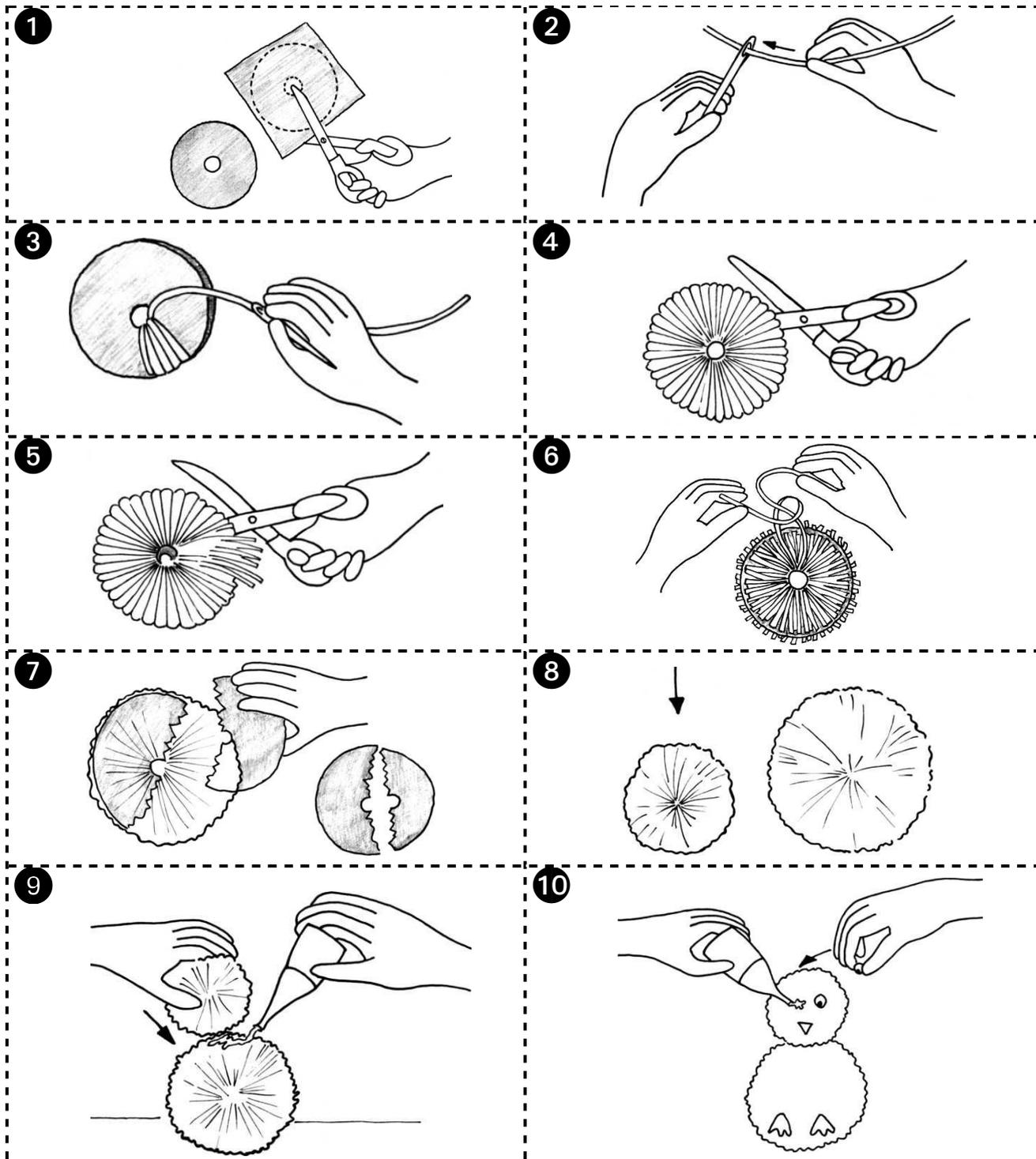


Conosci le parole? Controlla 

- 1 gomitolo di lana gialla
- dei fogli di cartoncino
- la colla attaccatutto

- 1 ago da lana
- le forbici
- dei pezzetti di pannolenci di tanti colori

Il pulcino pon pon



Conosci i comandi? Controlla

1. RITAGLIA 2 cerchi di cartone uguali con un buco al centro - 2. INFILA il filo di lana nell'ago - 3. AVVOLGI la lana intorno ai cerchi - 4. INFILA la punta delle forbici tra i due cartoni e ... - 5. ...TAGLIA lungo il bordo - 6. FAI passare un filo di lana doppio tra i due cerchi e FAI 2 nodi - 7. STRAPPA i due cerchi di cartone: il primo pon pon è pronto - 8. PREPARA un pon pon più piccolo per la testa del pulcino - 9. ATTACCA i due pon pon - 10. INCOLLA gli occhi, il becco e le zampe

La piñata

La piñata ha una storia molto interessante: prima di diventare “piñata” ha fatto il giro del mondo. I cinesi usavano un vaso per contenere i regali.

L'idea è stata portata in Italia da Marco Polo. In Italia, le signore ricche cominciano ad usare una pentola di terracotta – chiamata “pignatta” – che riempiono di regali per i loro ospiti.

Questa abitudine prima è arrivata in Spagna e infine in Messico. I messicani sono stati i primi a decorare la pentola con cartapesta, a dipingerla con colori molto vivaci e a chiamarla “piñata”.

Questa tradizione si trova adesso in tutti i paesi dell'America latina. Infatti i bambini che vengono dal Perù, dal Salvador, dall'Ecuador ecc. la conoscono molto bene e hanno nostalgia delle feste di Natale e di compleanno nel loro Paese, dove c'è sempre una piñata.

La forma più tradizionale è una stella a 4, 5 o 6 punte, ma oggi ci sono piñatas di tutte le forme e per tutte le feste: animali, personaggio dei fumetti, frutta, verdura, ecc.

Intorno alla piñata i bambini cantano una canzone:

Dale, dale, dale,
no perdas el tino
porque si lo perdes
pierdes el camino.

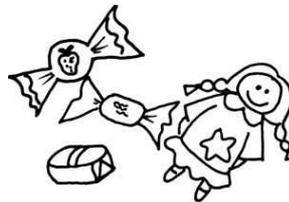
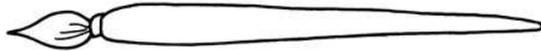
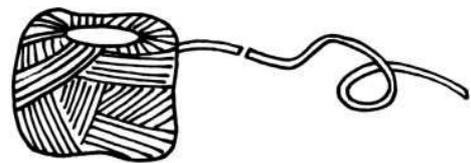
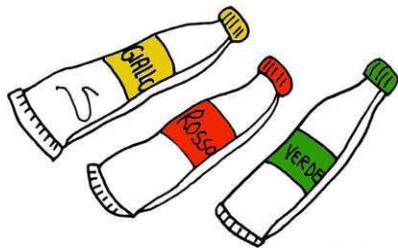
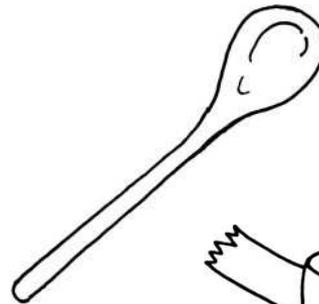
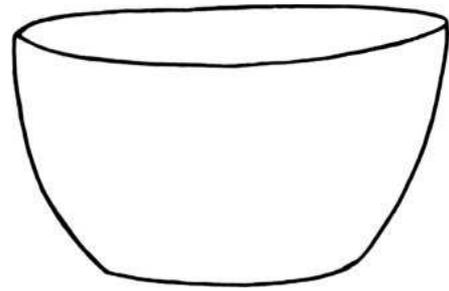
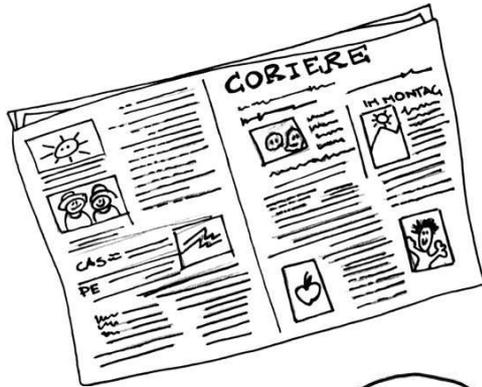
Colpisci, colpisci, colpisci,
non perdere la ragione
perché se la perdi
perdi la strada.



Se vuoi saperne di più, leggi il libro sulla leggenda della piñata di S. Czernecki, T. Rhodes, *Pancho's piñata*, Hyperion Books for Children, New York, o digita la parola “piñata” e su Internet e troverai tante informazioni e immagini.

La piñata

Che cosa ti occorre:



Conosci le parole? Controlla 

- dei giornali vecchi
- 1 palloncino
- la colla vinavil
- le tempere
- 1 pennello
- 1 ciotola
- 1 cucchiaio di legno
- il nastro adesivo di carta
- un pezzo di spago
- caramelle, cioccolatini, piccole sorprese ecc.

La piñata

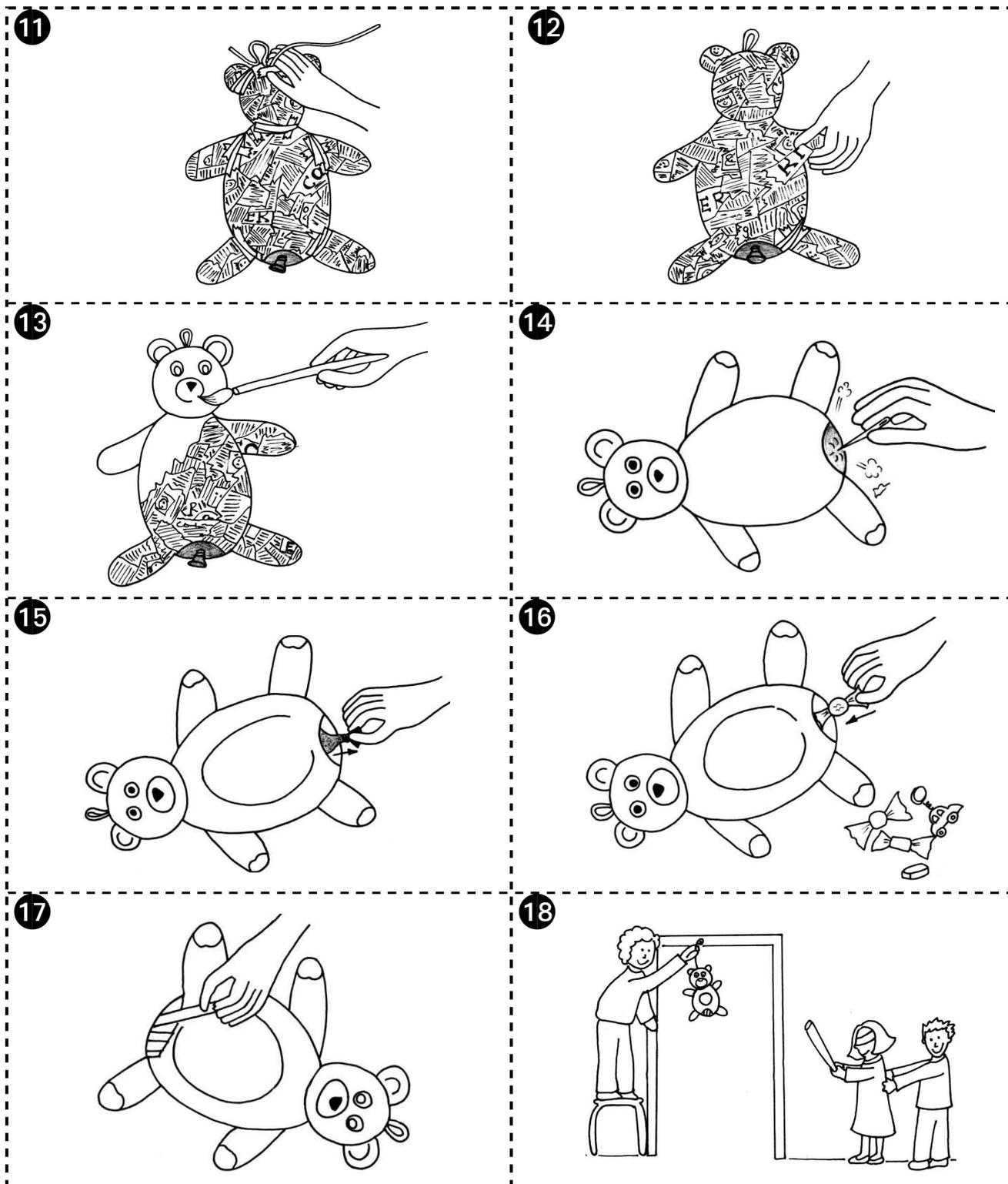


<p>1</p>	<p>2</p>
<p>3</p>	<p>4</p>
<p>5</p>	<p>6</p>
<p>7</p>	<p>8</p>
<p>9</p>	<p>10</p>

(continua)

Conosci i comandi? Controlla 🔑

1. GONFIA un palloncino - 2. FAI il nodo - 3. STRAPPA tante striscioline di carta di giornale - 4. MESCOLA la colla vinavil con un po' d'acqua - 5. BAGNA la carta nella colla - 6. COPRI il palloncino con le striscioline di carta bagnate nella colla - 7. NON COPRIRE tutto il palloncino! LASCIA un buco per infilare le sorprese - 8. LASCIA asciugare per 2 giorni - 9. ACCARTOCCIA e MODELLA la carta per la testa, le orecchie, le braccia e le zampe dell' orsetto - 10. ATTACCA tutto con il nastro adesivo di carta



Conosci i comandi? Controlla 🔑

11. ATTACCA un pezzo di spago sulla testa dell'orsetto (Serve per appendere la piñata) - 12. RICOPRI con 4/5 strati di striscioline di carta - 13. DIPINGI l'orsetto - 14. BUCI il palloncino - 15. TIRA fuori il palloncino - 16. INFILA le caramelle ecc. nella pancia dell'orsetto - 17. TAPPA il buco con il nastro adesivo - 18. APPENDI la piñata

Un rotolo di auguri

Quando viene la Festa di Primavera (Capodanno), i cinesi appendono nella loro casa dei fogli di carta rossa con scritte che augurano ad ognuno felicità, salute e ricchezza.

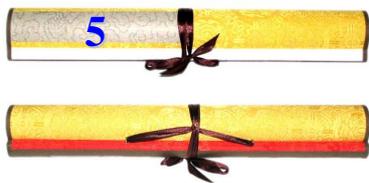
Questi fogli di auguri sono scritti in bella scrittura.

Quando vogliono scrivere bene, i cinesi usano l'inchiostro di china, un pennello di bambù morbido e una pietra nera che serve per sciogliere l'inchiostro.

Se vai in un negozio cinese puoi trovare tutto, ma se vuoi puoi usare anche un pennello normale e l'inchiostro o la tempera nera.

Usa la carta rossa, perché il rosso è il colore della felicità e della fortuna.

1. inchiostro
2. pietra per inchiostro
3. pennelli
4. sostegno per pennelli
5. carta di riso



*Nota per l'insegnante

Nella pagina successiva ci sono 4 caratteri :

“Xīn nían kuài lè” che significa: “Felice anno nuovo” .

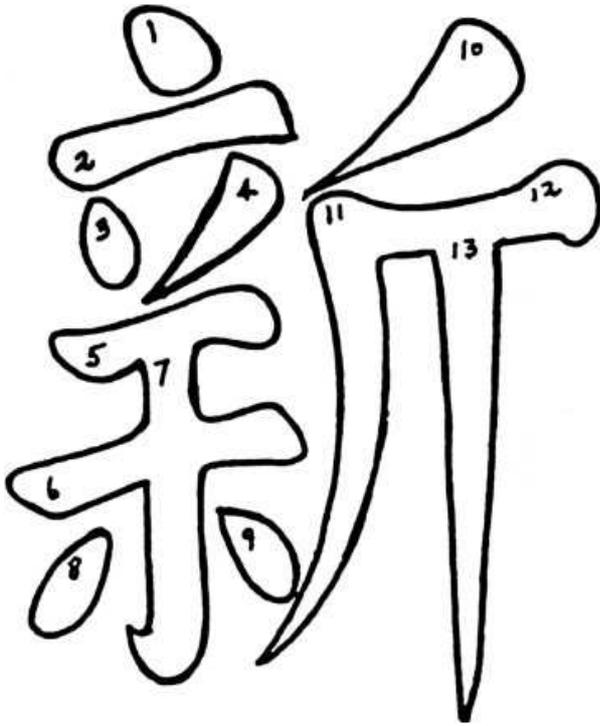
I primi 3 caratteri sono *semplificati*, il 4° invece è un carattere *tradizionale* molto complicato. Ai cinesi piace usare ogni tanto un carattere tradizionale.

