

1 - 3

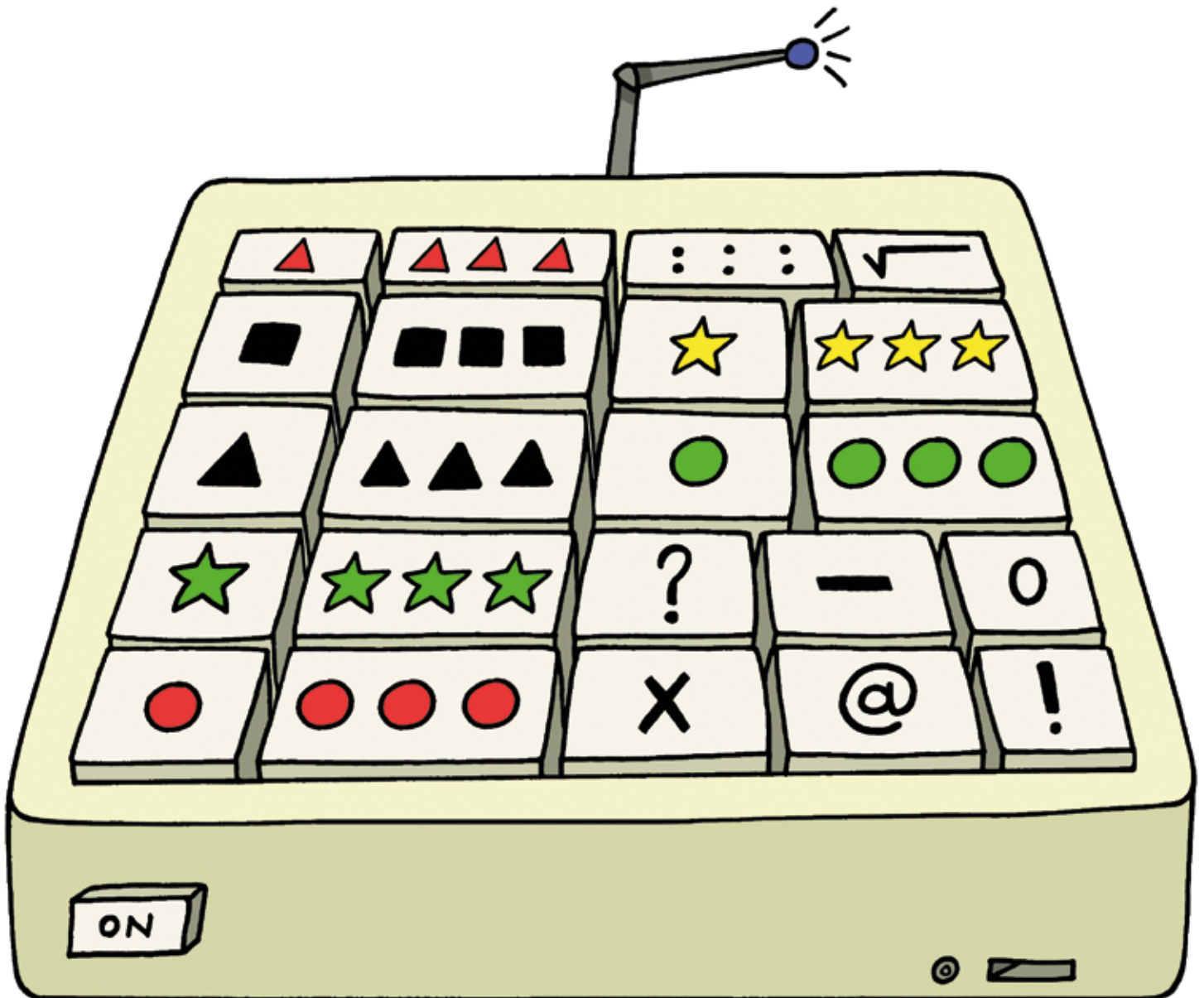
LE PAROLE VANNO D'ACCORDO





LE PAROLE VANNO D'ACCORDO

Gli alieni del pianeta Martimagica desiderano inviarvi l'immagine di Valentina, la loro massima esperta di parole. Per poterla ricevere è necessario inserire un codice. Purtroppo, però, gli alieni non ricordano più con precisione il codice esatto e vi forniscono tre varianti. Ascoltatele con attenzione e provate a digitare sulla tastiera i vari codici per trovare quello giusto.



