

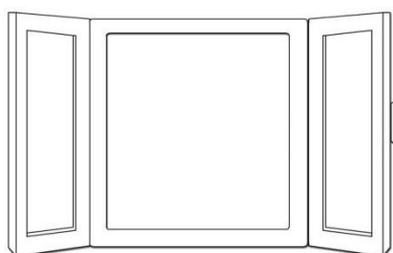
FASCICOLO DEI COMPITI - CLASSI PRIME

"ANCHE GLI ELFI  
FANNO I COMPITI!!!!"

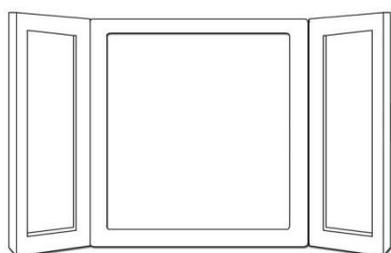


NOME: \_\_\_\_\_

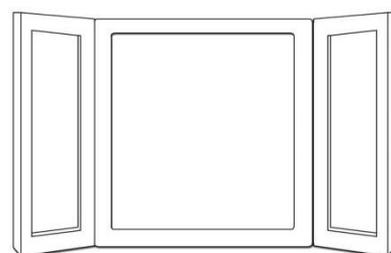
GUARDA OGNI GIORNO FUORI DALLA FINESTRA E REGISTRA IL TEMPO ATMOSFERICO.



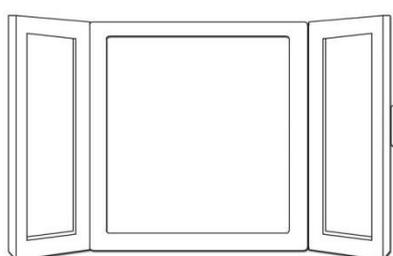
GIOVEDÌ 23



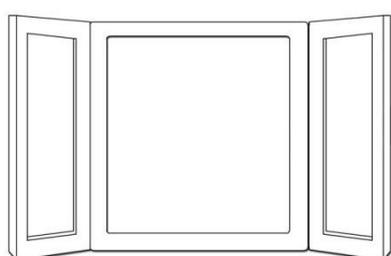
VENERDÌ 24



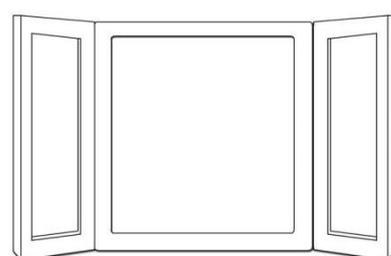
SABATO 25



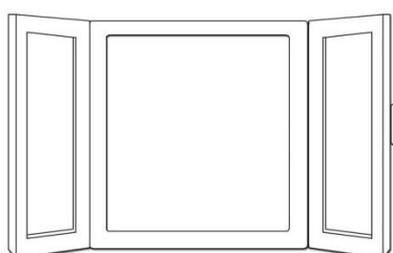
DOMENICA 26



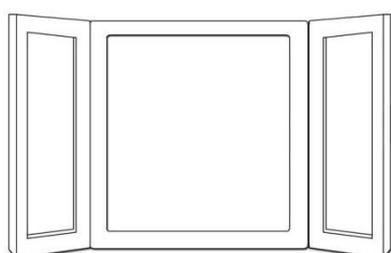
LUNEDÌ 27



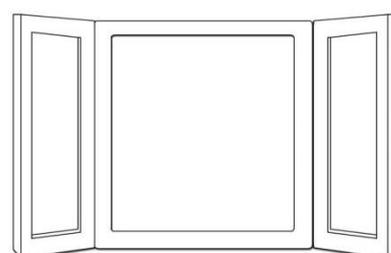
MARTEDÌ 28



MERCOLEDÌ 29

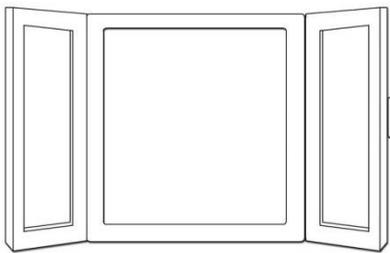
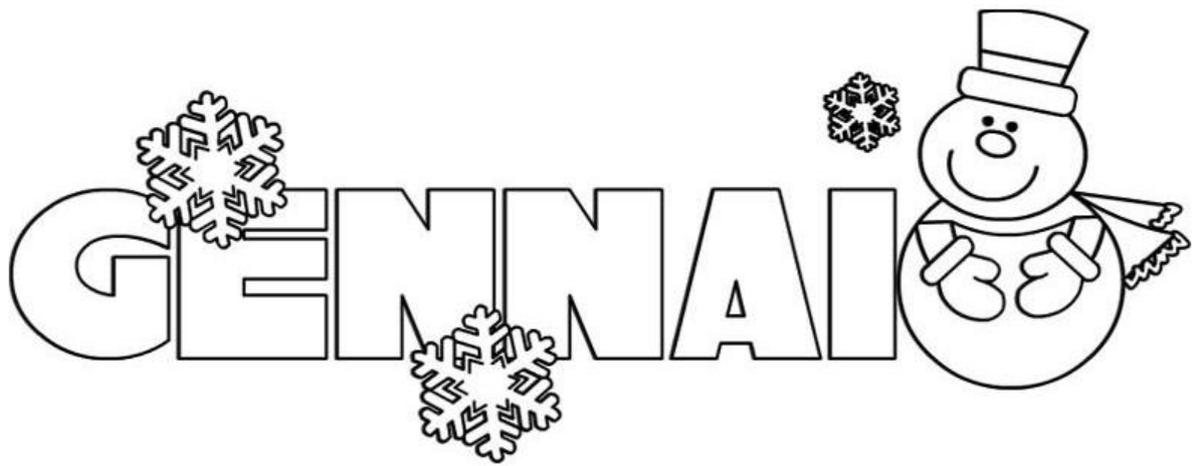


