









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 

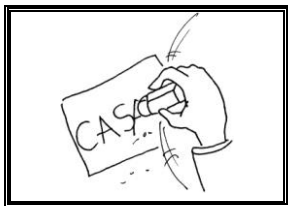
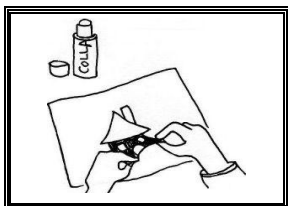
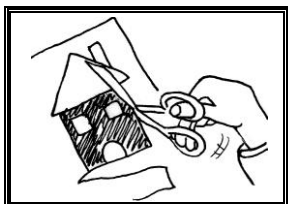
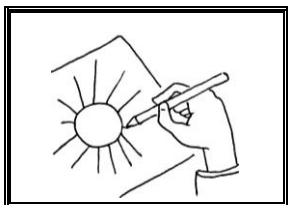
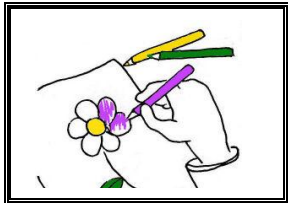
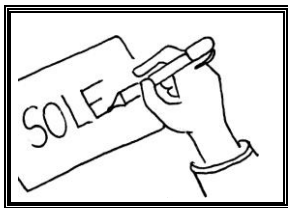
<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 

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

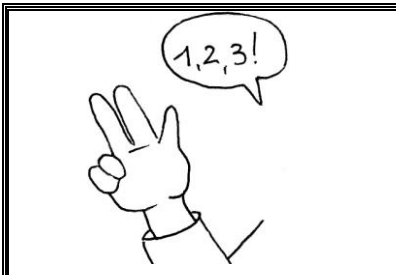
6. il righello nell'astuccio

7. le forbici

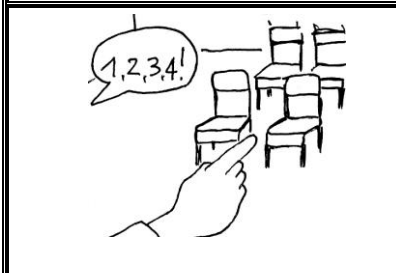
8. il quaderno al tuo compagno

Riepilogo comandi + numeri e colori

Segna con una crocetta il comando giusto ☒ ✎



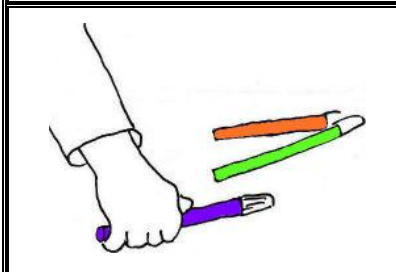
- CONTA 3 pennarelli
- CONTA fino a 3
- SALTA 3 volte



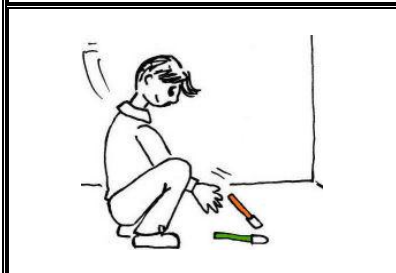
- CONTA le finestre
- CONTA i quaderni
- CONTA le sedie



- 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

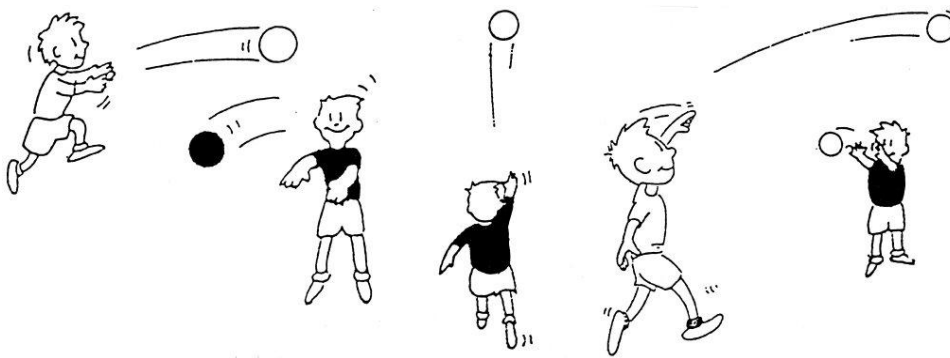


- PORTA 2 quaderni al tuo compagno
- PORTAMI 2 quaderni
- METTI a posto 2 quaderni