Se gli alunni hanno raggiunto un livello di comprensione dell'italiano L2 sufficiente a comprendere alcune informazioni sulla scrittura cinese, sul significato di carattere, china ecc., si consiglia la consultazione del testo:

D. De Lorenzi, M. Omodeo, *A scuola con Xiaolin*, Cospe, Firenze, 1994

Un rotolo di auguri

1



xīn = nuovo

2



nián = anno

3



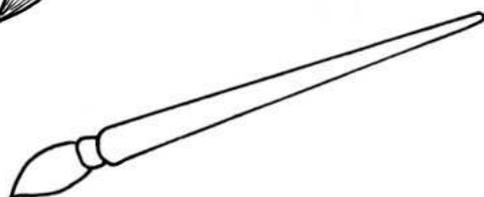
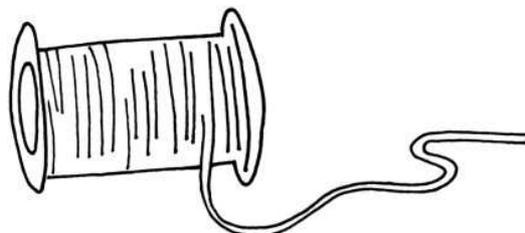
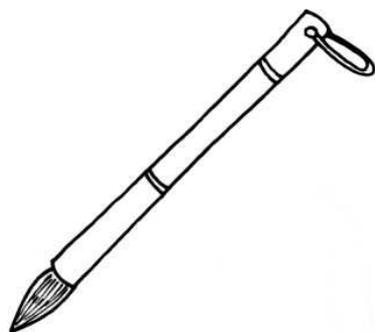
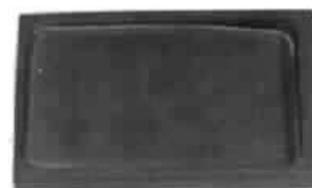
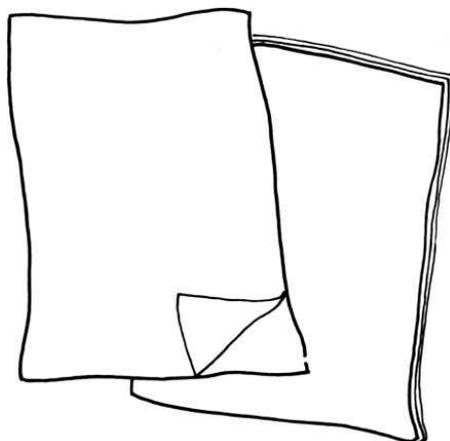
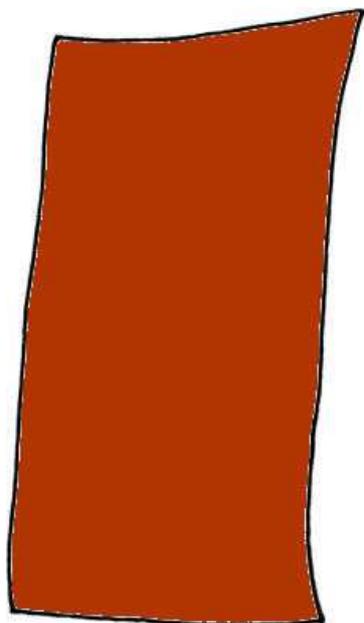
kuài = felice

4



Un rotolo di auguri

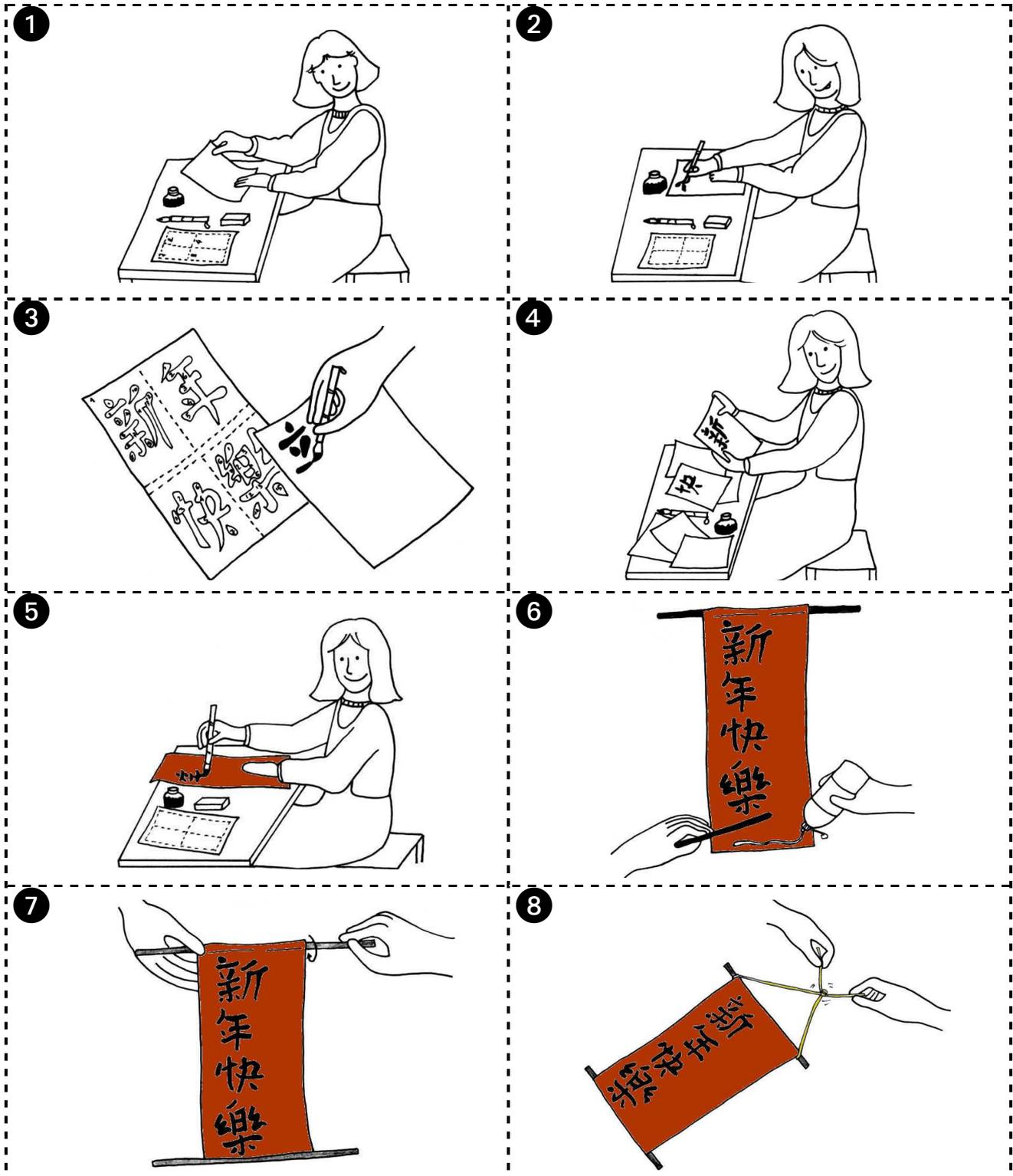
Che cosa ti occorre:



Conosci le parole? Controlla 

- 1 foglio lungo di carta rossa
- tanti fogli bianchi
- l'inchiostro nero
- 1 pennello cinese o 1 pennello a punta tonda
- la colla vinavil
- la pietra per sciogliere l'inchiostro cinese
- un pezzo di filo dorato
- 2 bastoncini di legno

Un rotolo di auguri



Conosci i comandi? Controlla 🔍

1. COPIA la scritta su un foglio bianco - 2. COMINCIA in alto a sinistra - 3. SEGUI l'ordine indicato dai numeri - 4. RIPETI tante volte - 5. DIPINGI i caratteri sul foglio rosso - 6. INCOLLA il bastoncino e poi ... - 7. ARROTOLA il bordo del foglio - 8. LEGA un filo dorato ai due capi del bastoncino

I disegni sulle mani alla festa della scuola

Quando c'è una grande festa, le ragazze e le donne disegnano le loro mani e le piante dei piedi con l'hennè. L'hennè è una sostanza che viene fuori da una pianta. Quando i disegni sono asciutti, vengono fissati con un liquido a base di succo di arancia che li conserva per circa tre settimane.

Attenzione!

Non disegnare le tue mani o quelle di un'amica, perché i disegni durano tanto ...

Prova prima su delle sagome di cartone e dopo, se vuoi, Chiedi il permesso ai tuoi genitori.

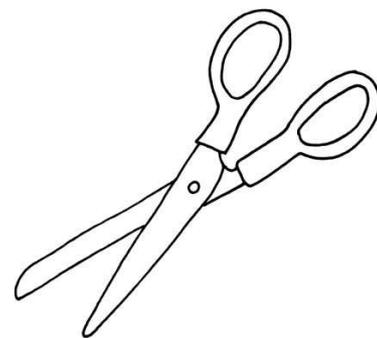
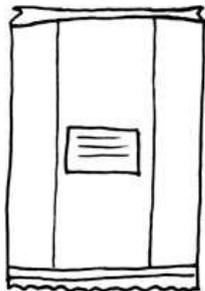
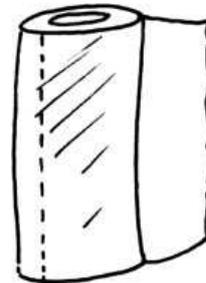
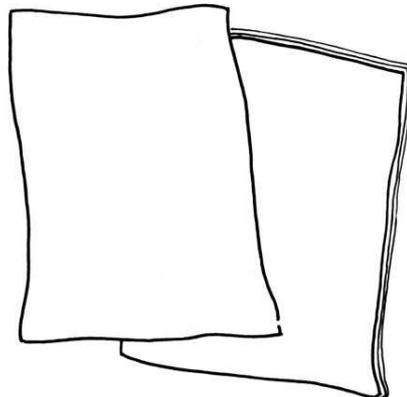
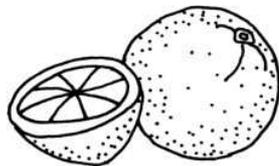
alla festa della scuola disegna le mani delle mamme che lo desiderano.

In cambio chiedi qualche monetina per la scuola.



I disegni sulle mani alla festa della scuola

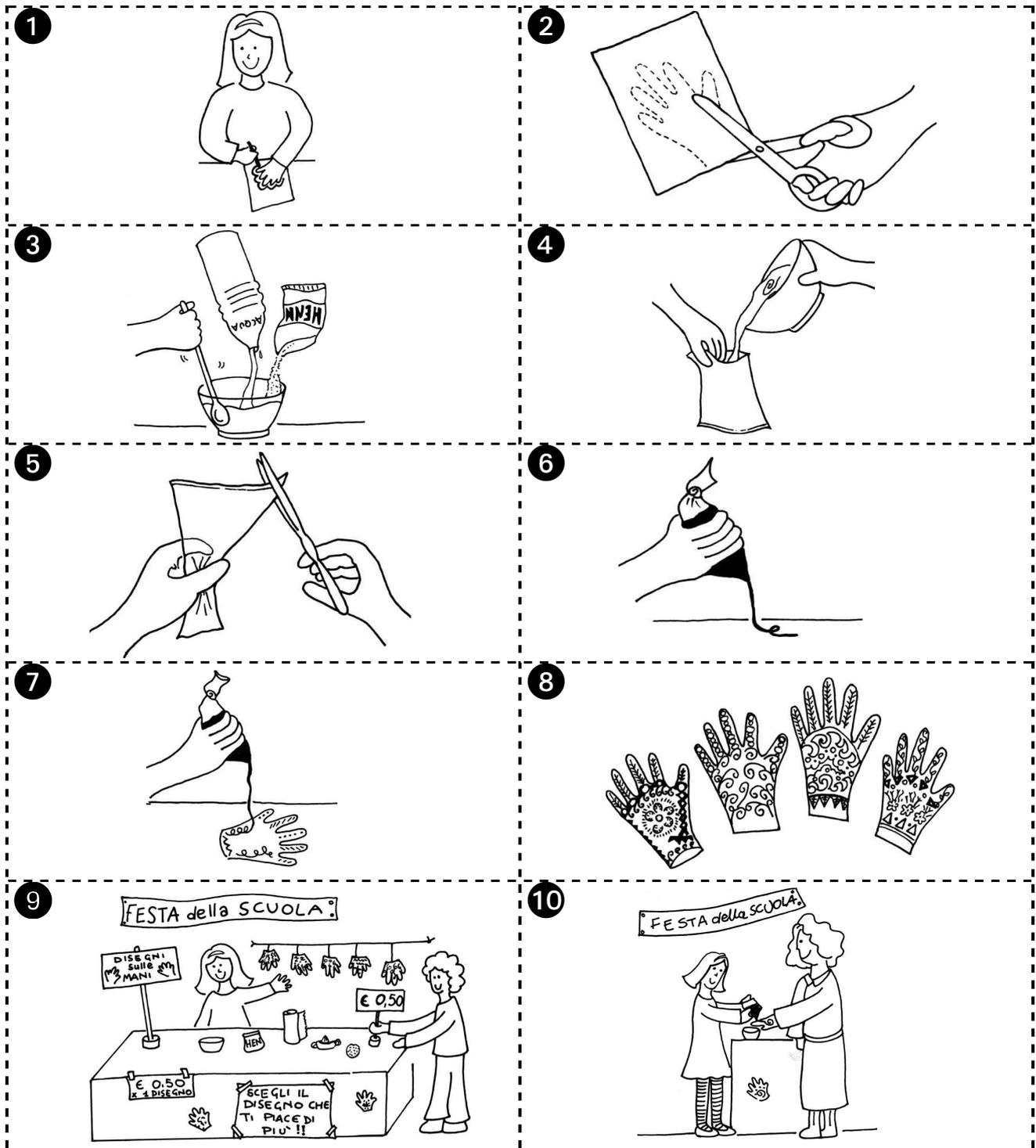
Che cosa ti occorre:



Conosci le parole? Controlla 

- 1 sacchetto di hennè
- un po' d'acqua
- alcune arance
- tanti fogli di cartoncino bianco
- alcuni sacchetti di plastica
- 1 ciotola
- lo spremiagrumi
- una brocca
- 1 rotolo di scottex
- le forbici

I disegni sulle mani alla festa della scuola



Conosci i comandi? Controlla

1. DISEGNA il contorno della tua mano sul cartoncino bianco - 2. RITAGLIA - 3. MESCOLO l'hennè con l'acqua fino a che diventa cremoso - 4. VERSA l'hennè nel sacchetto e FAI un nodo - 5. TAGLIA un angolo del sacchetto - 6. STRIZZA il sacchetto per fare uscire l'hennè - 7. FAI dei disegni che sembrano dei merletti - 8. DECORA tante sagome di cartoncino - 9. PREPARA il banchetto per la festa della scuola - 10. DISEGNA le mani di una signora e poi FISSA il disegno con il succo d'arancia

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

COSTRUIRE

*Le schede
di lavoro*

Il frullato rosa

Completa il comando: collega con una freccia →
e poi scrivi sui puntini la parola che manca ... ✍

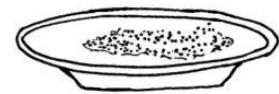
SBUCCIA le

.....

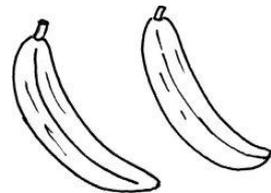


LAVA le

.....



VERSA le banane, le
fragole, il latte e lo yogurt
nel



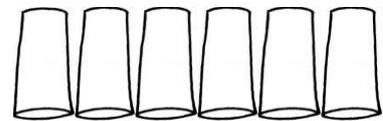
STROFINA il bordo del
bicchiere con mezzo

.....



CAPOVOLGI il bicchiere
in un

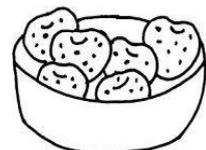
pieno di zucchero



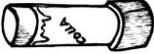
RIEMPI i

.....

dei tuoi amici



Il salame di cioccolato

Attacca i comandi staccati  :

scrivi il numero giusto nel cerchietto ① 

① PE

○ SCOLA

② SEPA

○ TOLA

① SA

③ VER

④ ME

○ RA

○ GLIA

⑤ SBRI

⑥ IMPA

○ GI

○ STA

⑦ ARRO

⑧ AVVOL

○ TI

○ CIOLA

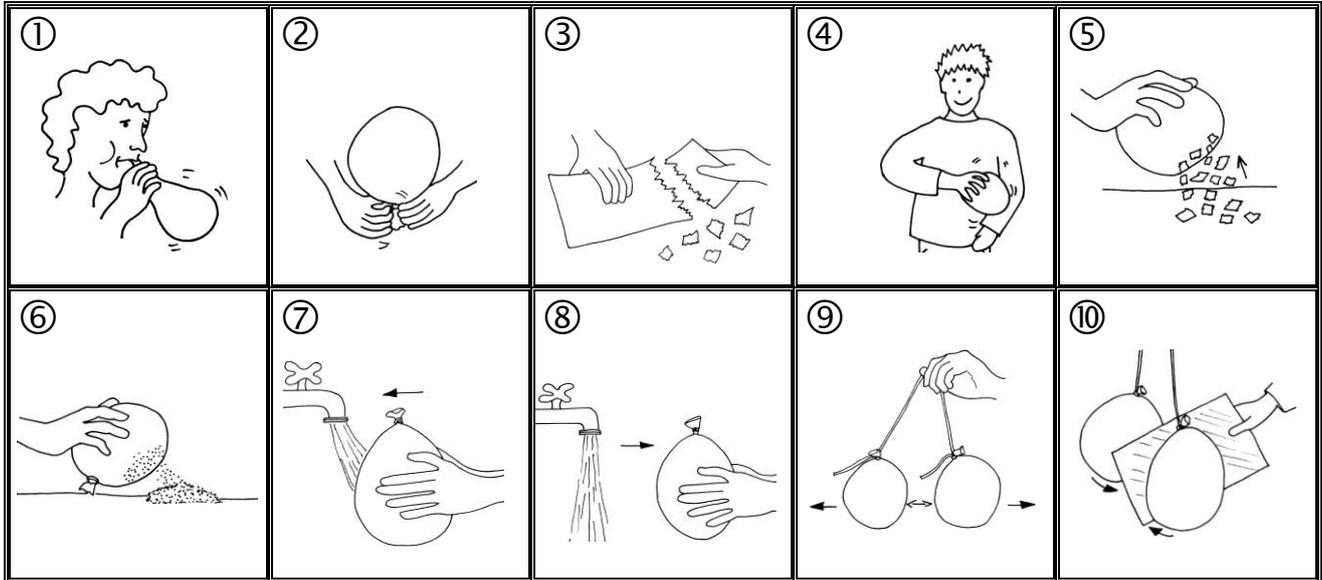
⑨ MET

⑩ TA

○ SA

Palloncini magici

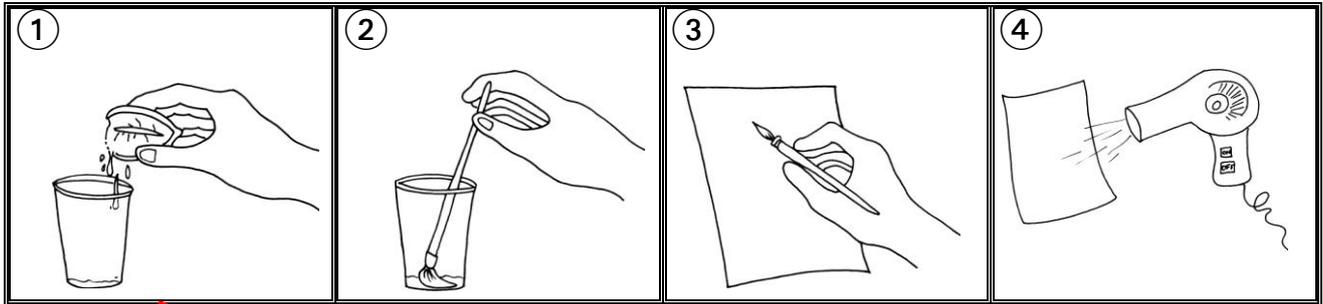
Scrivi nelle caselle le parole che mancano ✍



1. *i palloncini*
2. *i palloncini*
3. *un foglio di carta a pezzettini*
4. *un palloncino sulla manica*
5. *il palloncino sopra i pezzetti di carta*
6. *la stessa cosa con lo zucchero*
7. *il palloncino al rubinetto*
8. *il palloncino*
9. *insieme 2 palloncini*
10. *un cartoncino tra i due palloncini*

Messaggi segreti

Collega con una freccia →



ASCIUGA il foglio con
l'asciugacapelli

BAGNA il pennello
piccolo nel succo di
limone

PITTURA il foglio con
la miscela di acqua e
tintura di iodio

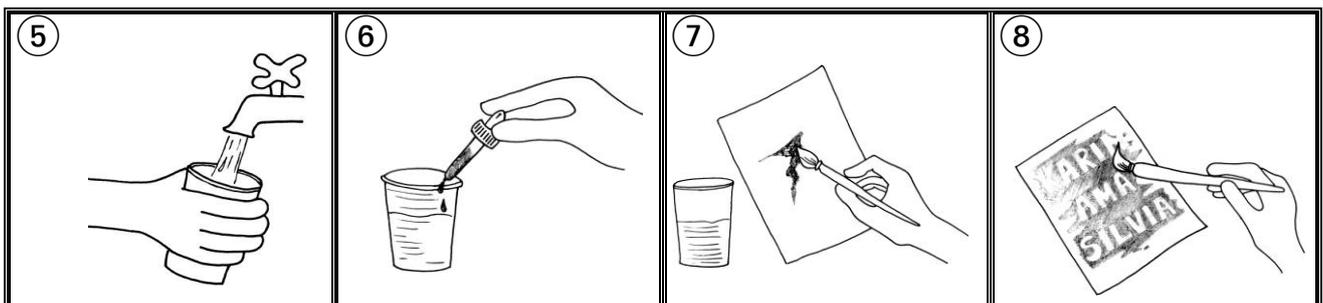
CHIEDI alla maestra di
versare alcune gocce di
tintura di iodio

SCOPRI il messaggio

SCRIVI il messaggio
segreto

RIEMPI a metà un
bicchiere d'acqua

SPREMI un limone in
un bicchiere



Messaggi segreti

Rimetti in ordine i comandi:

scrivi il numero giusto nel cerchietto ① 

INFILA lo spago nel tappo e ...

