

1 - 4

# UNA STRANA MINIERA



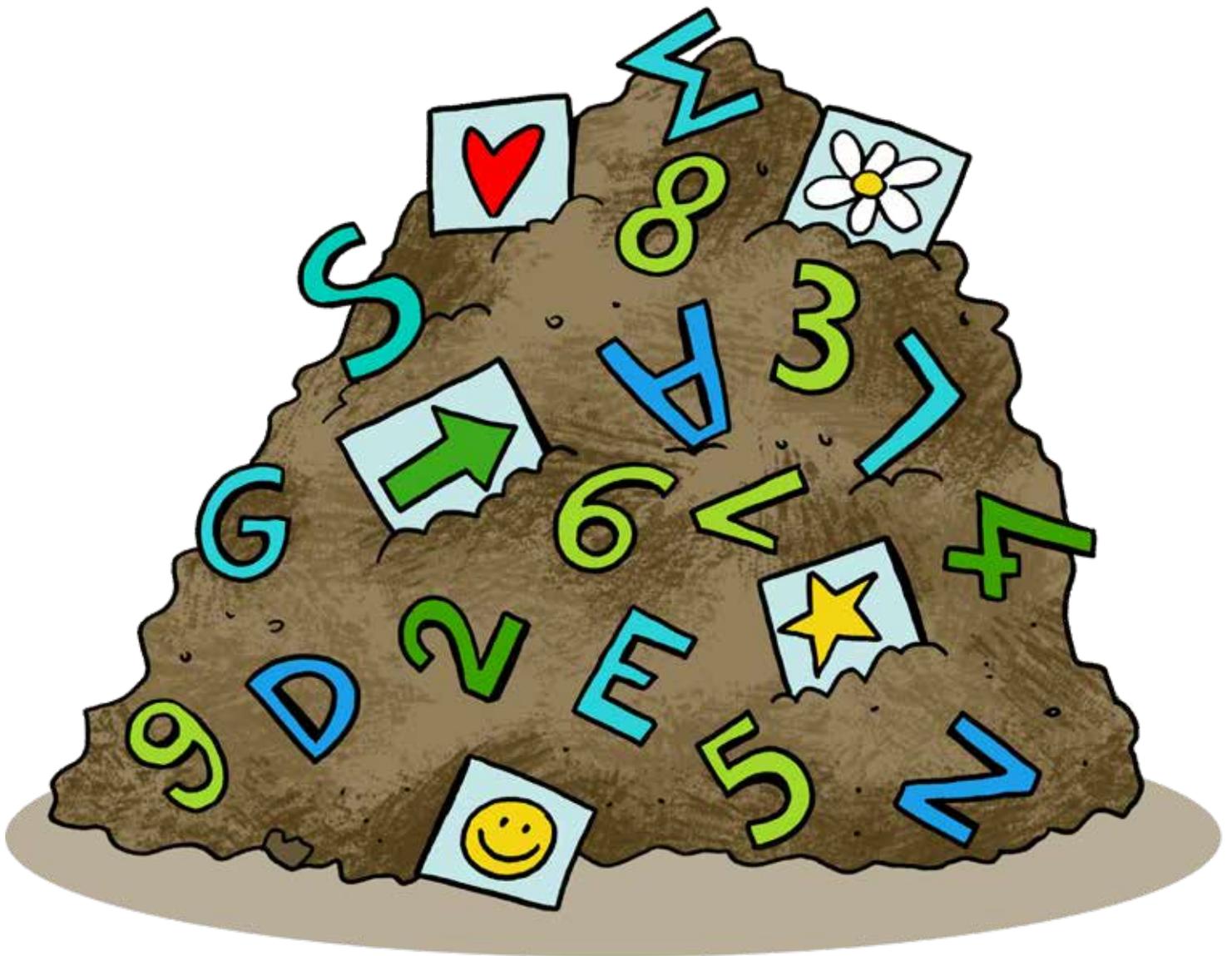
1



## TESORI DA SCOPRIRE

Ortopicchio aveva sempre pensato che le miniere contenessero solo diamanti e metalli. Un giorno è capitato per caso davanti a un luogo molto particolare. Ha capito immediatamente che lì venivano raccolte altre cose preziose, ma non gli è stato subito chiaro di che cosa si trattasse esattamente.