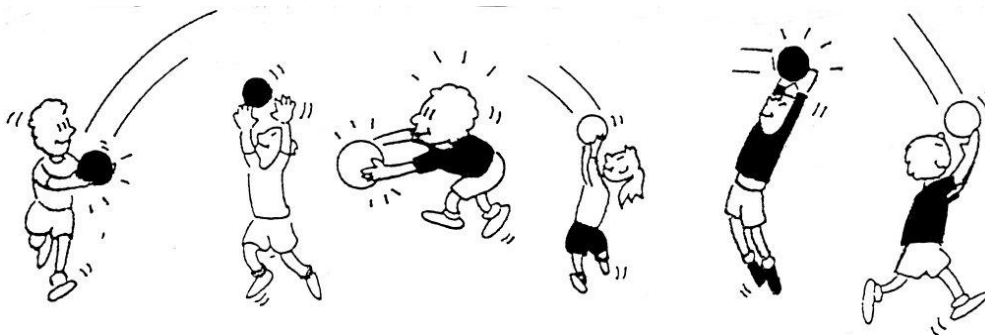
In palestra

Attenzione! Tante parole per dire la stessa cosa

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



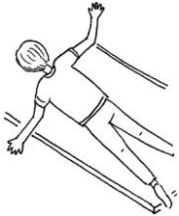
PRENDI → **AFFERRA** → **ACCHIAPPA**... la palla!



In palestra

Vero o falso? (V o F?)