BUCA il tappo della bottiglia con il chiodo e il martello

FATTI aiutare dalla maestra!

... FAI un nodo

Con l'ago INFILA l'altro capo dello spago nella pallina

LANCIA la pallina in alto

SVITA il tappo

TAGLIA una bottiglia di plastica

AVVITA il tappo

Le bolle di sapone

Metti in ordine i comandi.

Scrivi il numero giusto al centro delle bolle di sapone 1 

1
VERSARE nel secchio l'acqua, il detersivo e la glicerina.

FORMARE un cerchio con le tue mani e SOFFIARE.

PREPARARE dei cerchi di filo di ferro di diverse misure.

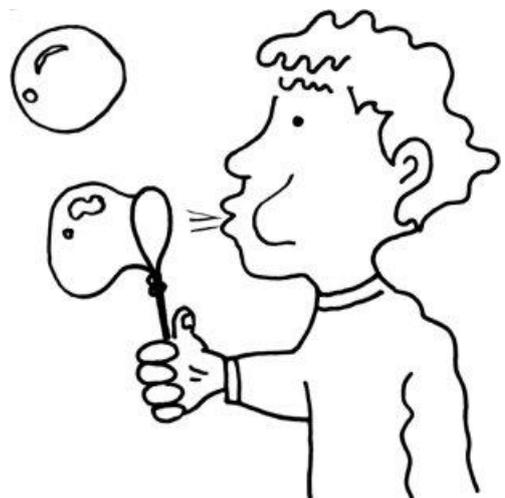
IMMERGERE i cerchi di filo di ferro nelle soluzioni.

GIRARE con un cucchiaino di legno.

SOFFIARE delicatamente.

OCCHIO

LA PIANO

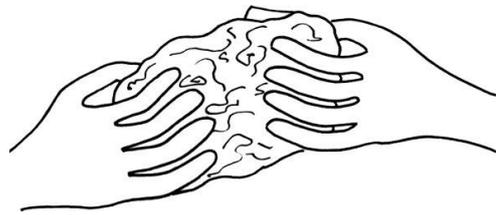


Un collage di carta velina colorata

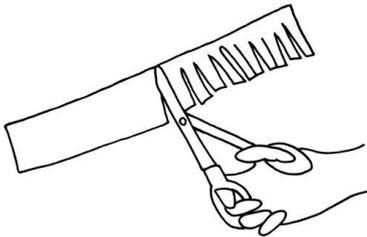
Ritaglia e incolla i cartellini al posto giusto ✂ 



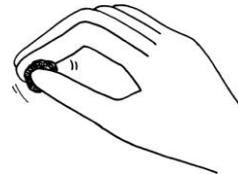
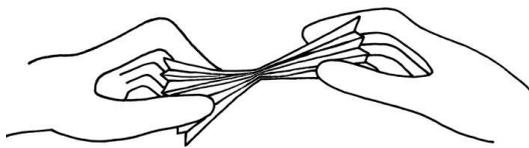
TAGLIUZZA	STRAPPA
STROPICCIA	ARRICCIA
ACCARTOCCIA	ARROTOLA
PIEGA	APPALLOTTOLA



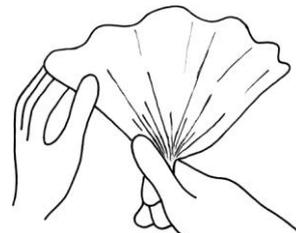
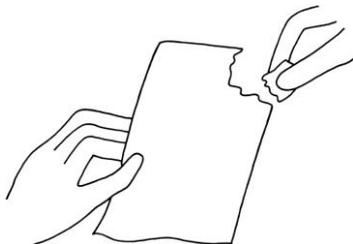
--	--



--	--



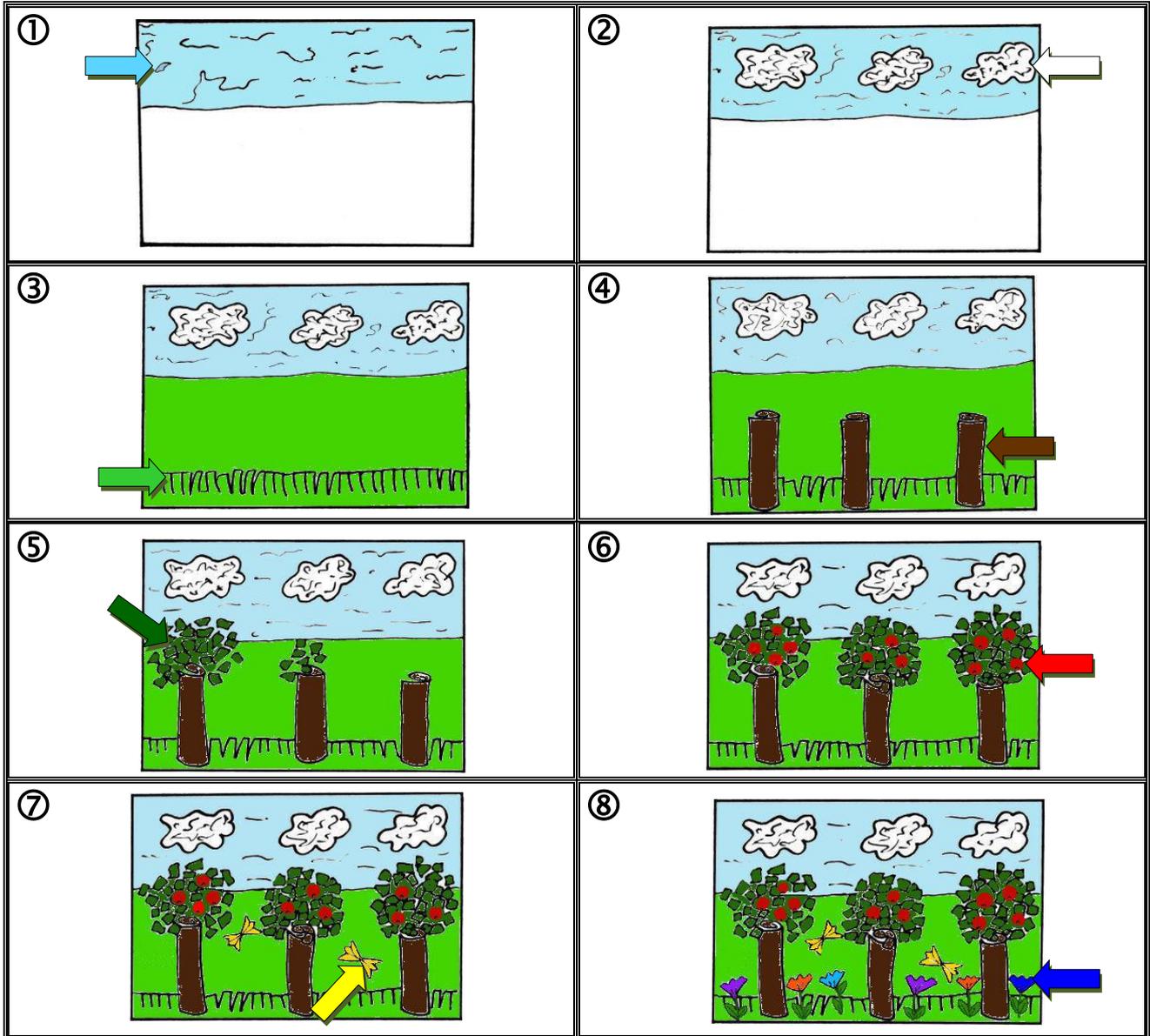
--	--



--	--

Un collage di carta velina colorata

Scrivi nelle caselle le parole che mancano ✍



INCOLLA ...

1. il

--	--	--	--	--

2. le

--	--	--	--	--	--

3. il

--	--	--	--	--

4. i

--	--	--	--	--	--	--

5. le

--	--	--	--	--	--

6. le

--	--	--	--

7. le

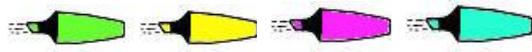
--	--	--	--	--	--	--	--

8. i

--	--	--	--	--

A Natale: formine di pasta di sale

I comandi sono tutti attaccati: evidenzia ogni comando con un colore diverso



STENDI la pasta ANCORA
STENDI la pasta SCHIACCIA la formina FAI un buco
con la stuzzicadenti LASCIA asciugare
il nastro nel buco
MISCHIA la farina, il sale e
l'acqua in una ciotola
IMPASTA su un piano
DIVIDI la pasta in 3 parti
uguali. AGGIUNGI il colore
IMPASTA ancora
STENDI la pasta SCHIACCIA la formina FAI un buco
con la stuzzicadenti LASCIA asciugare
il nastro nel buco

Il pulcino pon pon

Scrivi nelle caselle le parole che mancano 

1.

--	--	--	--	--	--	--	--

 2 cerchi di cartone uguali,
con un buco al centro

2.

--	--	--	--	--	--

 il filo di la lana nell'ago

3.

--	--	--	--	--	--	--	--

 la lana intorno ai cerchi

4.

--	--	--	--	--	--	--	--

 la punta delle forbici tra i due
cartoni e ...

5. ...

--	--	--	--	--	--	--	--

 lungo il bordo

6.

--	--	--

 passare un filo di lana doppio tra i due
cerchi e FAI due nodi

7.

--	--	--	--	--	--	--	--

 i due cerchi di cartone: il primo
pon pon è pronto

8.

--	--	--	--	--	--	--	--

 un pon pon più piccolo per la
testa del pulcino

9.

--	--	--	--	--	--	--	--

 i due pon pon

10.

--	--	--	--	--	--	--	--

 gli occhi, il becco e le zampe

La piñata

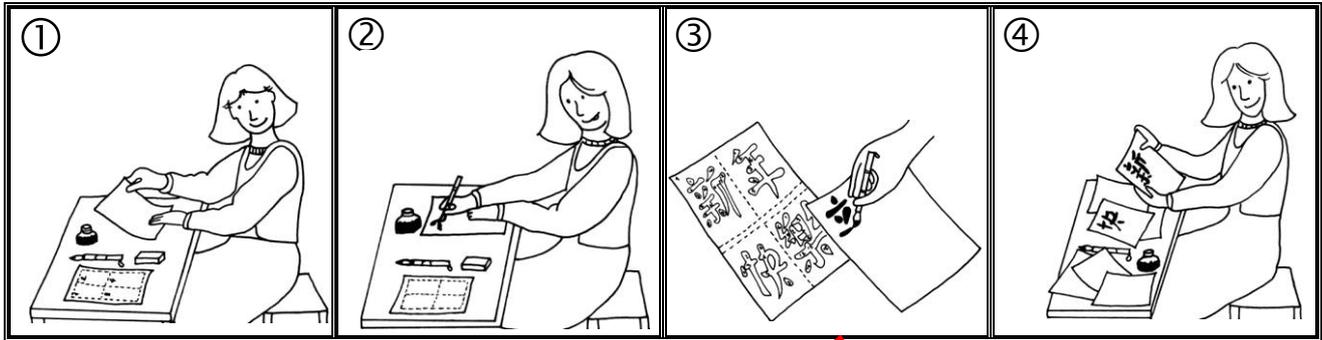
Guarda le immagini e leggi tutta la sequenza dei comandi:



1. GONFIA un palloncino
2. FAI il nodo
3. STRAPPA tante striscioline di carta di giornale
4. MESCOLA la colla vinavil con un po' d'acqua
5. BAGNA la carta nella colla
6. COPRI il palloncino con le striscioline di carta bagnate nella colla
7. NON COPRIRE tutto il palloncino! LASCIA un buco per infilare le sorprese
8. LASCIA asciugare per 2 giorni
9. ACCARTOCCIA e MODELLA la carta per la testa, le orecchie, le braccia e le zampe dell'orsetto
10. ATTACCA tutto con il nastro adesivo di carta
11. ATTACCA un pezzo di spago sulla testa dell'orsetto
12. RICOPRI con 4/5 strati di striscioline di carta
13. DIPINGI l'orsetto
14. BUCA il palloncino
15. TIRA fuori il palloncino
16. INFILA le caramelle ecc. nella pancia dell'orsetto
17. TAPPA il buco con il nastro adesivo
18. APPENDI la piñata

Un rotolo di auguri

Collega con una freccia →



... **ARROTOLA** il bordo del foglio

DIPINGI i caratteri sul foglio rosso

COMINCIA in alto a sinistra

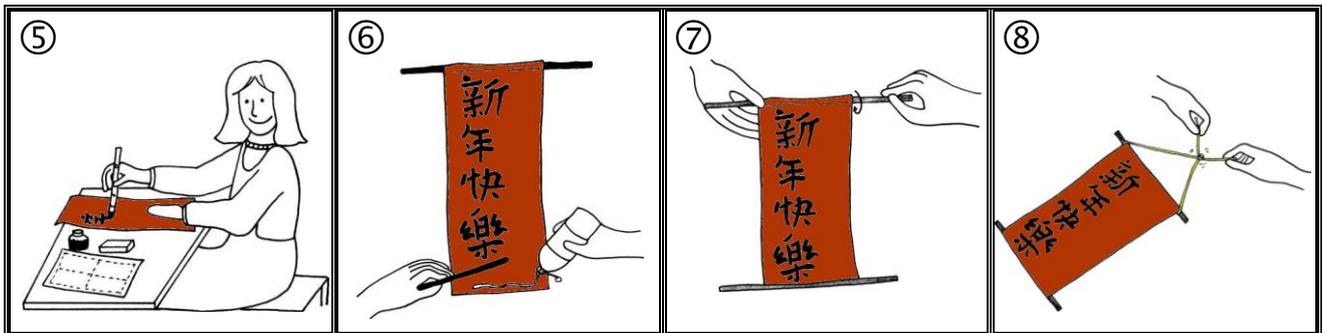
INCOLLA il bastoncino e poi...

RIPETI tante volte

COPIA la scritta su un foglio bianco

LEGA un filo dorato ai due capi del bastoncino

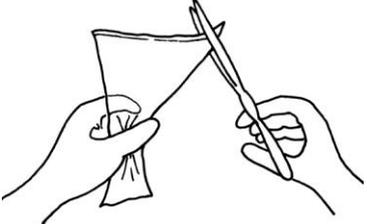
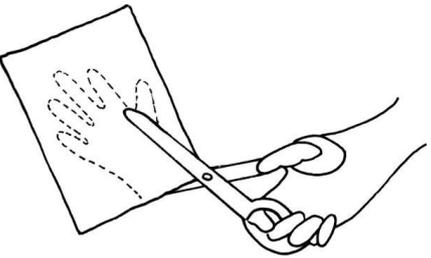
SEGUI l'ordine indicato dai numeri



I disegni sulle mani alla festa della scuola

Rimetti in ordine i comandi:

scrivi il numero giusto nel cerchietto ① 

FARE: elenco comandi

Sveglia!

pag. 1

Lessico la sveglia, il bagno, il lavandino, l'asciugamano, il sapone, il dentifricio, lo spazzolino da denti, il pettine, la spazzola, i fiocchi, la tazza, il latte, il cacao, la merendina ecc.

- Comandi**
1. Driin Driin! SVEGLIATI
 2. ALZATI
 3. VAI in bagno
 4. LAVATI la faccia e le mani
 5. VESTITI
 6. PETTINATI
 7. Presto! FAI colazione
 8. LAVATI i denti
 9. METTITI la giacca
 10. La mamma: "Dove vai? Oggi è domenica !" TORNA a letto

Piccoli incarichi

pag. 2

Lessico le bottiglie, il contenitore, l'aspirapolvere, il tappeto, il cassetto, il divano, il tavolino, il letto, i piatti, le pentole, i bicchieri, le posate, il coltello, la forchetta ecc.

- Comandi**
1. BUTTA le bottiglie di plastica nel contenitore
 2. PASSA l'aspirapolvere sul tappeto
 3. SPOLVERA il cassetto
 4. APPARECCHIA la tavola
 5. SPARECCHIA la tavola
 6. LAVA i piatti
 7. ASCIUGA le posate
 8. FAI il letto

L'influenza

pag. 3

Lessico il termometro, il pigiama, il letto, le coperte, il cuscino, il gatto, la cameretta, la tosse, il raffreddore, il mal di gola ecc.

- Comandi**
1. Hai il raffreddore: STARNUTISCI
 2. Hai la tosse: TOSSISCI
 3. Hai freddo: TREMA
 4. Stai male: CHIAMA la mamma
 5. METTI il termometro sotto l'ascella
 6. VAI a letto
 7. DORMI tanto per guarire

Arriva il dottore

pag. 4

Lessico il dottore, il fonendoscopio, l'abbassalingua, le pillole, lo sciroppo, le supposte, le fiale, le iniezioni, la siringa, il cerotto ecc.