Ha cominciato a osservare un mucchio e ad analizzare i vari elementi mescolati per capire che cosa fossero, cercando un modo per fare un po' di ordine raggruppandoli. Quali possono stare insieme? Aiutalo tu: nella pagina seguente disegna le ceste che ti servono per inserire dentro a ciascuna gli elementi secondo la tua suddivisione.



---

Disegna qui sotto le ceste.

---

Di quante ceste hai avuto bisogno? \_\_\_\_\_



Aggiungi un'etichetta di tua invenzione accanto a ciascuna delle tue ceste.

Confronta il tuo lavoro con quello dei tuoi compagni e delle tue compagne, e insieme provate a rispondere a queste domande.

A che cosa servono i vari elementi che si raccolgono in questa miniera?

Per chi sono utili e preziosi? \_\_\_\_\_

Per che cosa vengono usati? Prova a pensarci o a guardarti intorno: li trovi da qualche parte?

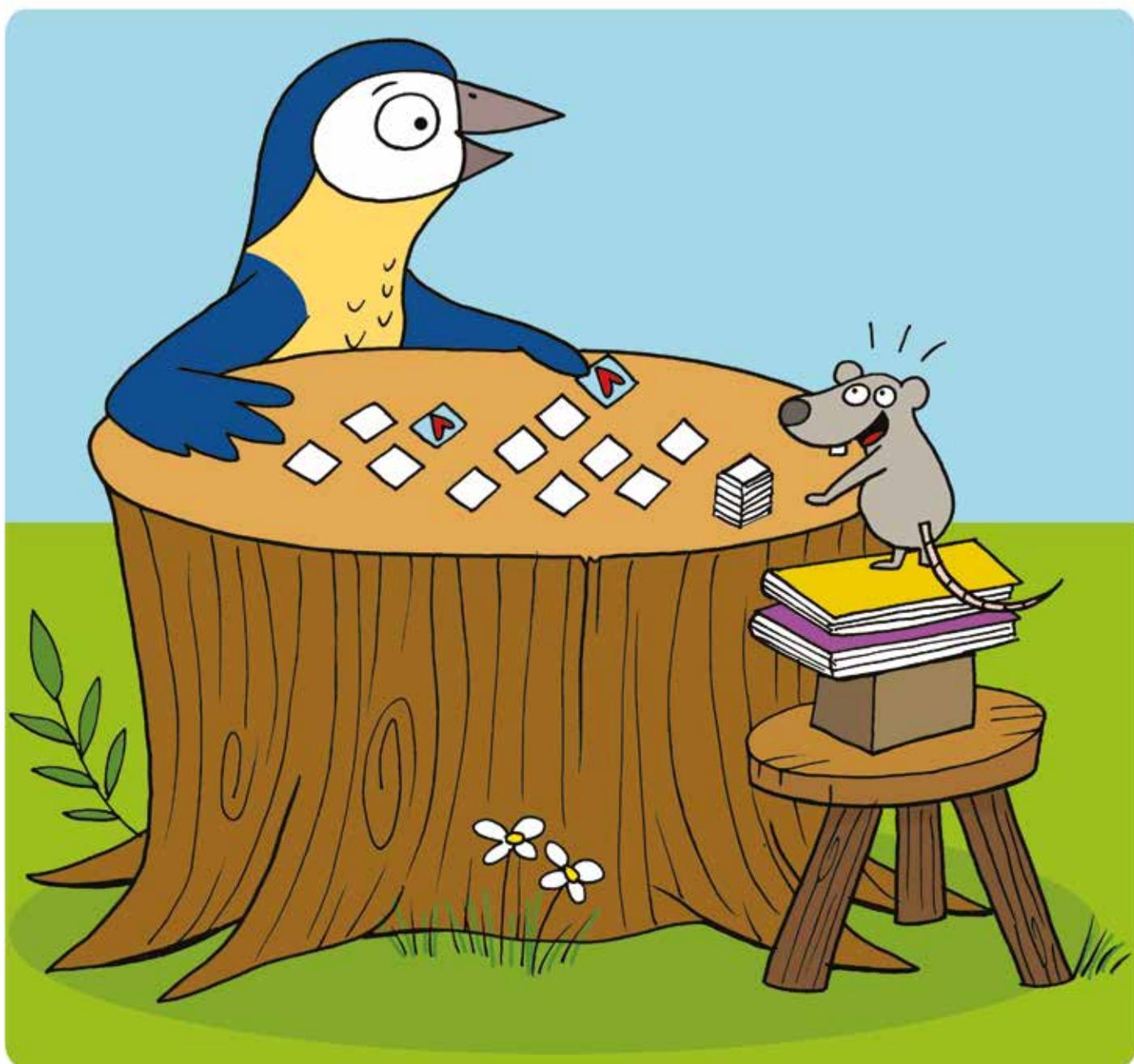
## MEMORY DI LETTERE E NUMERI



Ortopicchio nei suoi cestini ha fatto un po' di confusione tra numeri e lettere. È capitato anche a te? Per migliorare, ha pensato di allenarsi con un *memory* che puoi fare anche tu con i tuoi compagni e le tue compagne.