Segna con una crocetta la risposta giusta ☒ 



SDRAIATI a pancia in su

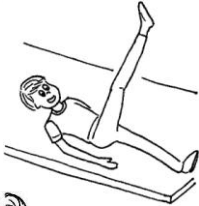
V F



SIEDITI



CORRI a passi lunghi



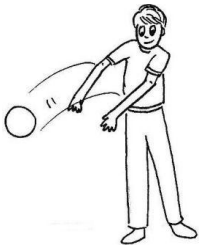
ALZA le gambe



SALTA come una rana



CAMMINA sui talloni



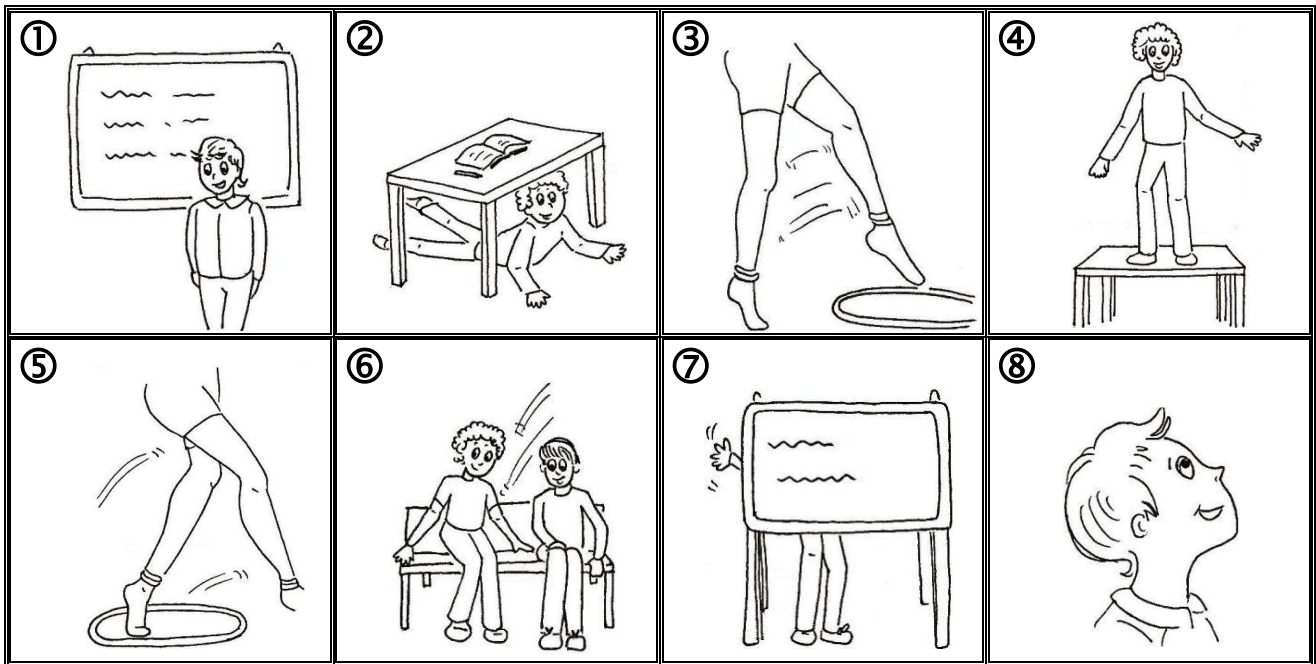
PRENDI la palla



CAMMINA a quattro zampe

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 ...

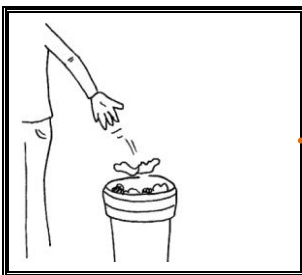
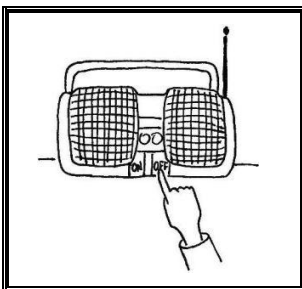
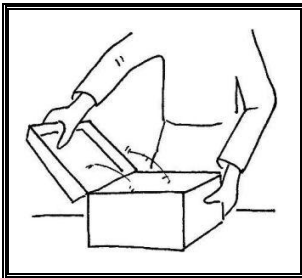
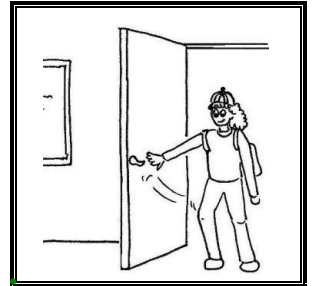
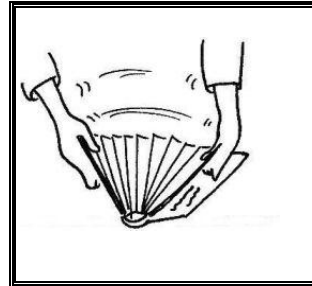
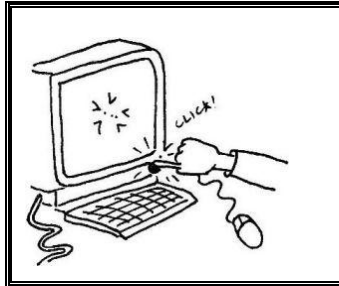
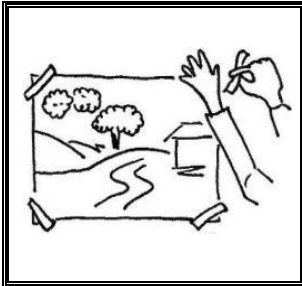
7. STAI la lavagna

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!