- | | |
|----------------|---|
| Comandi | <ol style="list-style-type: none">1. SALUTA il dottore2. SDRAIATI a pancia in su3. TIRA su la maglietta4. RESPIRA con la bocca aperta5. TIRA fuori la lingua6. DI': "AAAAAA..."7. MANDA giù la pillola8. Oggi STAI meglio: sei guarito |
|----------------|---|

In autobus

pag. 5

Lessico	il biglietto, la fermata, i sostegni, le porte, il campanello, i sedili ecc.
----------------	--

- | | |
|----------------|---|
| Comandi | <ol style="list-style-type: none">1. COMPRA il biglietto2. VAI alla fermata3. ASPETTA4. SALI sull'autobus5. TIMBRA il biglietto6. ATTACCATI ai sostegni7. Attento! CONTA le fermate8. SCENDI: sei arrivato |
|----------------|---|

In pizzeria: Vorrei...

pag. 6

Lessico	il menù, la pizza margherita/napoletana/4 stagioni/capricciosa, il primo, il secondo, il contorno, il dessert, le bibite, il cameriere, l'acqua minerale, l'aranciata, il gelato ecc.
----------------	---

- | | |
|----------------|---|
| Comandi | <ol style="list-style-type: none">1. VAI in pizzeria2. LEGGI il menù3. SCEGLI la pizza4. ORDINA l'aranciata5. TAGLIA la pizza con il coltello e la forchetta6. CHIAMA il cameriere7. CHIEDI: "Vorrei un gelato alla fragola, per favore"8. RINGRAZIA il cameriere: "Grazie!"9. MANGIA il gelato10. PAGA il conto |
|----------------|---|

Le figurine: Ce l'ho! / Mi manca!

pag. 7

Lessico	il salvadanaio, l'edicola, il giornalino, l'album delle figurine, le figurine, le figurine doppie, il pacchetto di figurine, i soldi ecc.
----------------	---

- | | |
|----------------|---|
| Comandi | <ol style="list-style-type: none">1. PRENDI i soldi nel salvadanaio2. VAI all'edicola3. COMPRA l'album e 6 pacchetti di figurine4. ATTACCA le figurine al posto giusto5. SCAMBIA le figurine doppie con il tuo amico6. COMPRA altre figurine7. COMPLETA l'album |
|----------------|---|

Lettera a un amico

pag. 8

Lessico i fogli, la busta, la data, il nome, l'indirizzo, il francobollo, la buca delle lettere, l'ufficio postale, i saluti ecc.

- Comandi**
1. PENSA al tuo amico ...
 2. PRENDI un foglio e una busta
 3. SCRIVI la data in alto a destra
 4. COMINCIA la lettera: "Caro ..."
 5. MANDA i saluti
 6. FIRMA
 7. PIEGA la lettera
 8. SCRIVI il nome e l'indirizzo sulla busta
 9. ATTACCA il francobollo in alto a destra
 10. IMBUCA la lettera

Festa di compleanno

pag. 9

Lessico il negozio di giochi, la carta da regalo, il fiocco, il nastro, la torta, le candeline, le caramelle, le pizzette, la macchina fotografica ecc.

- Comandi**
1. COMPRA un regalo
 2. INCARTA il regalo
 3. FAI un bel fiocco
 4. DAI il regalo alla tua amica
 5. CANTA la canzone: "Tanti auguri a te! ..."
 6. SCATTA la foto
 7. MANGIA la torta
 8. SALUTA tutti.

Al mare

pag. 10

Lessico le onde, la sabbia, le conchiglie, la crema protettiva, il costume da bagno, l'accappatoio, l'ombrellone, la sedia a sdraio, il canotto, i remi, il secchiello, la paletta, il castello ecc.

- Comandi**
1. TUFFATI
 2. NUOTA
 3. METTITI la crema protettiva sul corpo
 4. ABBRONZATI
 5. SCAVA una buca nella sabbia
 6. COSTRUISCI un castello
 7. CERCA le conchiglie
 8. METTI il canotto in acqua
 9. REMA
 10. STAI sotto l'ombrellone

In aereo

pag. 11

Lessico il biglietto, l'aeroporto, il check-in, le valigie, il metal detector, il pilota, la hostess, il finestrino, lo schermi, la cintura di sicurezza, il vassoio del pranzo ecc.

- | | |
|----------------|--|
| Comandi | <ol style="list-style-type: none">1. VAI all'aeroporto2. CONSEGNA le valigie al check-in3. PASSA attraverso il metal detector4. SALI sull'aereo5. CERCA il tuo posto6. Pronti per il decollo! ALLACCIA la cintura di sicurezza7. SLACCIA la cintura8. GUARDA fuori dal finestrino9. GUARDA il film10. Pronti per l'atterraggio! ALLACCIA la cintura |
|----------------|--|

Gli esercizi per gli occhi

pag. 12

Lessico	il pollice, l'indice, il medio, l'anulare, il mignolo, le unghie, le ciglia, le sopracciglia, il massaggio, pulito, sporco, giusto, sbagliato, vicino, lontano ecc
----------------	--

- | | |
|----------------|--|
| Comandi | <ol style="list-style-type: none">1. Prima di fare gli esercizi LAVATI le mani e ...2. ... TAGLIATI le unghie3. CHIUDI bene gli occhi e TROVA il punto giusto4. Con i pollici MASSAGGIA i due punti sulle sopracciglia5. Con il pollice e l'indice della mano destra MASSAGGIA i due punti sul naso6. Con i due indici MASSAGGIA i due punti sotto gli occhi7. MASSAGGIA bene sopra e sotto gli occhi8. Quando hai finito gli esercizi, VAI vicino alla finestra e GUARDA lontano |
|----------------|--|

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

FARE

I comandi
illustrati

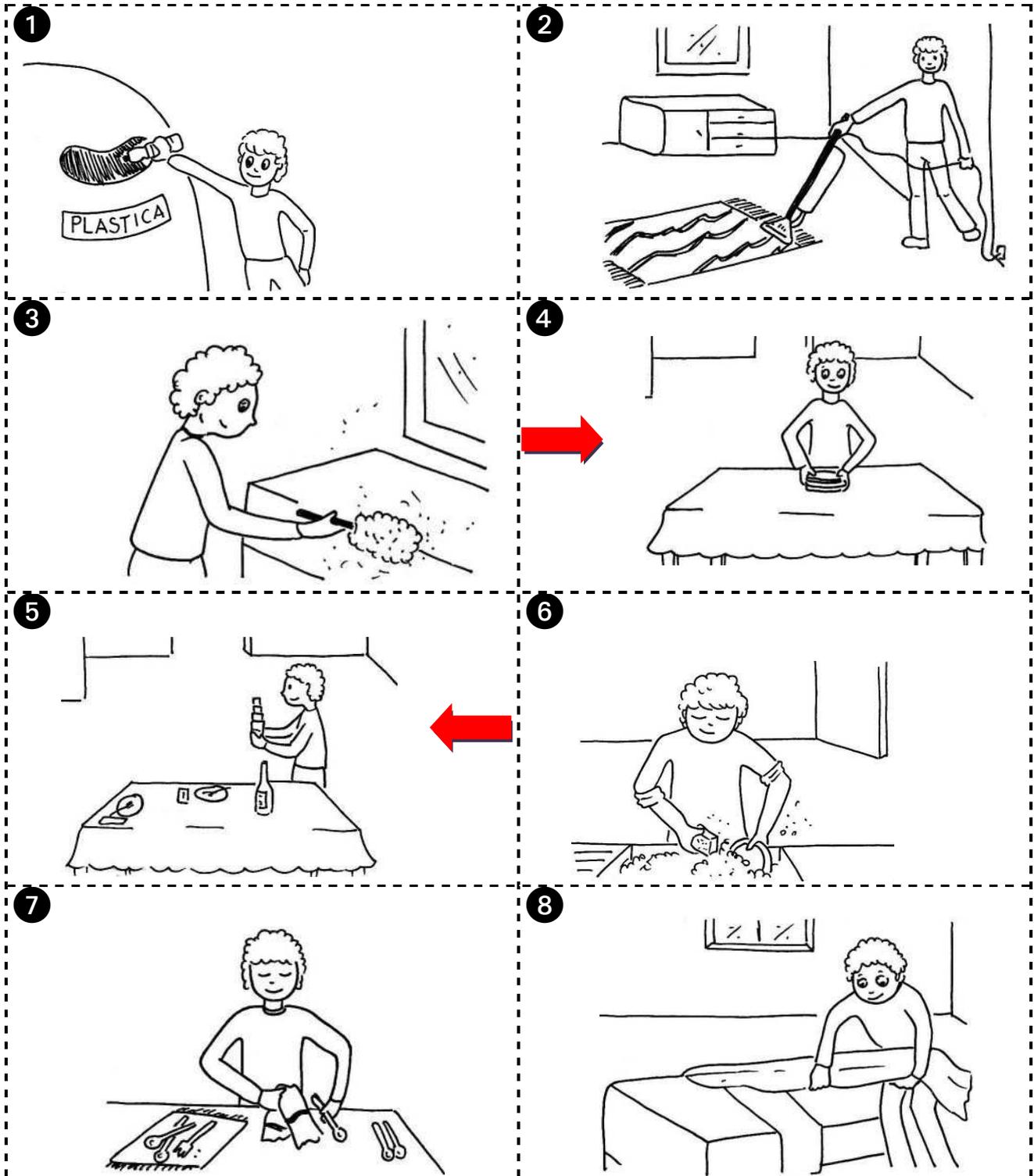
Sveglia!



Conosci i comandi? Controlla 🔑

1. Driin Driin! SVEGLIATI - 2. ALZATI - 3. VAI in bagno - 4. LAVATI la faccia e le mani - 5. VESTITI - 6. PETTINATI - 7. Presto! FAI colazione - 8. LAVATI i denti - 9. METTITI la giacca - 10. La mamma: "Dove vai? Oggi è domenica!" TORNA a letto

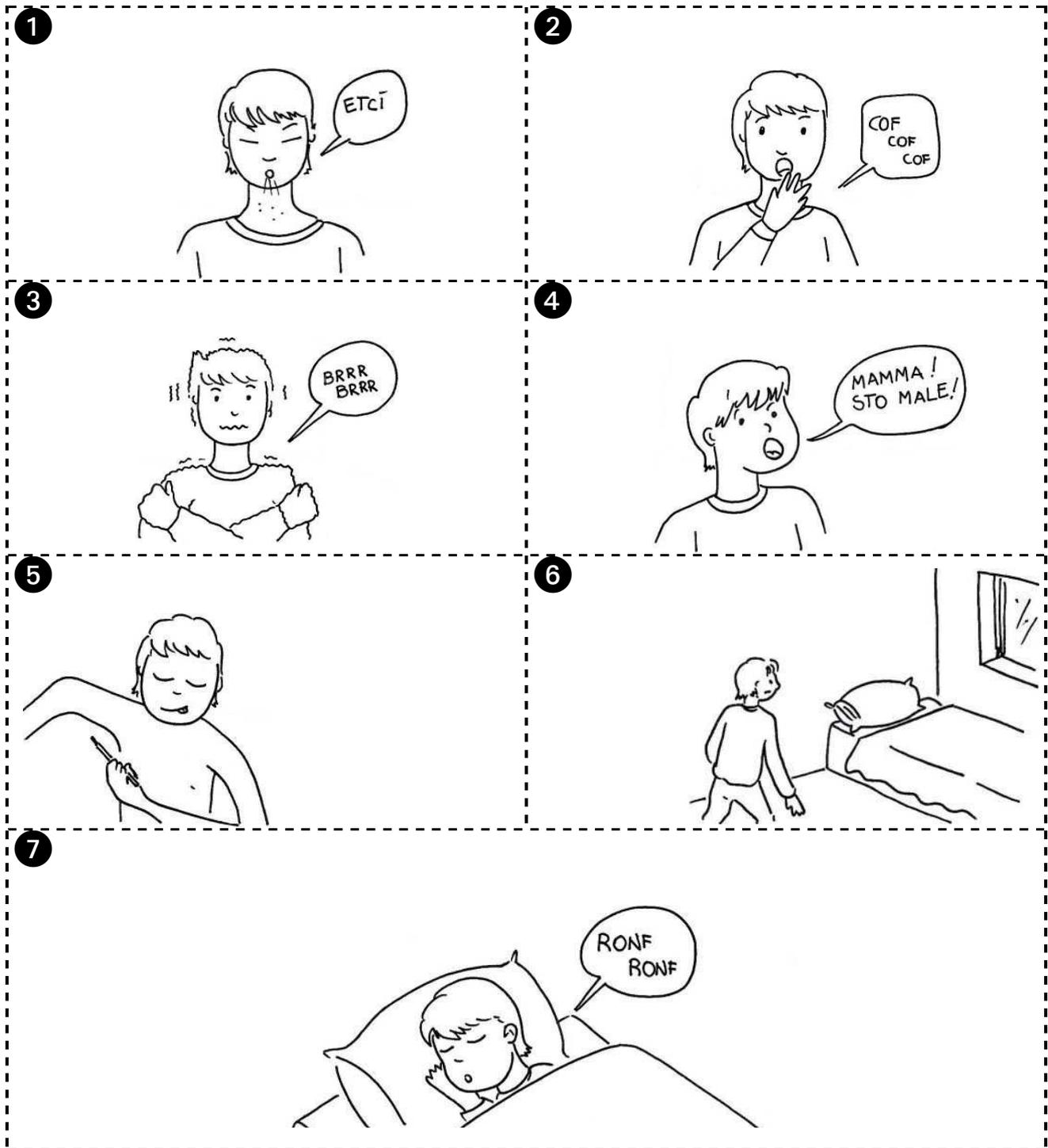
Piccoli incarichi



Conosci i comandi? Controlla

1. BUTTA le bottiglie di plastica nel contenitore - 2. PASSA l'aspirapolvere sul tappeto - 3. SPOLVERA il cassettone - 4. APPARECCHIA la tavola - 5. SPARECCHIA la tavola - 6. LAVA i piatti - 7. ASCIUGA le posate - 8. FAI il letto

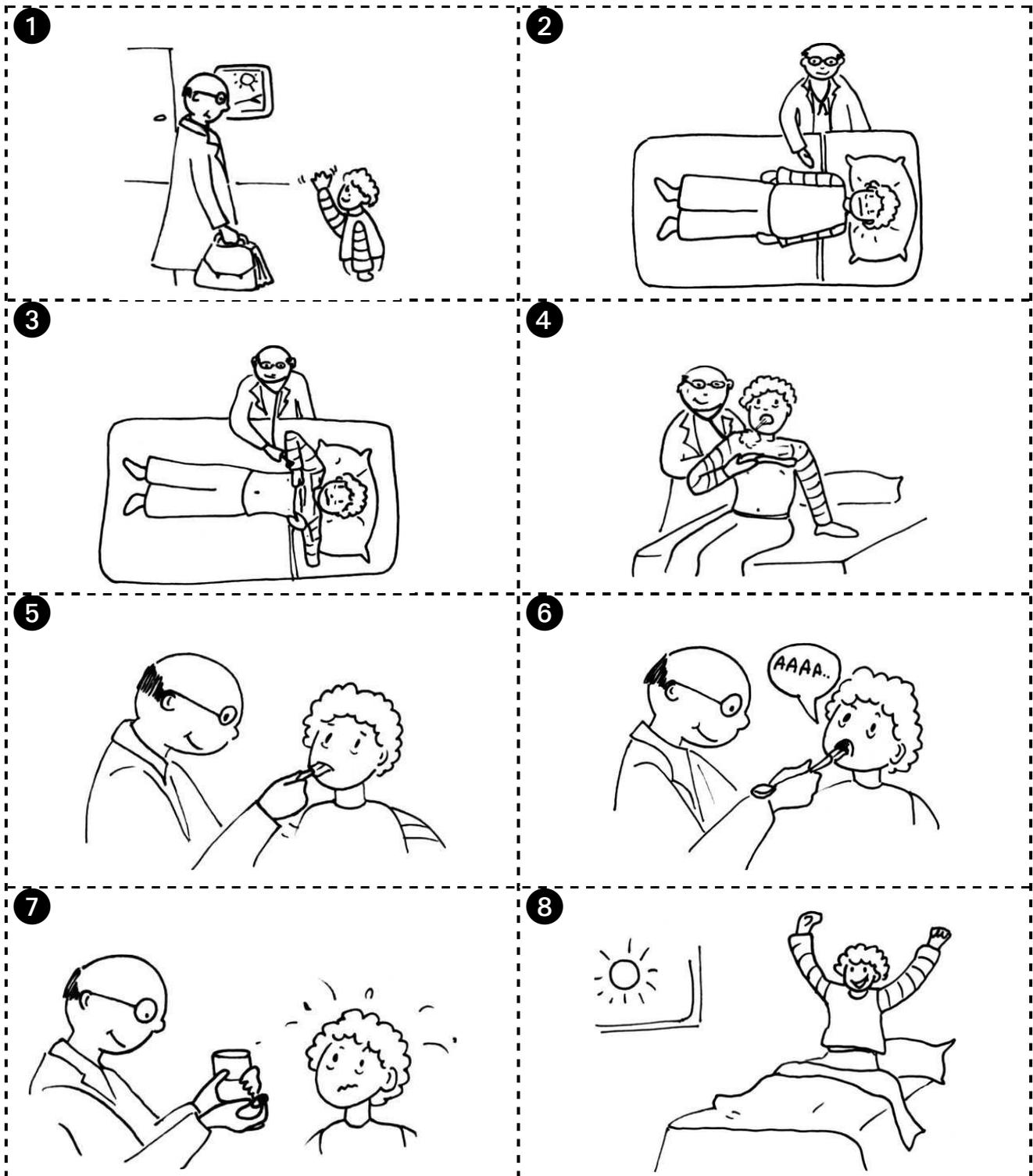
L'influenza



Conosci i comandi? Controlla

1. Hai il raffreddore: STARNUTISCI - 2. Hai la tosse: TOSSISCI - 3. Hai freddo: TREMA - 4. Stai male: CHIAMA la mamma - 5. METTI il termometro sotto l'ascella - 6. VAI a letto - 7. DORMI tanto per guarire