Ritaglia le tessere, mescolale e disponile sul tavolo con la parte bianca rivolta verso l'alto. Gira due tessere; se appartengono allo stesso gruppo di elementi (due lettere oppure due numeri) puoi tenerle da parte e formare il tuo tesoro. Poi passi il turno. Alla fine vincerà chi racimolerà il maggior numero di tessere.

Fai attenzione, perché in questo gioco ci sono due tessere che si assomigliano molto, ma non hanno lo stesso significato. Quando avrai scoperto quali sono, puoi scriverlo qui:





A	B	C	D	E	F
G	H	I	L	M	N
O	P	Q	R	S	T
U	V	Z	0	1	2
3	4	5	6	7	8
9	X	Y	W	K	J

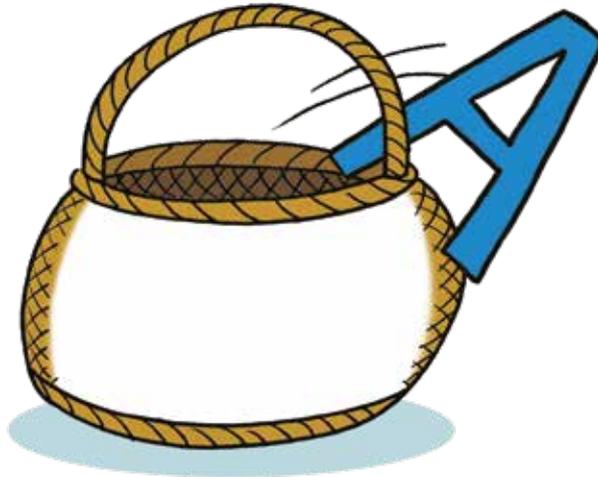
## SHHH, TUTTI ALL'ASCOLTO: TESORI PARLANTI!



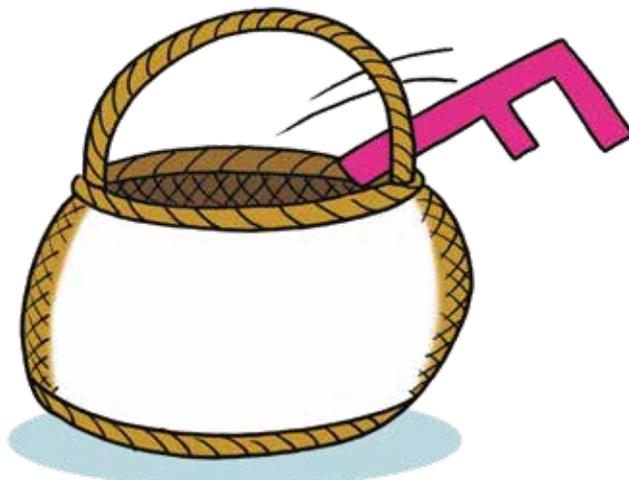
Ortopicchio è rimasto molto affascinato dalla miniera contenente lettere, numeri e disegni. Ha così deciso di portarci anche i suoi amici del bosco. Durante un giro di perlustrazione, Sgrammit inavvertitamente ha fatto cadere dal cestino alcune lettere e ha scoperto che esse, al contatto col suolo, emettono dei suoni molto diversi.

Prova a verificare se quanto scoperto da Sgrammit è vero, pronunciando i suoni corrispondenti alle lettere cadute dal cestino; cerca poi di capire in che cosa sono diversi.

Sgrammit è riuscito a urlare fortissimo pronunciando la A. Prova anche tu. Trovi altre lettere che ti permettono di fare la stessa cosa? Aggiungile nel cestino.



Sgrammit è riuscito a riprodurre il rumore del vento usando solo questa lettera. Prova anche tu. Trovi altre lettere che ti permettono di fare qualcosa di simile, senza prendere fiato? Ad esempio, una lettera per il sibilo del serpente, una per il rombo di un'automobile... Con l'aiuto dell'insegnante, libera la fantasia e aggiungile nel cestino.