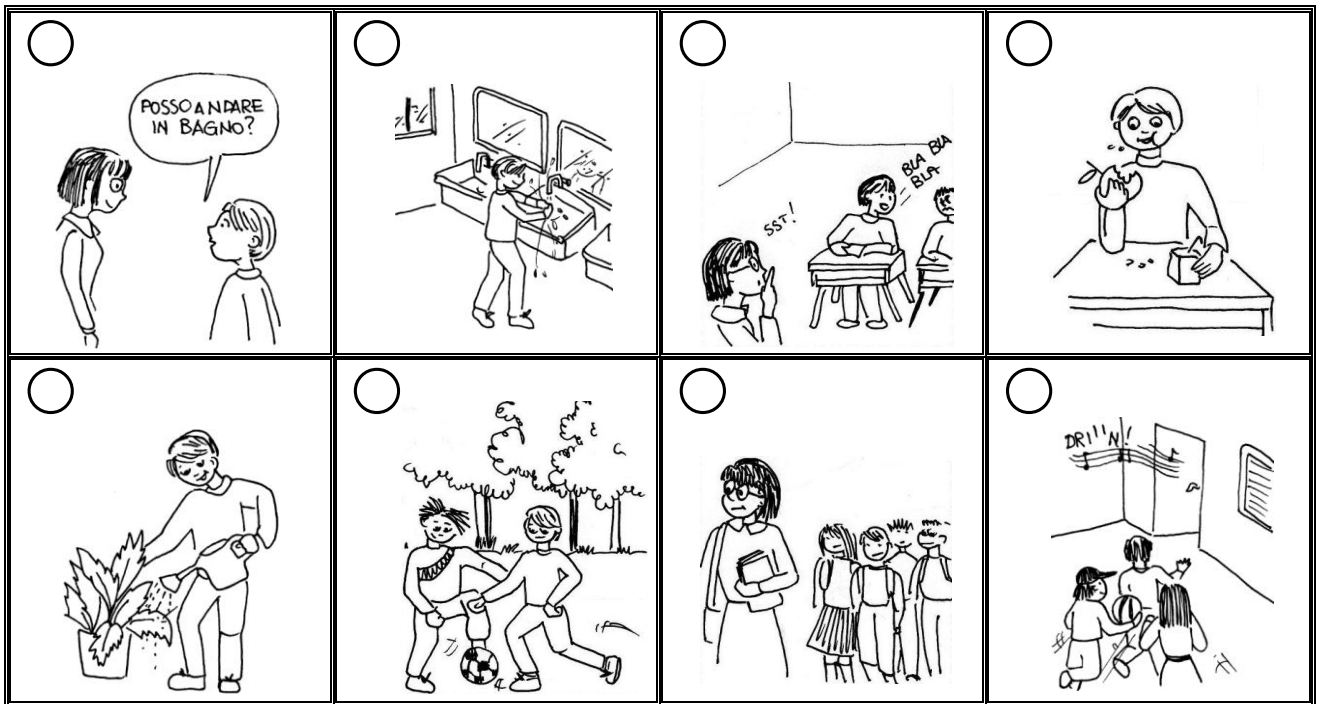
Per piacere...



<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

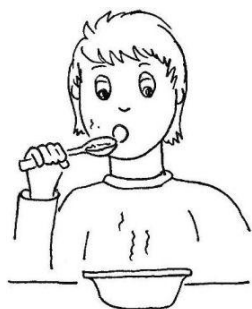
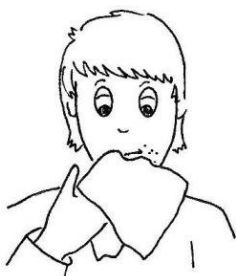
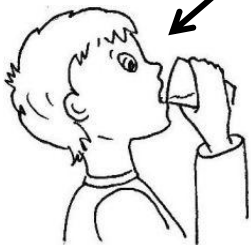
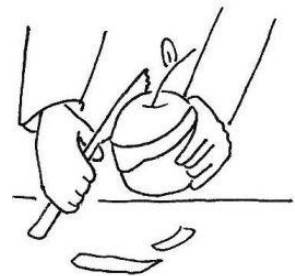
PULISCITI
la bocca

SPARECCHIA
la tavola

SBUCCIA
la mela

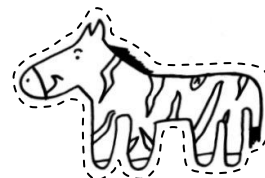
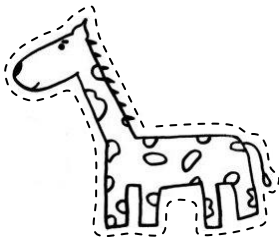
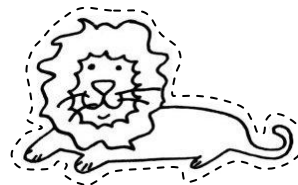
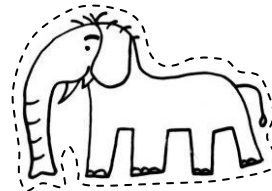
RIEMPI
la brocca