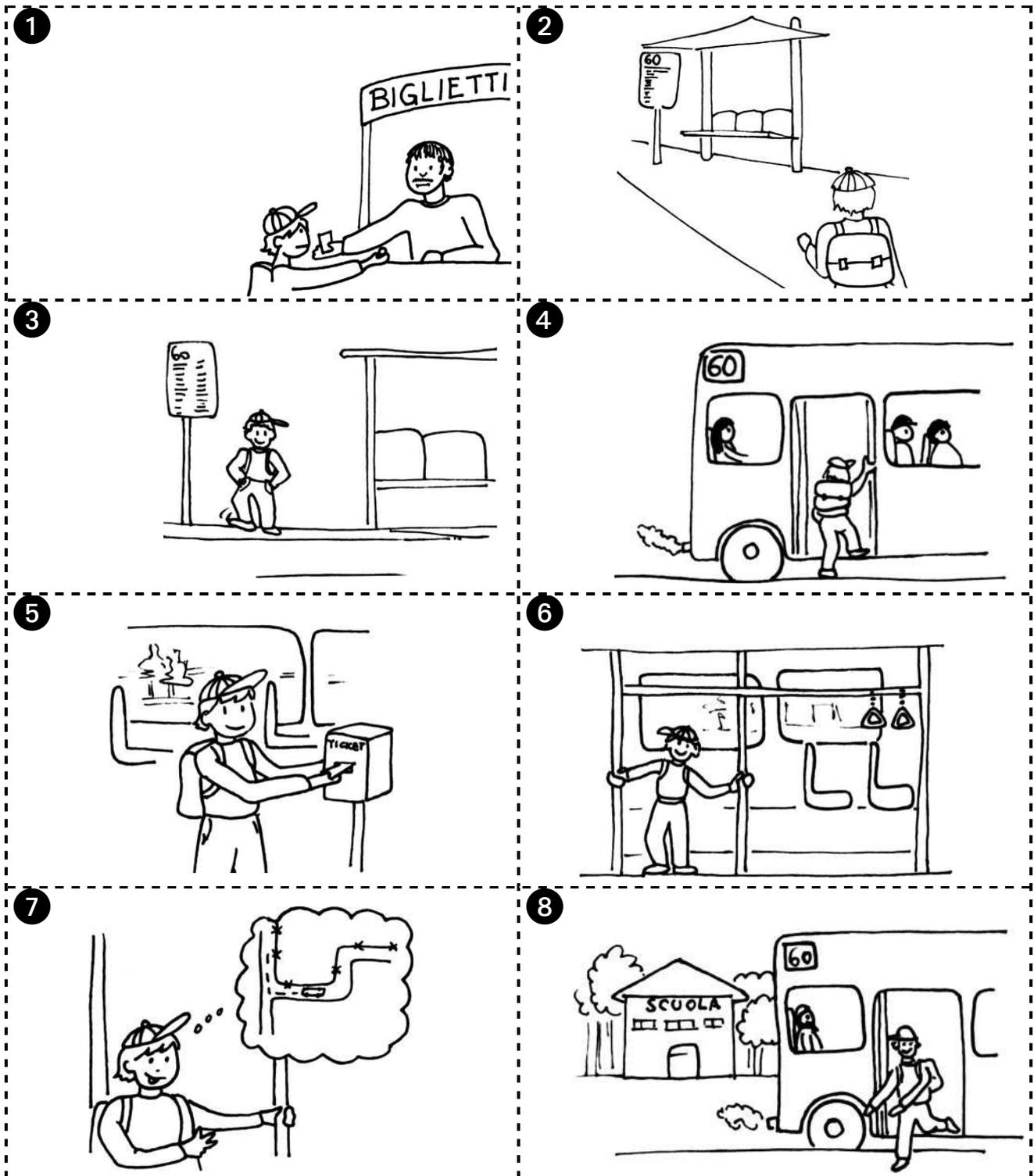
Arriva il dottore



Conosci i comandi? Controlla

1. SALUTA il dottore - 2. SDRAIATI a pancia in su - 3. TIRA su la maglietta - 4. RESPIRA con la bocca aperta - 5. TIRA fuori la lingua - 6. DI': "AAAAA..." - 7. MANDA giù la pillola - 8. Oggi STAI meglio: sei guarito

In autobus



Conosci i comandi? Controlla 🔑

1. COMPRA il biglietto - 2. VAI alla fermata - 3. ASPETTA - 4. SALI sull'autobus - 5. TIMBRA il biglietto - 6. ATTACCATI ai sostegni - 7. Attento! CONTA le fermate - 8. SCENDI: sei arrivato

In pizzeria: Vorrei...



1 PIZZERIA

2 MENU

3 PIZZA MARGHERITA

4 Vorrei, un'aranciata, per favore!

5

6 Cameriere, scusi ...

7 Vorrei, un gelato alla fragola, per favore!

8 Grazie!

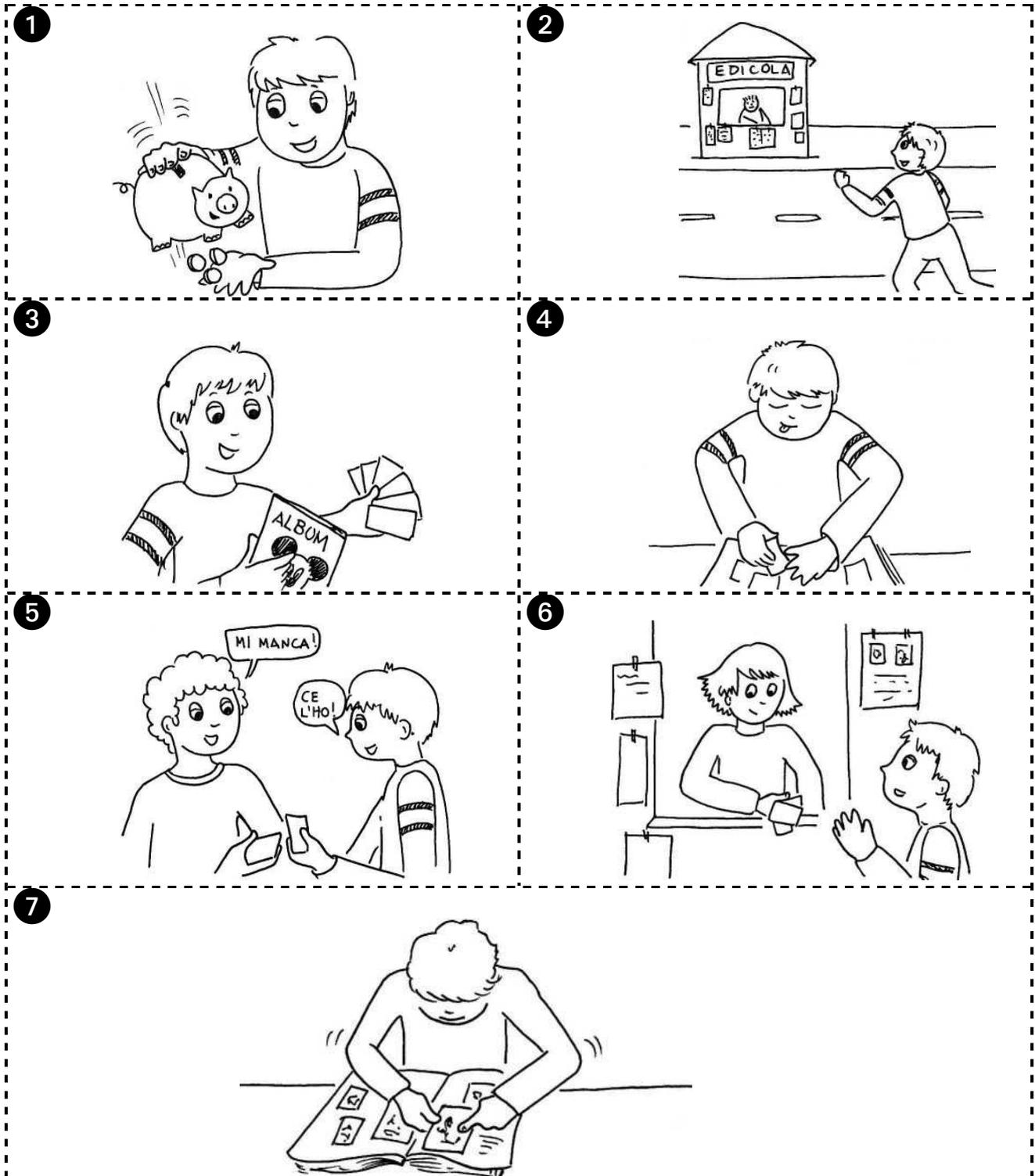
9

10 Vorrei, il conto, per favore!

Conosci i comandi? Controlla 🔑

1. VAI in pizzeria - 2. LEGGI il menù - 3. SCEGLI la pizza - 4. ORDINA l'aranciata - 5. TAGLIA la pizza con il coltello e la forchetta - 6. CHIAMA il cameriere - 7. CHIEDI: "Vorrei un gelato alla fragola, per favore" - 8. RINGRAZIA il cameriere: "Grazie!" - 9. MANGIA il gelato - 10. PAGA il conto

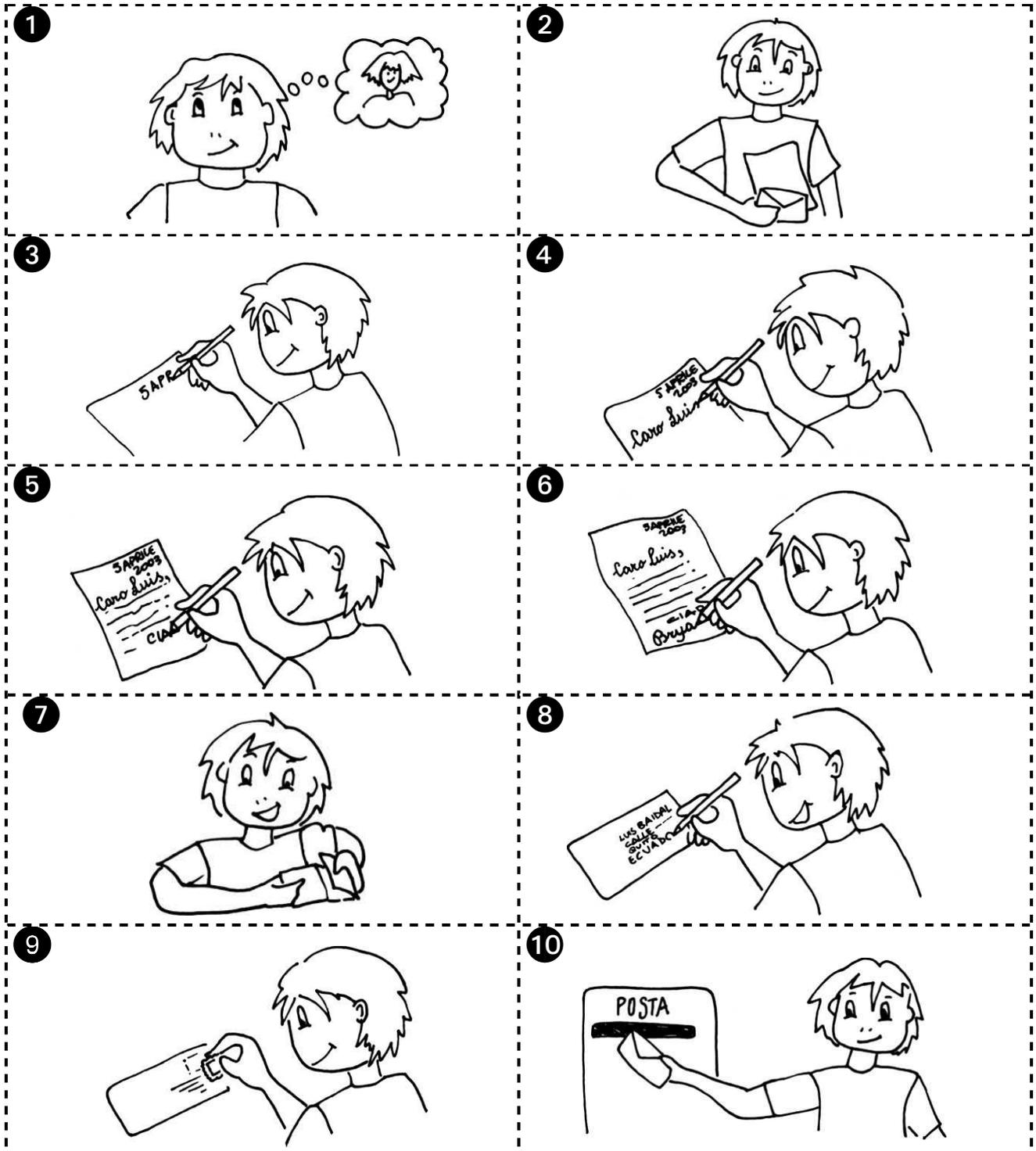
Le figurine: Ce l'ho!/Mi manca!



Conosci i comandi? Controlla 🔑

1. PRENDI i soldi nel salvadanaio - 2. VAI all'edicola - 3. COMPRA l'album e 6 pacchetti di figurine - 4. ATTACCA le figurine al posto giusto - 5. SCAMBIA le figurine doppie con il tuo amico - 6. COMPRA altre figurine - 7. COMPLETA l'album

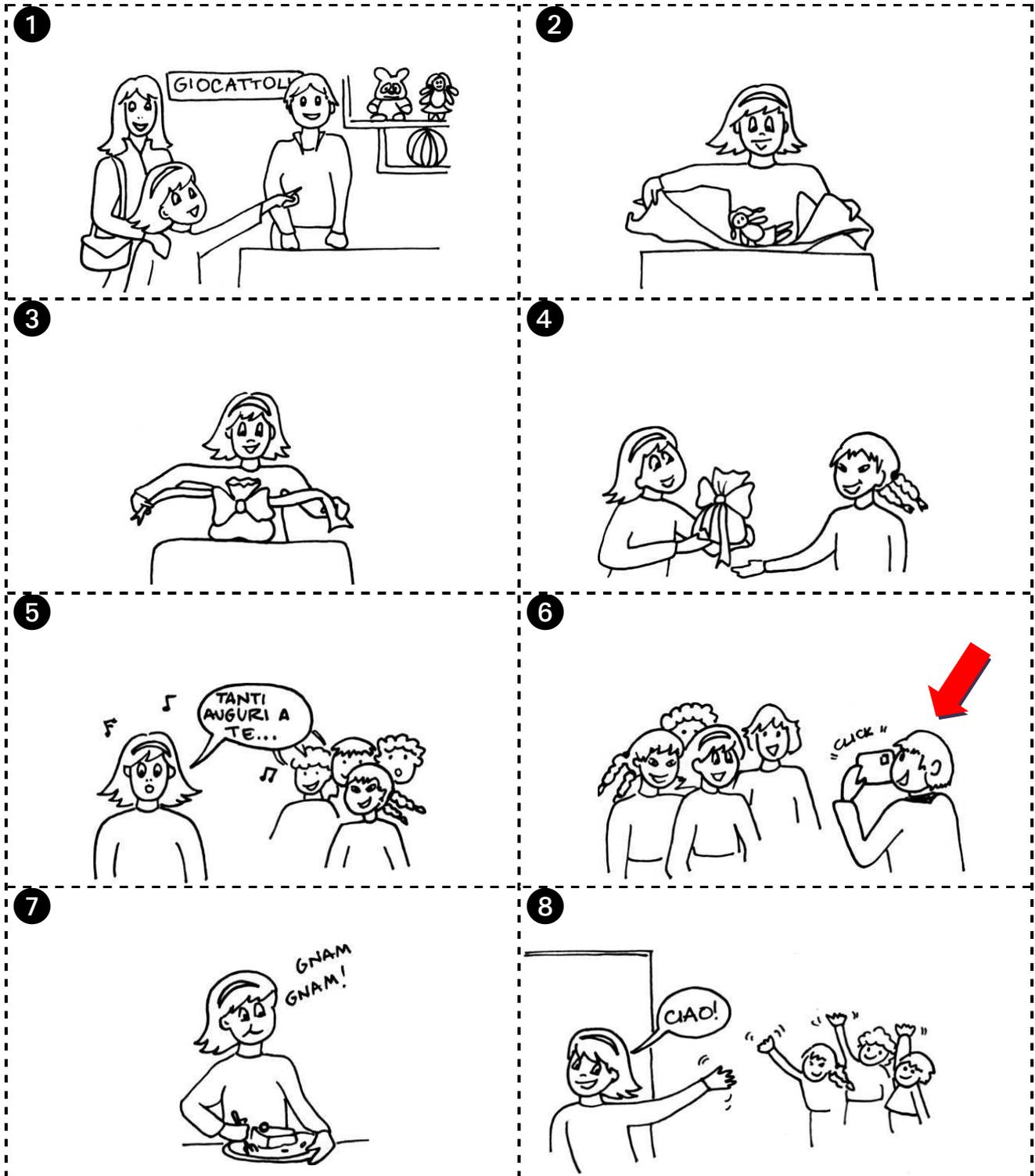
Lettera a un amico



Conosci i comandi? Controlla 🔑

1. PENSA al tuo amico ... - 2. PRENDI un foglio e una busta - 3. SCRIVI la data in alto a destra - 4. COMINCIA la lettera: "Caro ..." - 5. MANDA i saluti - 6. FIRMA - 7. PIEGA la lettera - 8. SCRIVI il nome e l'indirizzo sulla busta - 9. ATTACCA il francobollo in alto a destra - 10. IMBUCA la lettera

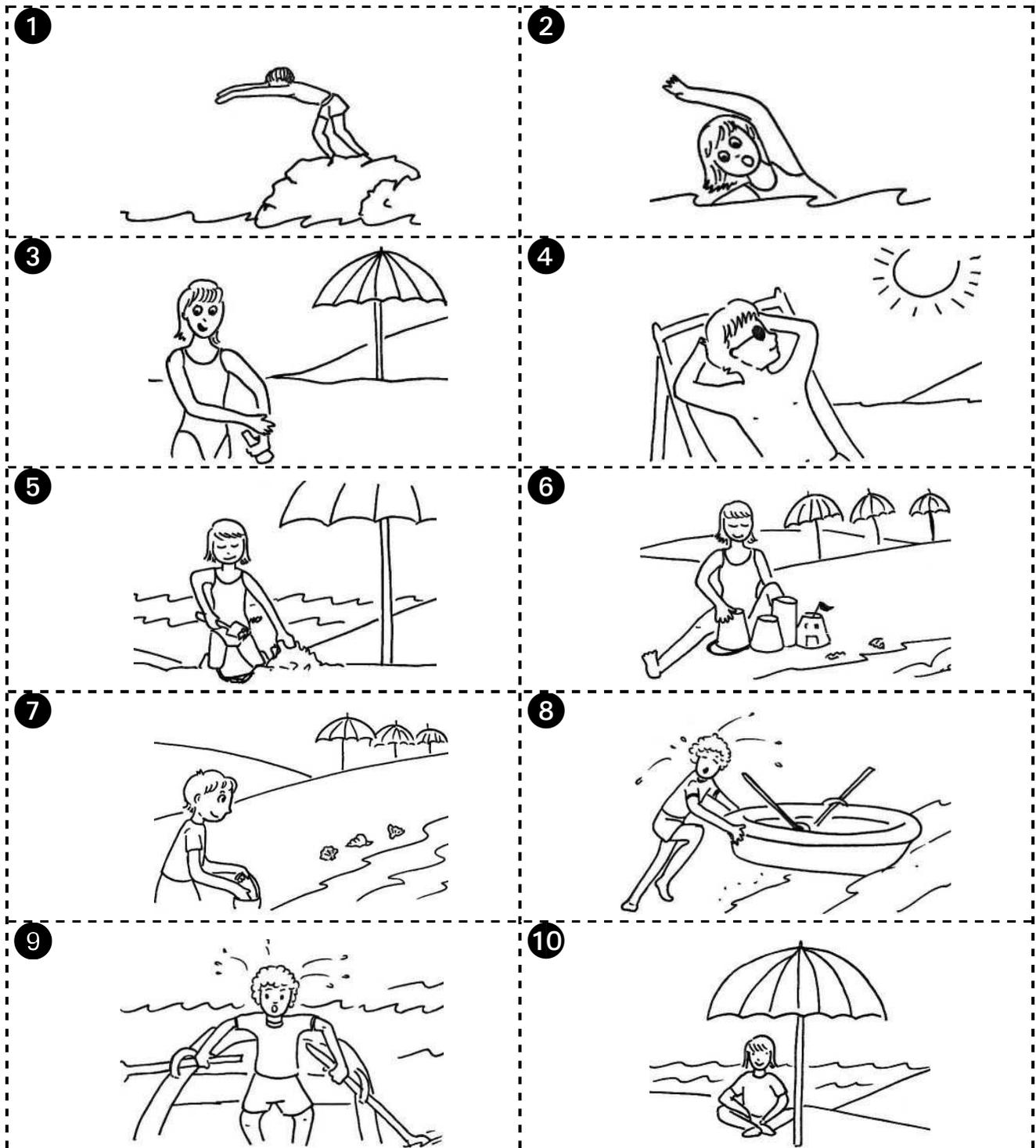
Festa di compleanno



Conosci i comandi? Controlla 🔑

1. COMPRA un regalo - 2. INCARTA il regalo . 3. FAI un bel fiocco - 4. DAI il regalo alla tua amica - 5. CANTA la canzone: "Tanti auguri a te!" - 6. SCATTA la foto - 7. MANGIA la torta - 8. SALUTA tutti