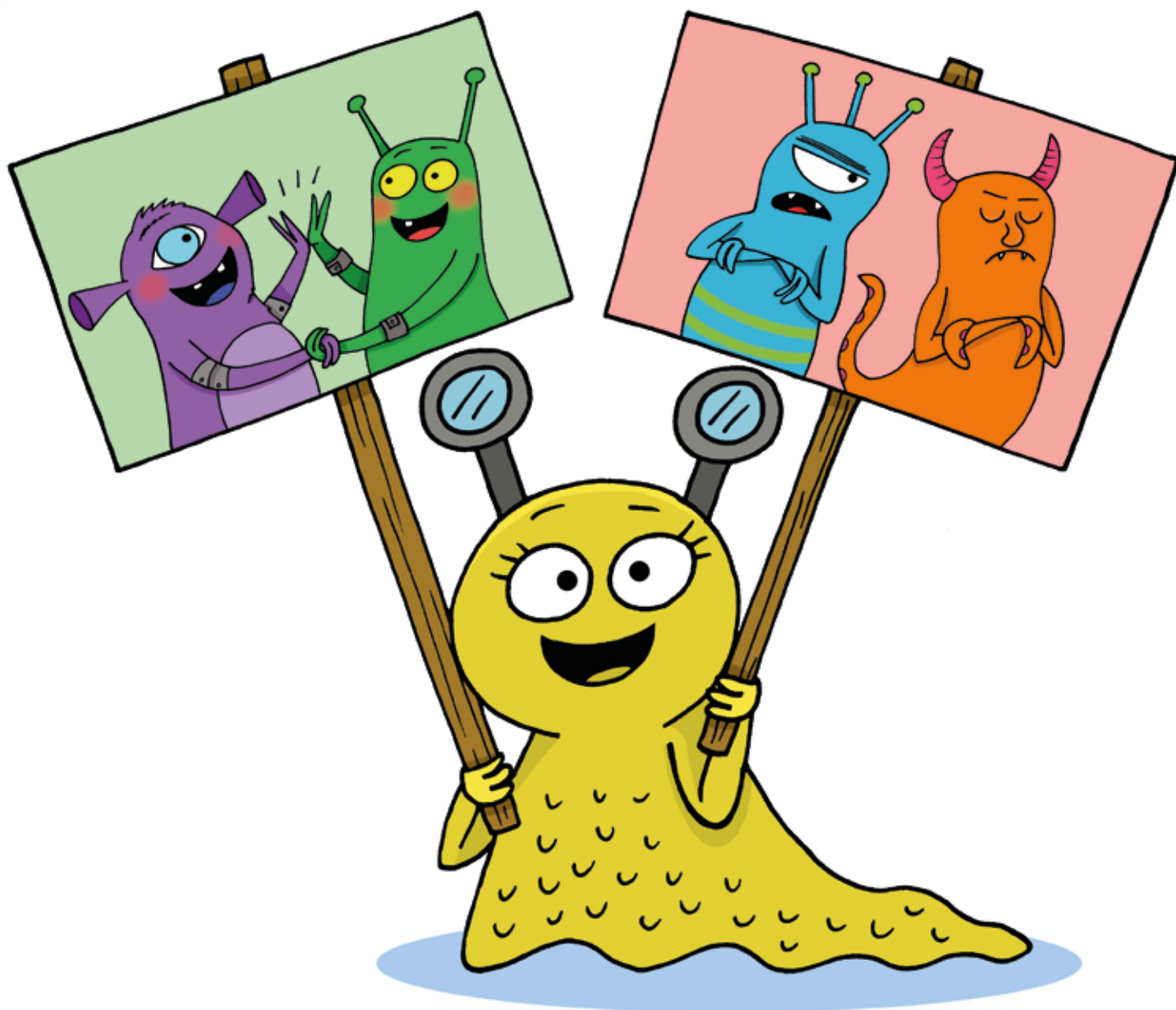
I primi due codici non hanno funzionato, mentre il terzo sì. Come ve lo spiegate? Quali differenze avete notato tra un codice e l'altro? Se serve, riascoltateli e provate a dire le differenze con parole vostre. Potete anche divertirvi a creare nuovi codici per far funzionare la macchina.