ASSAGGIA
la minestra



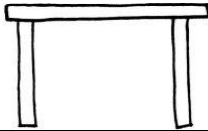

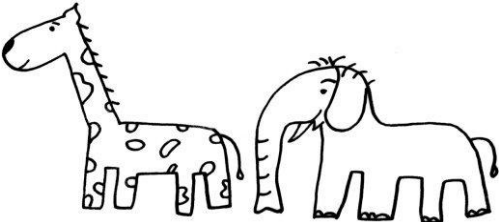

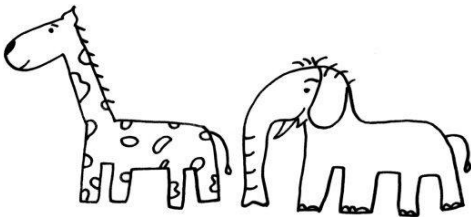

Comandi e posizioni con gli animaletti di plastica

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



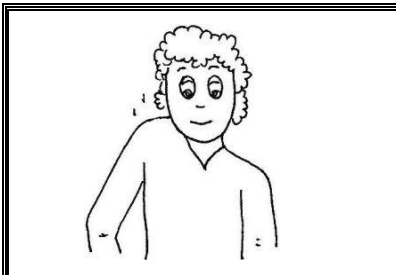
Comandi e posizioni con gli animaletti di plastica

Ora incolla ... 

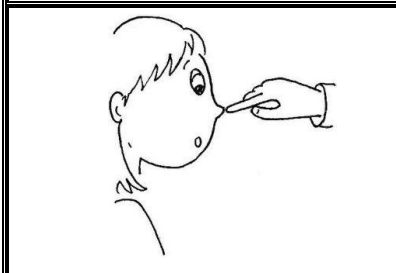
<p>... il serpente sopra il banco</p>	
<p>... la giraffa tra l'ippopotamo e la tigre</p>	
<p>... il coccodrillo davanti alla giraffa</p>	
<p>... la scimmia a destra</p>	
<p>... la zebra dietro l'elefante</p>	
<p>... il leone di fronte alla zebra</p>	

I comandi e le parti del corpo

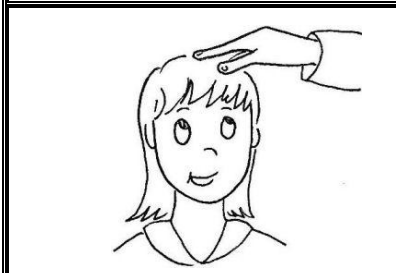
Segna con una crocetta il comando giusto ☒ ✎



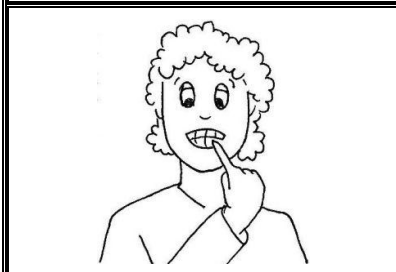
- ALZA la mano
- ALZA la spalla destra
- TOCCATI la spalla destra



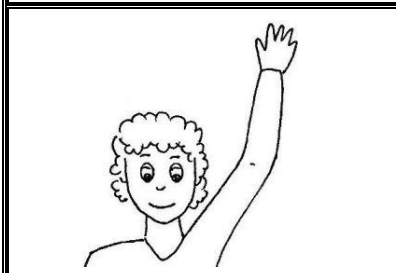
- TOCCA il naso a ...
- TOCCATI il naso
- TOCCA l'orecchio a ...



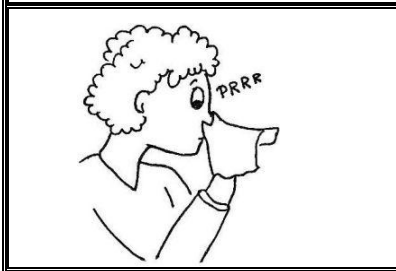
- TIRA i capelli a ...
- TOCCATI la testa
- ACCAREZZA la testa a ...



- 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"/> -MI AGOLA <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 