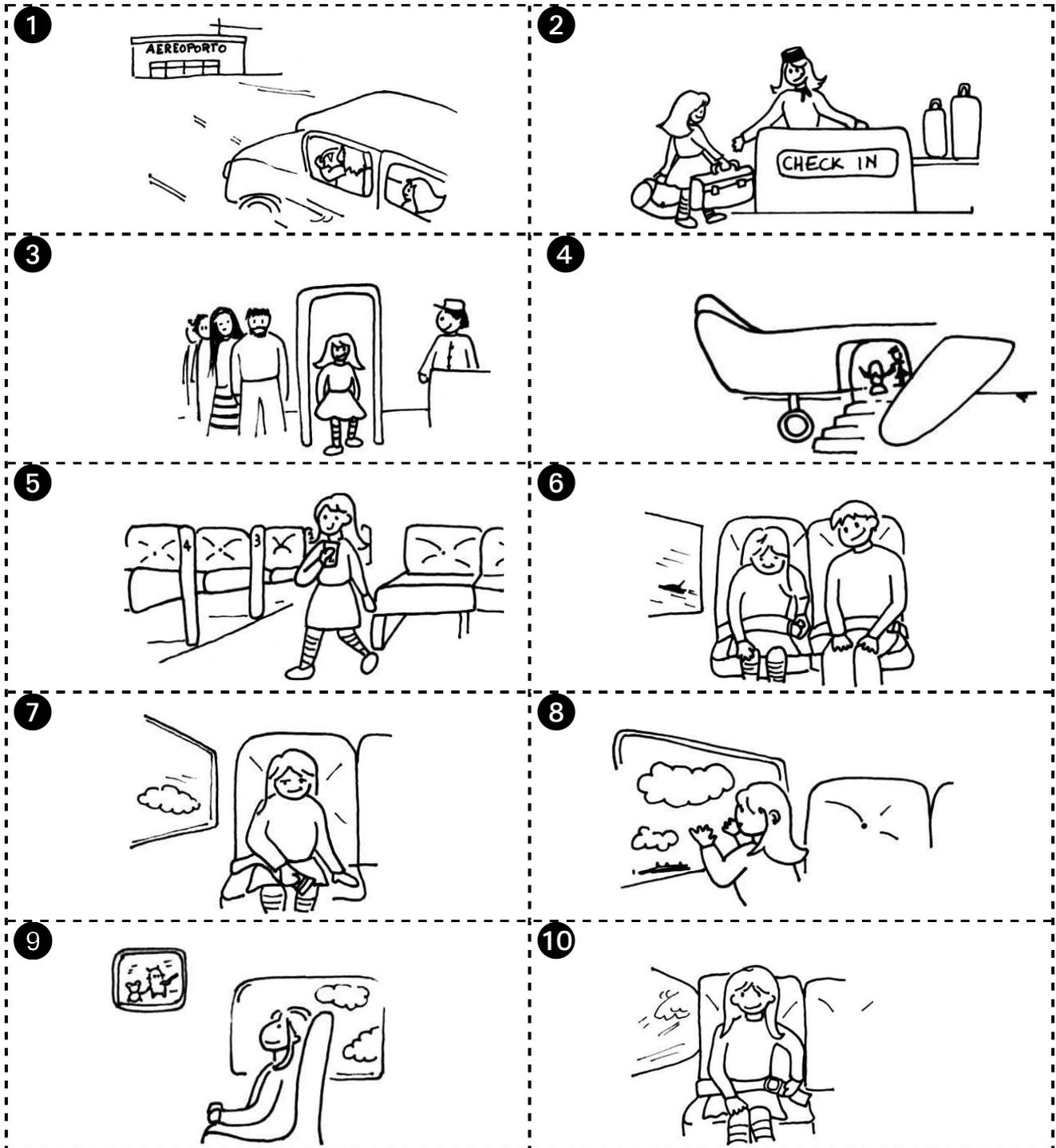
Al mare



Conosci i comandi? Controlla

1. TUFFATI - 2. NUOTA - 3. METTITI la crema protettiva sul corpo - 4. ABBRONZATI - 5. SCAVA una buca nella sabbia - 6. COSTRUISCI un castello - 7. CERCA le conchiglie - 8. METTI il canotto in acqua - 9. REMA - 10. STAI sotto l'ombrellone

In aereo



Conosci i comandi? Controlla 🔍

1. VAI all'aeroporto - 2. CONSEGNA le valigie al check-in - 3. PASSA attraverso il metal detector - 4. SALI sull'aereo - 5. CERCA il tuo posto - 6. Pronti per il decollo! ALLACCIA la cintura di sicurezza - 7. SLACCIA la cintura - 8. GUARDA fuori dal finestrino - 9. GUARDA il film - 10. Pronti per l'atterraggio! ALLACCIA la cintura

Gli esercizi per gli occhi

A scuola - in Cina - i bambini imparano a fare dei massaggi agli occhi che fanno molto bene alla vista.

Gli alunni cinesi fanno gli esercizi tutte le mattine dopo le lezioni.

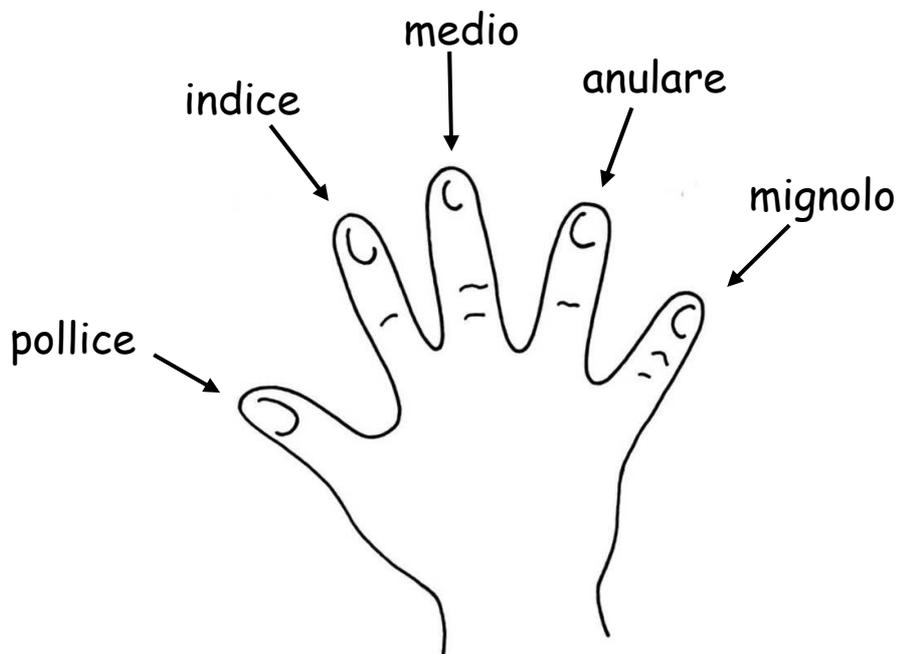
Ogni esercizio deve essere ripetuto per 8 volte.

Prova anche tu!

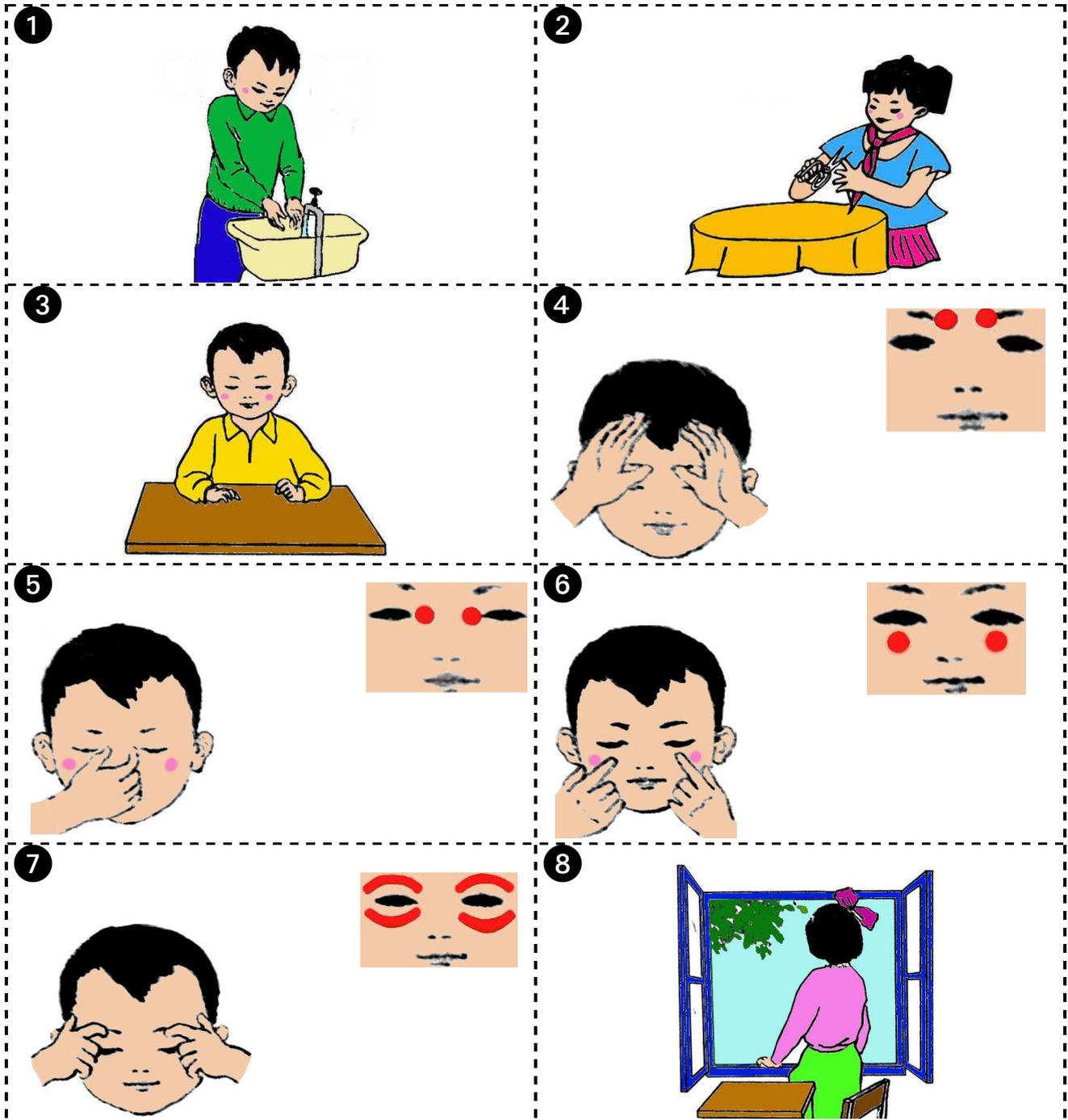
Quando fai gli esercizi per gli occhi devi essere attento e concentrato per farli bene.

(testo e traduzione di Guo Qiang Zhang, VB, Scuola elementare Brunacci, Milano)

Impara i nomi delle dita della mano:



Gli esercizi per gli occhi



*Illustrazioni tratte dal libro di testo scolastico *Jiang kang jiao yu mu lu*, 3° vol.

Conosci i comandi? Controlla 🔍

1. Prima di fare gli esercizi LAVATI le mani e ... - 2. ... TAGLIATI le unghie - 3. CHIUDI bene gli occhi e TROVA il punto giusto - 4. Con i pollici MASSAGGIA i due punti sulle sopracciglia - 5. Con il pollice e l'indice della mano destra MASSAGGIA i due punti sul naso - 6. Con i due indici MASSAGGIA i due punti sotto gli occhi - 7. MASSAGGIA bene sopra e sotto gli occhi - 8. Quando hai finito gli esercizi, VAI vicino alla finestra e GUARDA lontano

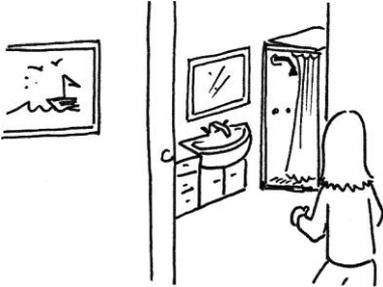
A. Mastromarco, A scuola: giocare, costruire, fare per ...
imparare l'italiano con il metodo TPR!

FARE

Le schede
di lavoro

Sveglia

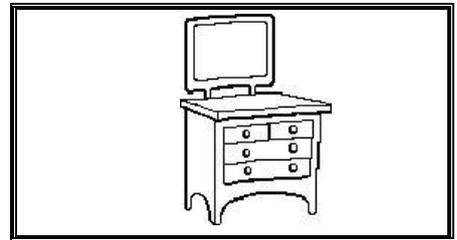
Disegna il comando che manca 

<p>1</p> 	<p>2</p> 
<p>3</p> 	<p>4</p> 
<p>5</p> 	<p>6</p> 
<p>7</p> 	<p>8</p> 
<p>9</p> 	<p>10</p> 

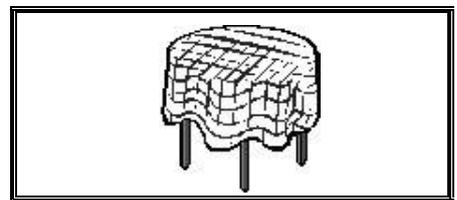
Piccoli incarichi

Completa il comando: collega con una freccia →
e poi scrivi sui puntini la parola che manca ... ✍

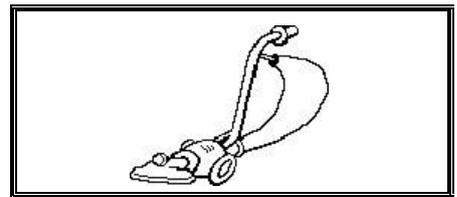
PASSA
l'.....
sul tappeto



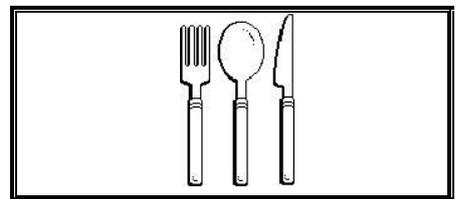
SPOLVERA il
.....



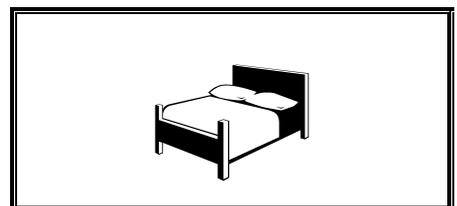
APPARECCHIA la
.....



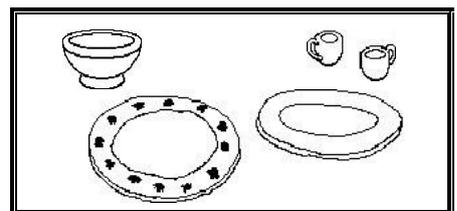
LAVA i
.....



ASCIUGA le
.....



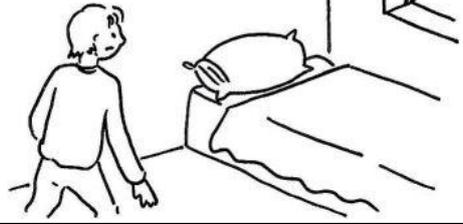
FAI il
.....



L'influenza

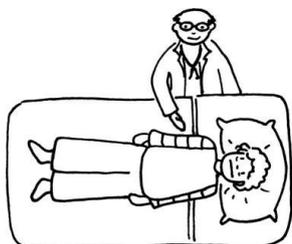
Rimetti in ordine i comandi:

scrivi il numero giusto nel cerchietto ① 

<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	

Arriva il dottore

Collega con una freccia →



SALUTA il dottore



SDRAIATI
a pancia in su

TIRA su la
maglietta



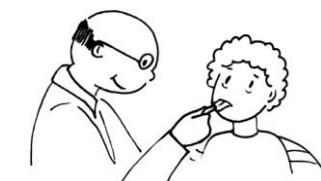
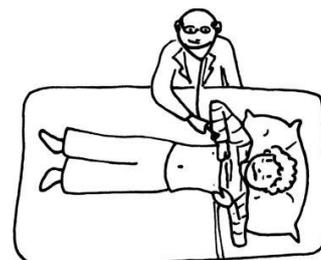
RESPIRA con la
bocca aperta

TIRA fuori
la lingua

DI: "AAA ..."