---

Puoi continuare a giocare con i suoni corrispondenti a tutte le lettere. Aggiungi nello spazio vuoto altri cestini, in cui inserire suoni e dunque lettere a seconda delle caratteristiche che ti fanno venire in mente.

Ad esempio, ecco un'ulteriore prova che puoi fare: prova a urlare fortissimo il suono P. Ci riesci? No? E il suono T? Però con questi suoni puoi fare molte altre cose: prova per esempio a imitare con il suono P lo scoppio di un palloncino o a riprodurre un ritmo, con l'aiuto dell'insegnante.

---

Ora che conosci bene i suoni che usiamo per parlare e inizi a conoscere le lettere che li rappresentano, puoi divertirti con le tue compagne e i tuoi compagni con molti giochi: ad esempio, con *Entra in porto una nave carica di...* CANI, CAMMELLI, CORIANDOLI... Continua tu e poi riprova con altri suoni iniziali.

## A BRACCETTO...



Ora giocate con Ortopicchio a pronunciare le lettere che avete scoperto e a combinarle tra loro.

Prima di giocare, preparate un cartellone per ogni lettera.

Poi seguite le indicazioni dell'insegnante.





Gazza, amica di Ortopicchio, che è attentissima ai dettagli ed è abile a volare e a prendere oggetti di tutti i tipi, ha anche un'altra idea per giocare osservando la realtà.

Ritagliate (da volantini, giornali o altro) e incollate qui sotto immagini o parole che iniziano con una coppia di suoni che vi dirà l'insegnante. Ad esempio con LI-:



**LIMONE**

Dopo aver sperimentato queste attività, possiamo affermare che le lettere sono tesori preziosi. Spiega perché, dicendo, secondo te, a che cosa servono.



Dovete sapere che le lettere che troviamo nel primo cestino (attività 3) hanno un nome preciso: si chiamano **VOCALI**. Le altre lettere, invece, si chiamano **CONSONANTI**.

Avete già sentito questi nomi? Se siete curiosi di scoprire perché si chiamano così, ascoltate la storia scritta nella pagina seguente.



## VOCALI E CONSONANTI

Moltissimi animali producono dei suoni (se preferite, possiamo chiamarli versi) per comunicare: ci avete mai fatto caso? Facciamo qualche prova: il cane che suoni sa emettere? E il gatto? E il cavallo? E la lumaca? E la balena? Potete continuare a vostra scelta, e se avete dei dubbi consultare con l'insegnante un'enciclopedia degli animali.

Però, nessun altro animale parla come l'essere umano: tant'è vero che noi possiamo imitare gli animali, ma non il contrario (a meno che qualcuna o qualcuno di voi non abbia un cane o un gatto parlante! O magari, piuttosto, un pappagallo, che sa ripetere qualche parola...). Quando era primitivo, anche l'essere umano emetteva suoni simili a versi, ma questi, via via, sono diventati più specifici e adatti per parlare e per scrivere come facciamo noi oggi. Ogni lingua ha i suoi suoni: italiano, francese, inglese, tedesco, russo, spagnolo, swahili, e l'elenco potrebbe essere lunghissimo.

L'essere umano è stato anche incuriosito dal capire quali sono e come funzionano i suoni delle lingue. Pensiamo alla lingua italiana: chi studia le lingue ci dice che contiene VOCALI e CONSONANTI, cioè i suoni che avete scoperto anche voi fino a qui, e che sono trascritti attraverso dei segni speciali chiamati lettere.

Perché si chiamano così? Semplice, lo avete già provato: perché le VOCALI sono suoni "con la voce", che permettono di urlare forte, ma anche di pronunciare sequenze di altri suoni; questi altri suoni sono le CONSONANTI, che "suonano con...". Con che cosa? Con altre consonanti, ma, soprattutto, con il supporto delle vocali.

Provate a pronunciare qualche parola togliendo le vocali: vedrete l'effetto che fa! STRADA sarebbe STRD, MELA sarebbe ML...

Insomma: potete provare e scoprirete che non sarebbe facilissimo parlare così. Potete anche togliere le consonanti: in questo modo, riuscirete a pronunciare benissimo i suoni (AA, EA...), ma non si capirà proprio più nulla! In conclusione, vocali e consonanti ci servono, e ci servono insieme. Provare per esserne sicuri.