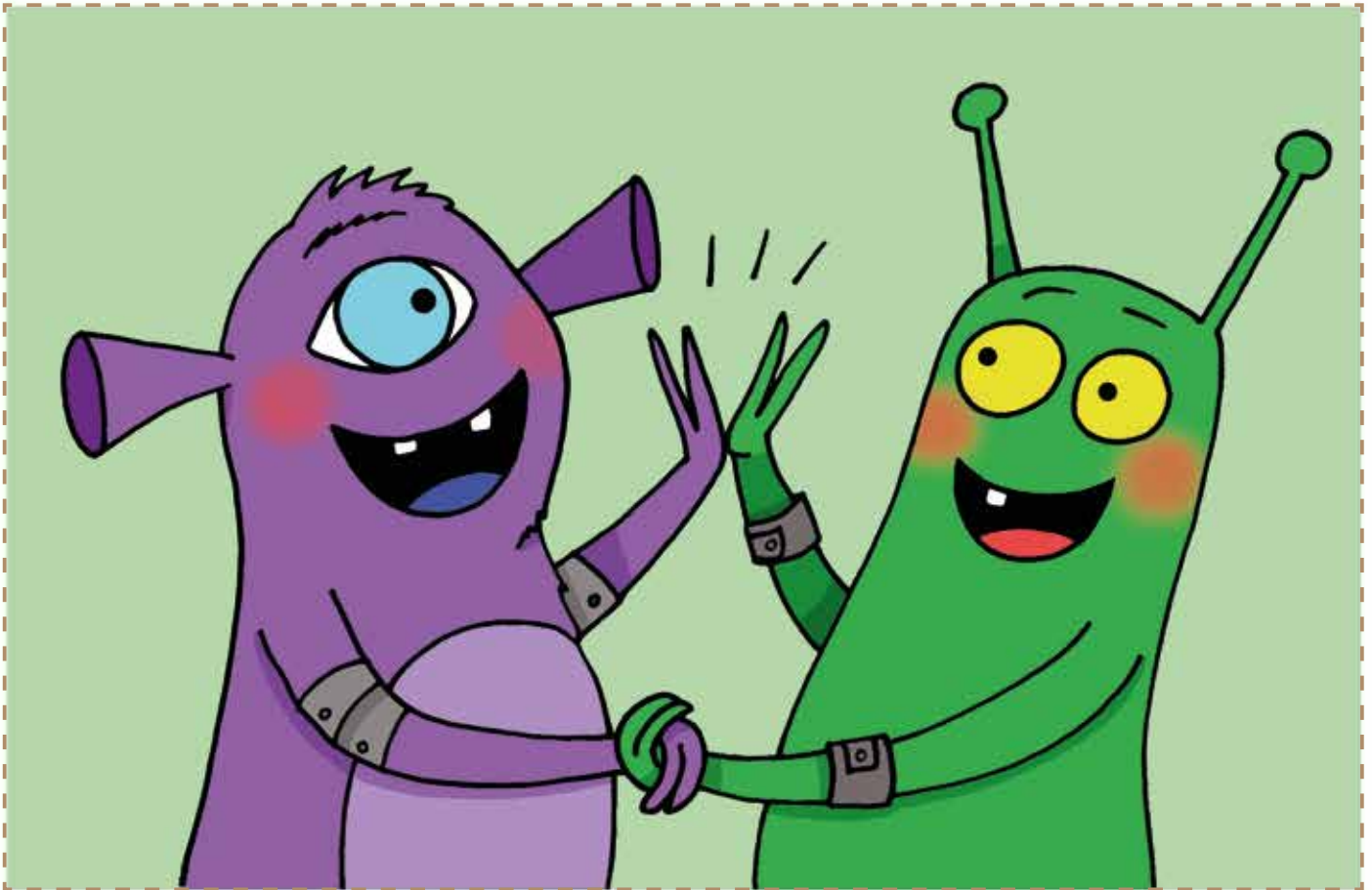




SU LA PALETTA!

Va-lentina si complimenta con voi e vi propone un allenamento per poter diventare ancora più esperti. Nella pagina seguente trovate due disegni per costruire delle palette da usare per segnalare la presenza di parole che vanno d'accordo tra loro (si danno la mano) e parole che al contrario non vanno d'accordo (non si danno la mano). Costruite le palette, poi ascoltate con attenzione le frasi e alzate la palette opportuna.





CATENE SENSORIALI



Va-lentina propone un gioco da svolgere in un grande spazio, come il vostro salone, il cortile o la vostra aula di classe.

Ha preparato per voi delle immagini che rappresentano alcune parole; al centro dello spazio trovate dei materiali che vi possono ricordare alcune caratteristiche delle parole illustrate. A voi il compito di trovare abbinamenti corretti formando delle catene di parole più lunghe possibili. Potete divertirvi a creare nuove catene a partire da altre immagini.