MANDA giù
la pillola

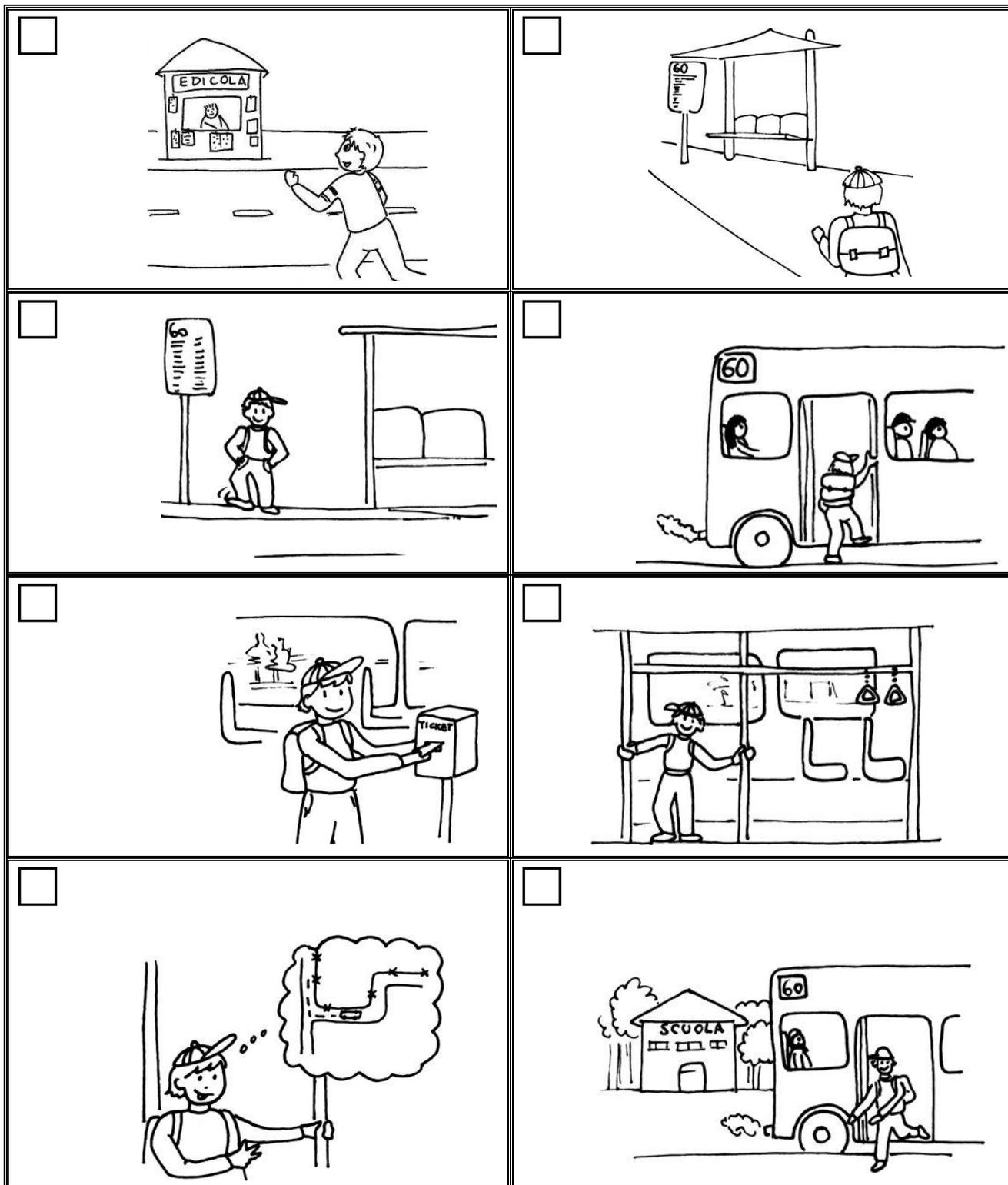
Oggi STAI meglio:
sei guarito!



In autobus

Attento all'intruso!

Segna l'intruso con una crocetta ✕ 



In pizzeria: Vorrei

Completa i comandi

Collega con una freccia →

VAI

LEGGI

SCEGLI

ORDINA

TAGLIA

PAGA

CHIAMA

CHIEDI:

RINGRAZIA

MANGIA

il cameriere: "Grazie!"

"Vorrei un gelato alla
fragola, per favore"

il gelato

la pizza

il menù

la pizza con il coltello
e la forchetta

il conto

in pizzeria

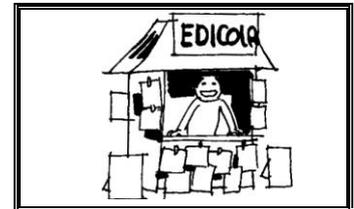
il cameriere

l'aranciata

Le figurine: Ce l'ho!/Mi manca

Completa il comando: collega con una freccia →
e poi scrivi sui puntini la parola che manca... 

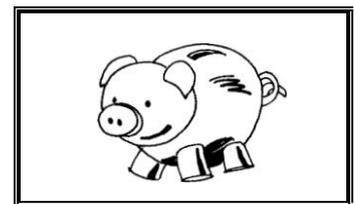
PRENDI i soldi nel
.....



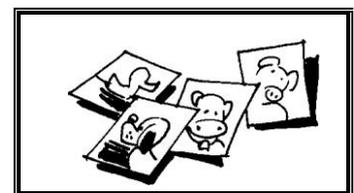
VAI
all'



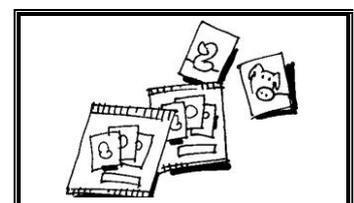
COMPRA l'album e 2
..... di figurine



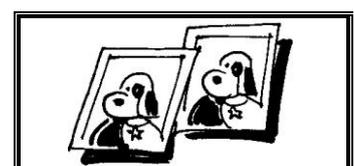
ATTACCA le figurine
sull'.....



SCAMBIA le
con il tuo amico



COMPRA
altre



Lettera a un amico

Scrivi nelle caselle le parole che mancano 

1.

--	--	--	--	--

 al tuo amico...

2.

--	--	--	--	--	--

 un foglio e una busta

3.

--	--	--	--	--	--

 la data in alto a destra

4.

--	--	--	--	--	--	--	--

 la lettera : "Caro ..."

5.

--	--	--	--	--

 i saluti

6.

--	--	--	--	--

7.

--	--	--	--	--

 la lettera

8.

--	--	--	--	--	--

 il nome e l'indirizzo sulla busta

9.

--	--	--	--	--	--	--

 il francobollo in alto a destra

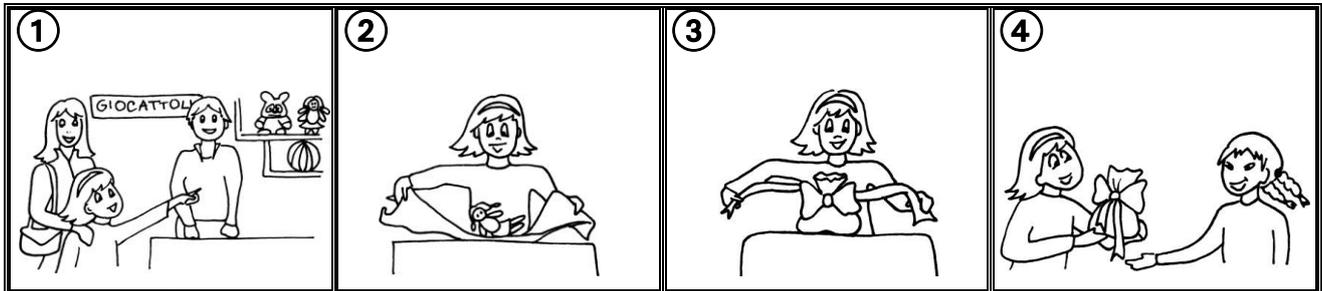
10.

--	--	--	--	--	--

 la lettera

Festa di compleanno

Collega con una freccia →



COMPRA un regalo

SALUTA tutti

INCARTA il regalo

SCATTA la foto

FAI un bel fiocco

MANGIA la torta

DAI il regalo alla tua
amica

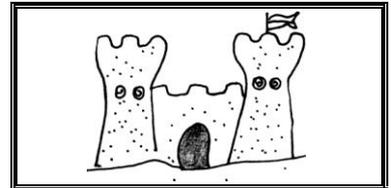
CANTA la
canzone: "Tanti auguri
a te!..."



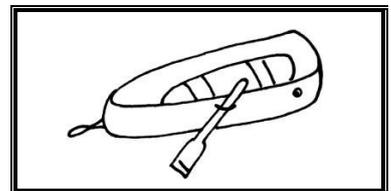
Al mare

Completa il comando: collega con una freccia →
e poi scrivi sui puntini la parola che manca ... ✍

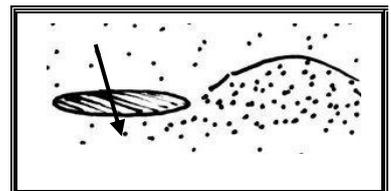
STENDI la
sul corpo



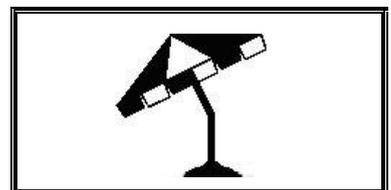
SCAVA una
nella sabbia



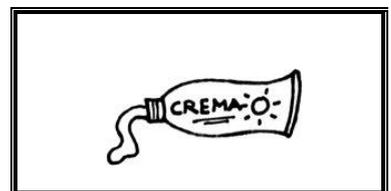
COSTRUISCI un
.....



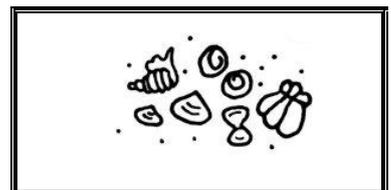
CERCA le
.....



METTI il
in acqua



STAI sotto
l'.....



In aereo

Rimetti in ordine i comandi:

scrivi il numero giusto nel cerchietto ① 

SALI sull'aereo

Pronti per l'atterraggio! ALLACCIA la cintura

CONSEGNA le valigie al check-in

GUARDA fuori dal finestrino

SLACCIA la cintura

VAI all'aeroporto

Pronti per il decollo! ALLACCIA la cintura di sicurezza

GUARDA il film

PASSA attraverso il metal detector

CERCA il tuo posto

Gli esercizi per gli occhi

Questi bambini fanno male gli esercizi. Perché?

	<p>Questa bambina sbaglia perché ha gli occhi</p>
	<p>Questo bambino sbaglia perché fa gli esercizi con una sola</p>
	<p>Questa bambina sbaglia perché non trova il punto</p>
	<p>Questo bambino ha le mani</p>

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

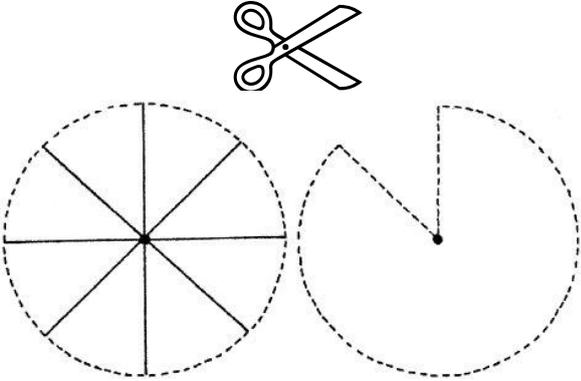
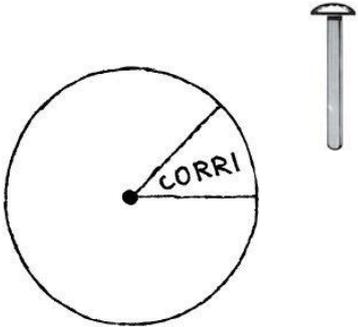
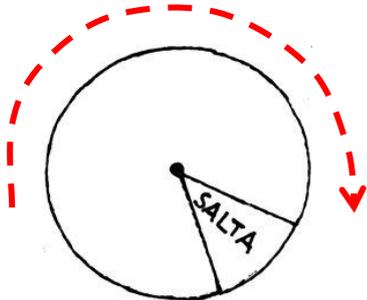
RIFLETTERE SULLA LINGUA
E ARRICCHIRE IL LESSICO

Le schede
di lavoro

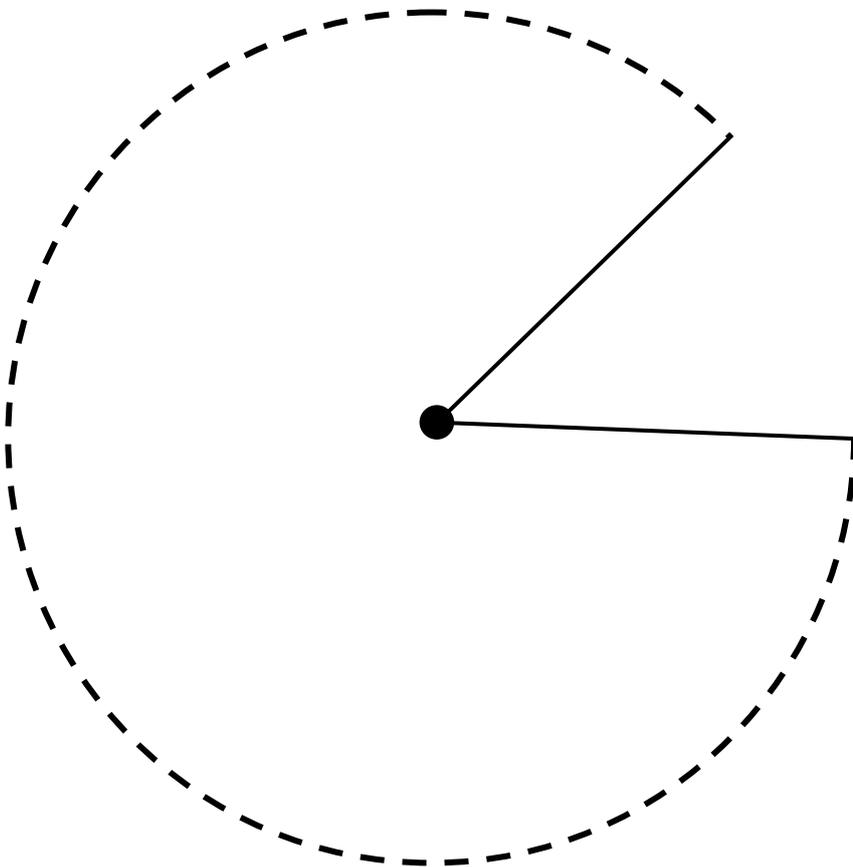
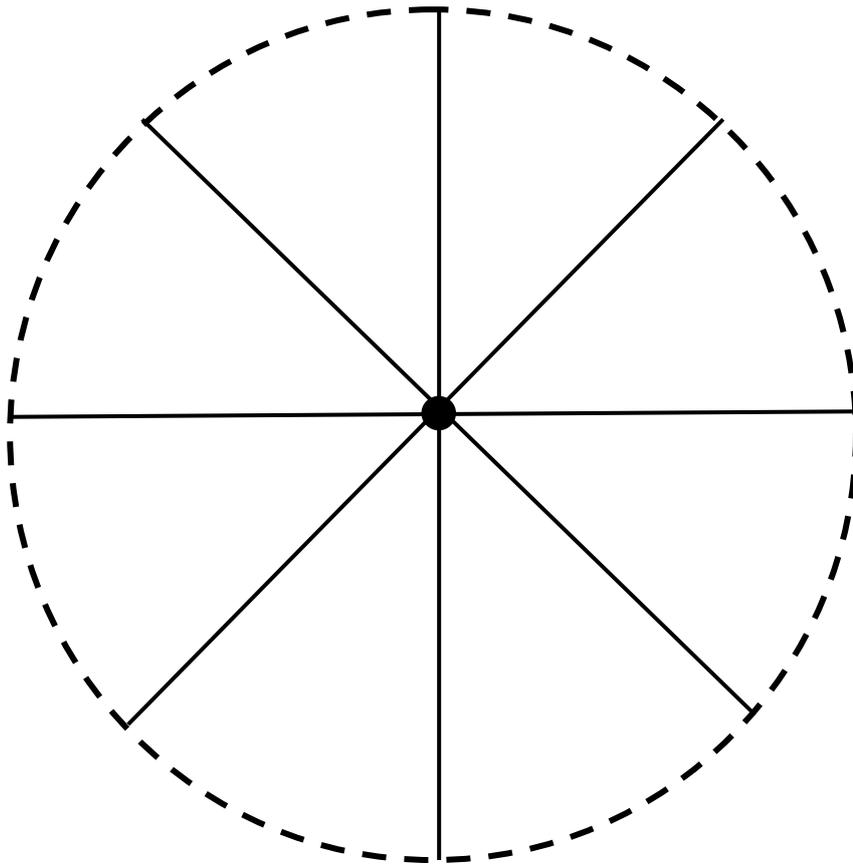
Sei pronto/a?
Adesso sei tu l'insegnante TPR!

Usa la rotella o il dado per ricordarti i comandi!

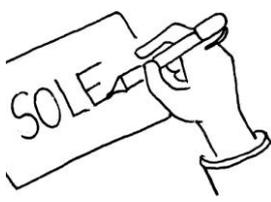
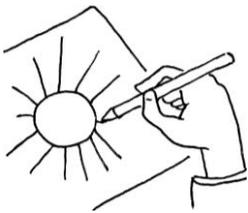
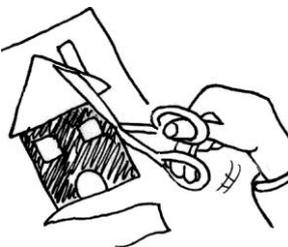
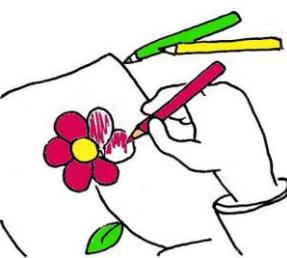
ISTRUZIONI PER LA ROTELLA

<p>①</p> 	<p>②</p> 
<p>RITAGLIA le 2 rotelline</p>	<p>SCRIVI i comandi con la matita, poi ripassa con i pennarelli colorati</p>
<p>③</p> 	<p>④</p> 
<p>INFILA il fermacampione</p>	<p>GIRA la rotella</p>

LA ROTELLA DEI COMANDI



E tu che cosa fai?

			
SCRIVI	DISEGNA	RITAGLIA	COLORA

SCRIVO

DISEGNO

RITAGLIO

COLORO

INCOLLO

LEGGO

CANCELLO

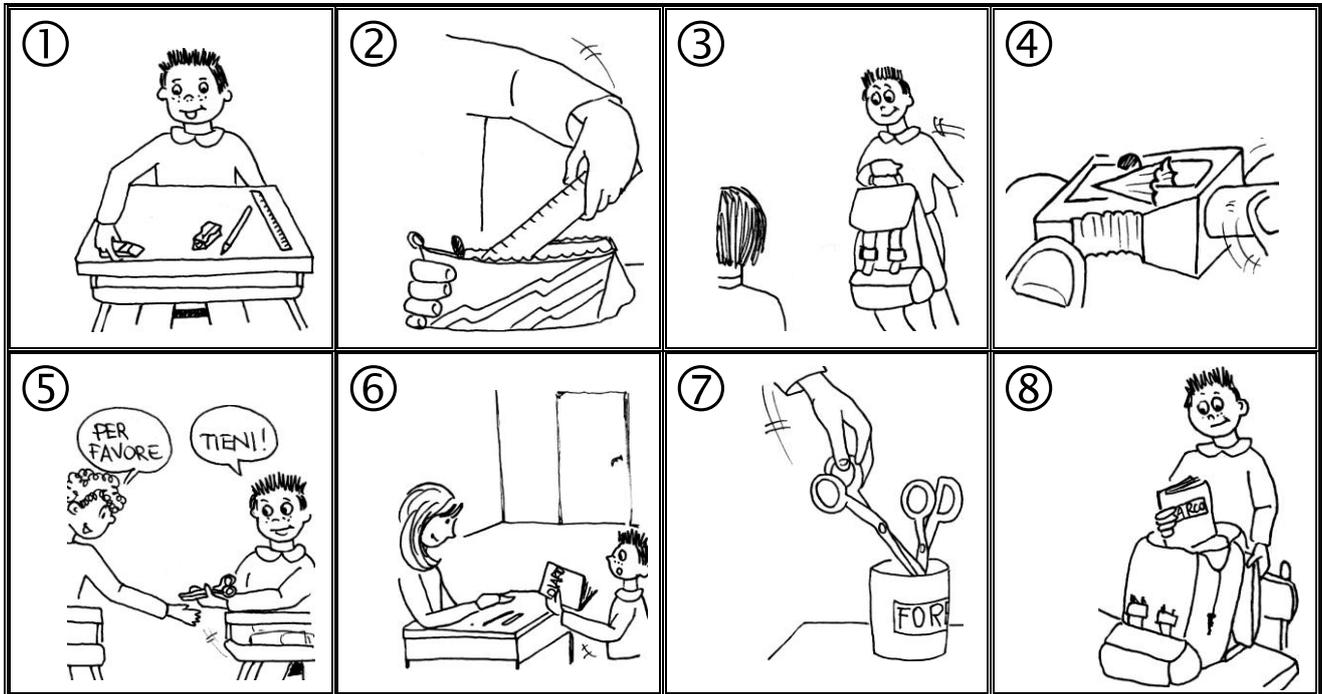
ASCOLTO

I  Incolla qui la tua foto

			
INCOLLA	LEGGI	CANCELLA	ASCOLTO

E tu che cosa fai?

Scrivi nelle caselle le parole che mancano 



1.  la gomma

2.  il righello nell'astuccio

3.  lo zaino al mio compagno

4.  la matita

5.  le forbici

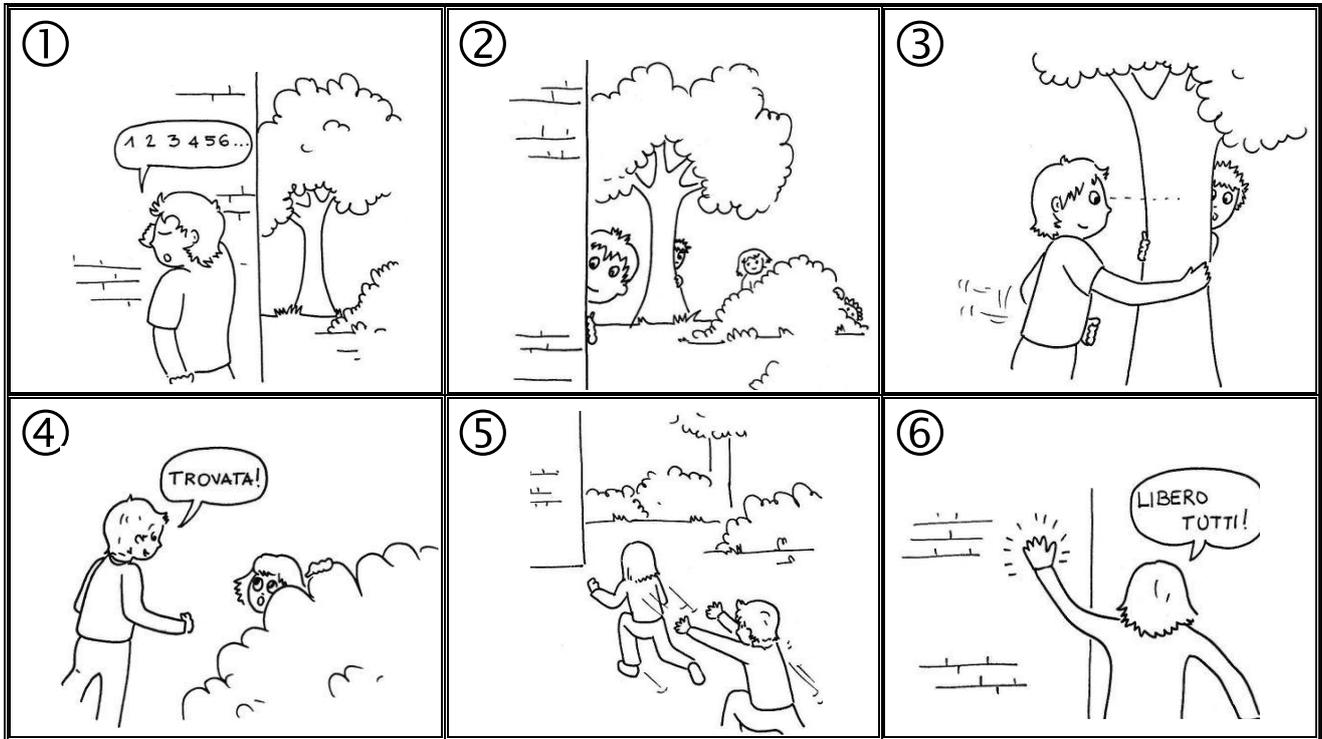
6.  il diario alla maestra

7.  a posto le forbici

8.  fuori il quaderno dallo zaino

E tu che cosa fai?

Scrivi nelle caselle le parole che mancano 



1. IO 

--	--	--	--	--	--

 fino a ...

2. IO 

--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3. IO 

--	--	--	--	--	--

 i compagni

4. IO 

--	--	--	--	--	--	--

 il nascondiglio

5. IO 

--	--	--	--	--	--

 verso la toppa

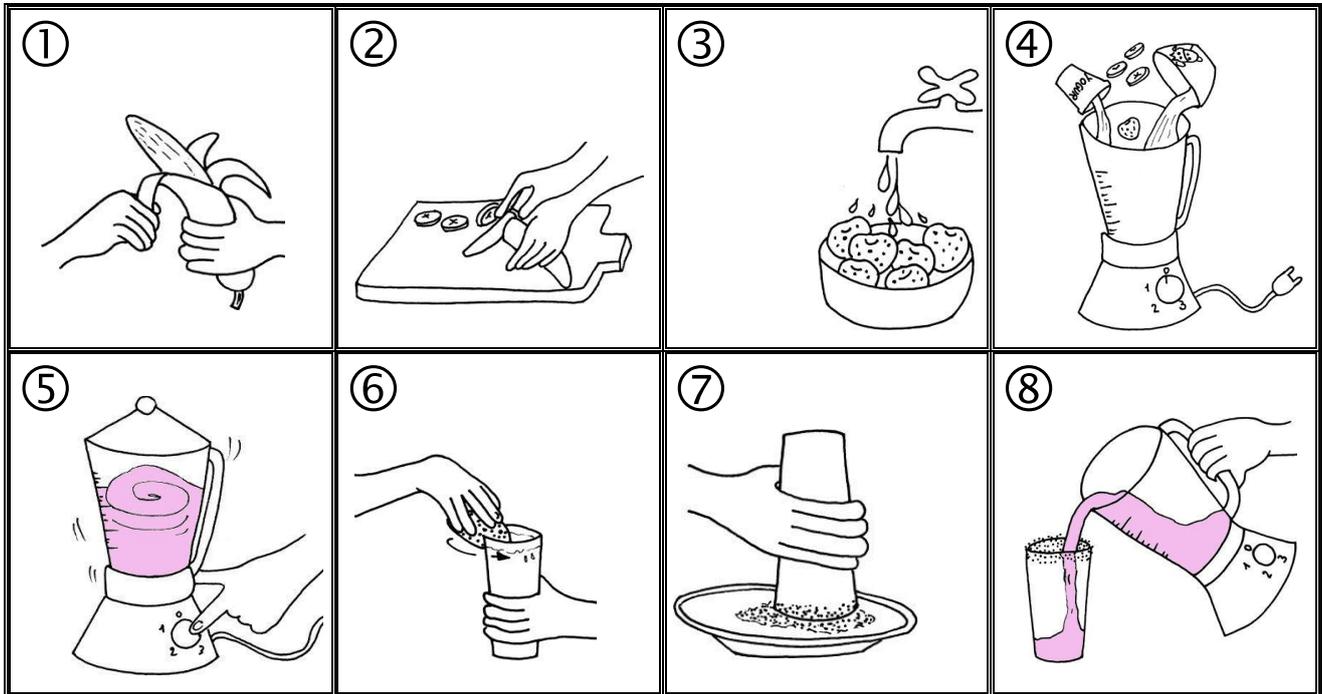
6. IO 

--	--	--	--	--	--	--

 tutti

E tu che cosa fai?

Scrivi nelle caselle le parole che mancano 



1.  le banane

2.  le banane a pezzetti

3.  le fragole

4.  le banane, le fragole...

5.  per un minuto ca.

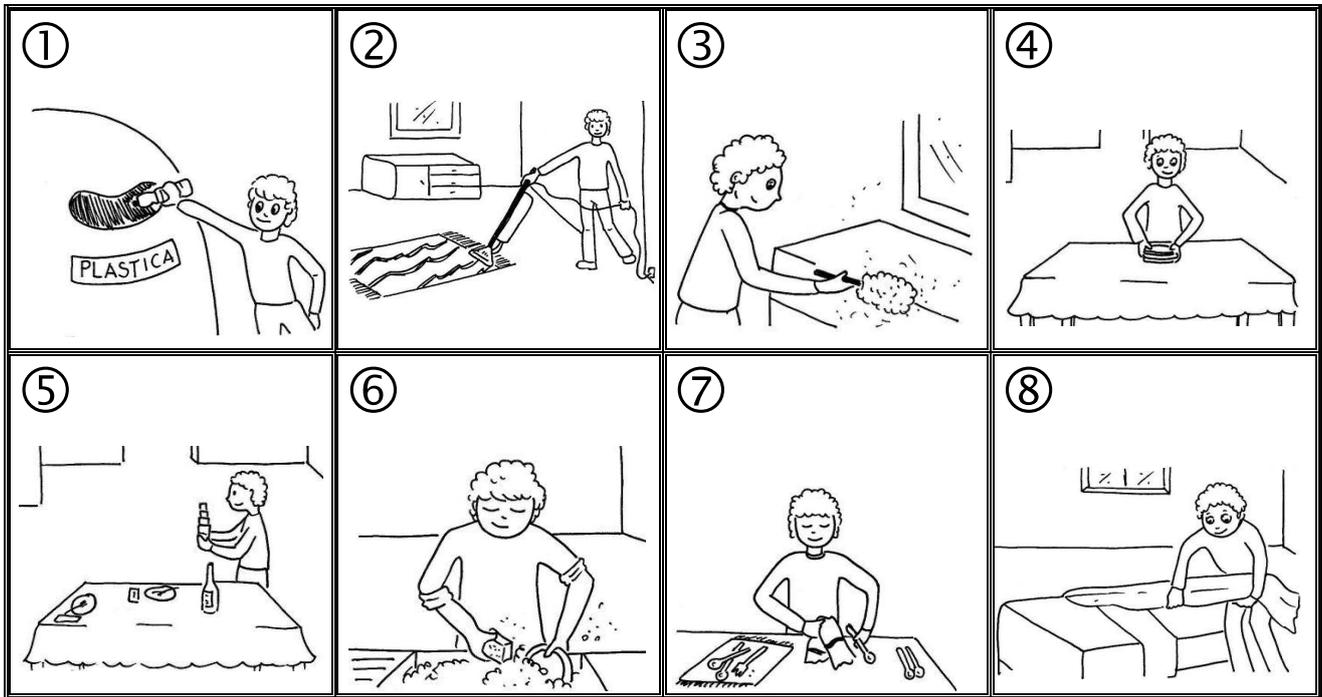
6.  il bordo del bicchiere...

7.  il bicchiere in un...

8.  i bicchieri dei miei amici

E tu che cosa fai?

Scrivi nelle caselle le parole che mancano 



1.  le bottiglie di plastica nel...

2.  l'aspirapolvere sul tappeto

3.  il cassettone

4.  la tavola

5.  la tavola

6.  i piatti

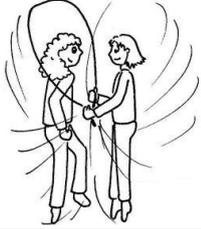
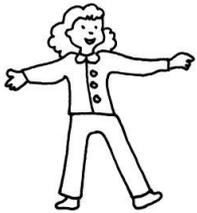
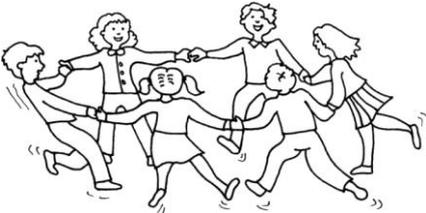
7.  le posate

8.  il letto

Ascolta e guarda con attenzione  

 **TU**

 **VOI** 

SALTA 	SALTATE 
CANTA 	CANTATE 
GIRA 	GIRATE 

Continua tu: scrivi la parola giusta nelle caselle ... 

COLORA C O L O R A T E

DISEGNA

MANGIA

CAMMINA

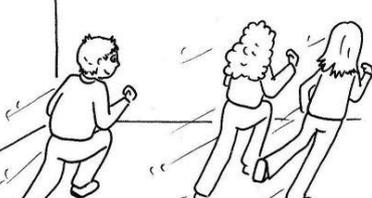
ENTRA

BALLA

Ascolta e guarda con attenzione  

 **TU**

 **VOI** 

 CORRI	 CORRETE
 RIDI	 RIDETE
 PRENDI la palla	 PRENDETE la palla

Continua tu: scrivi la parola giusta nelle caselle ... 

SCRIVI

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

LEGGI

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

METTI

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BEVI

--	--	--	--	--	--	--	--

SCENDI

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

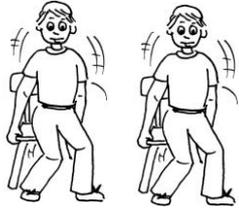
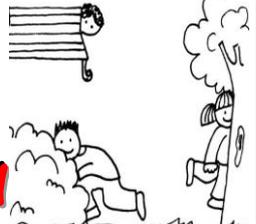
CHIEDI il permesso

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Ascolta e guarda con attenzione  

 **TU**

 **VOI** 

ALZATI 	ALZATEVI 
SIEDITI 	SEDETEVI 
NASCONDITI 	NASCONDETEVI 

Continua tu: scrivi la parola giusta nelle caselle ... 

GIRATI

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

VESTITI

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

LAVATI le mani

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

SOFFIATI il naso

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

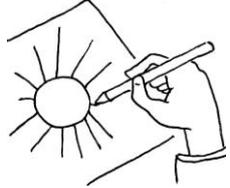
ABBOTTONATI la giacca

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ALLACCIATI le scarpe

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

NO, ✎ non ... !

			
CORRI	SIEDITI	TEMPERA la matita	DISEGNA

NON CORRERE

NON ALZARTI

NON TEMPERARE la matita

NON APRIRE la finestra

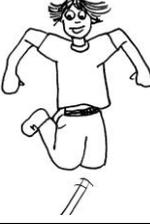
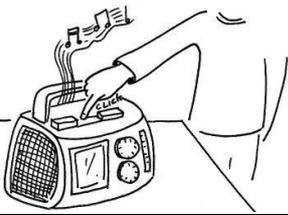
NON ACCENDERE il registratore

NON SALTARE

NON DISEGNARE

NON SEDERTI vicino a...

NO!

			
APRI la finestra	SALTA	ACCENDI il registratore	SIEDITI vicino a...

NO ✎ non ... !

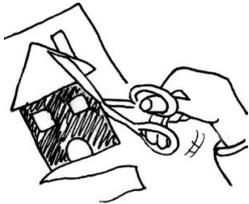
Continua tu: scrivi la parola giusta sui puntini ... ✎



NON il libro



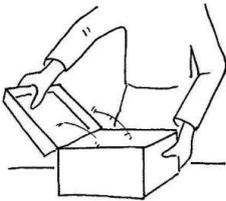
NON



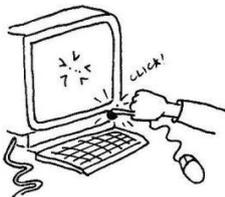
NON la casa



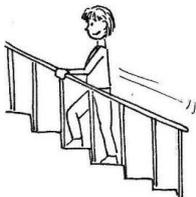
NON la casa



NON la scatola



NON il computer



NON

I comandi + il lessico

PRENDI →



DAMMI →



TIENI →



TOCCA →



GUARDA →



INDICA →



Memory

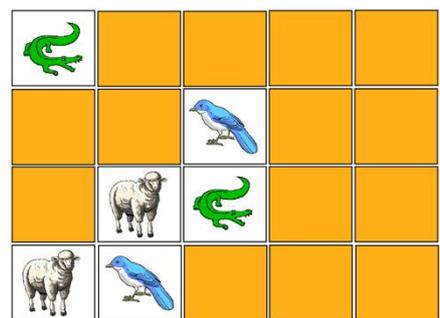
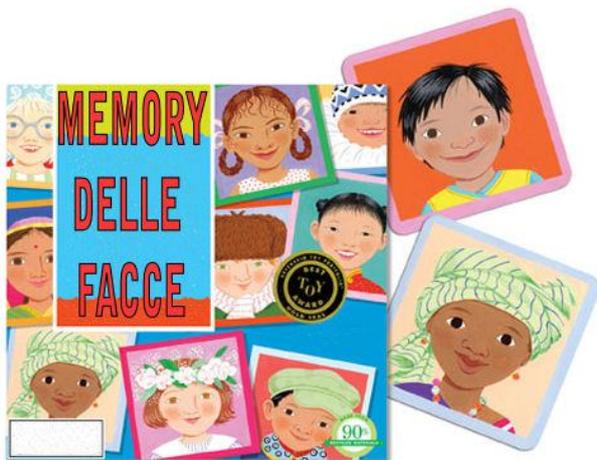
Sai giocare a memory?

Il gioco è molto semplice, ma richiede memoria e concentrazione.

Nel memory devi trovare 2 carte uguali che si chiamano "coppie".

Come si gioca:

1. Mescolare le carte.
2. Mettere le carte coperte sul tavolo.
3. Ogni giocatore a turno scopre due carte. Se queste carte sono uguali e formano una coppia, il giocatore può scoprire altre 2 carte, altrimenti le rimette sul tavolo nella stessa posizione di prima.
4. Il turno passa all'altro giocatore.
5. Vince il giocatore che scopre più coppie.



Ritaglia le carte di pagina 15 e 16 e gioca: accoppia l'immagine alla parola scritta



l'astuccio



la penna



la matita



la gomma



la colla



il temperino



le matite
colorate

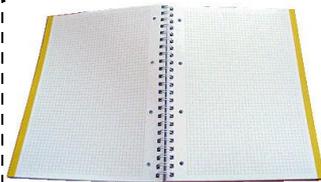


i pennarelli





il quaderno



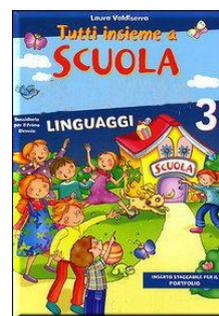
lo zaino



il righello



il libro



il diario



le forbici



il pennello



i fermagli