GIOVEDÌ 30

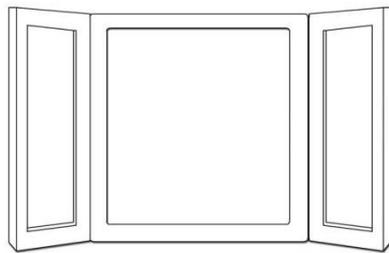


VENERDÌ 31

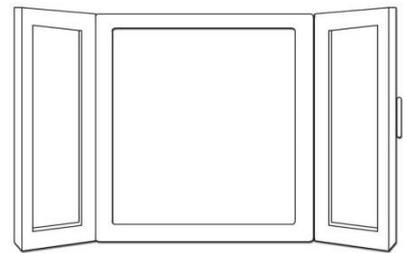
# GENNAI



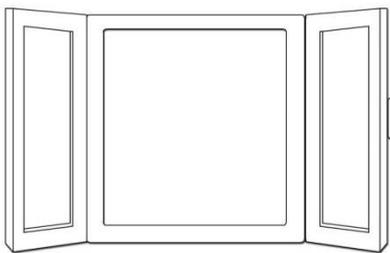
SABATO 1



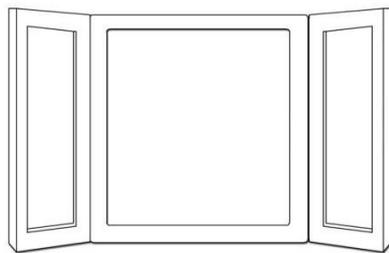
DOMENICA 2



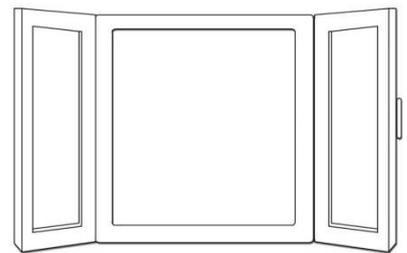
LUNEDÌ 3



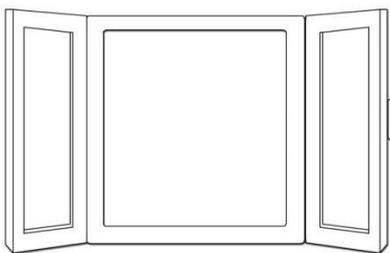
MARTEDÌ 4



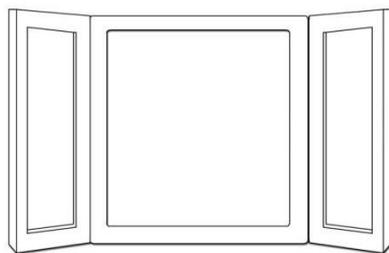
MERCOLEDÌ 5



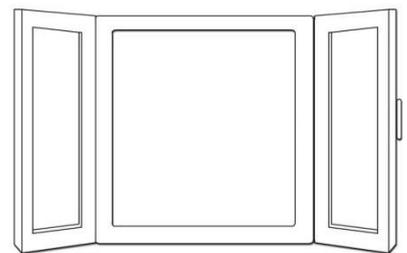
GIOVEDÌ 6



VENERDÌ 7



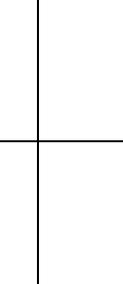
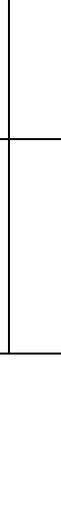
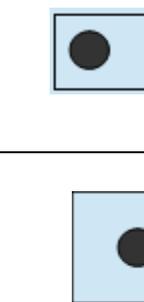
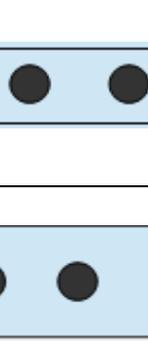
SABATO 8



DOMENICA 9

# SCHEDA 1

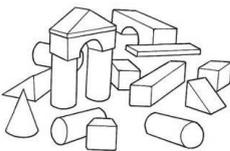
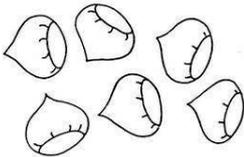
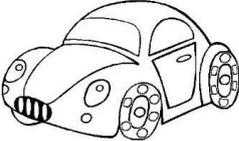
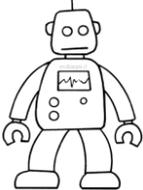
- PRONUNCIA IL NOME DELLE FIGURE
- COLORA CON LO STESSO COLORE LA FIGURA E IL CARTELLINO CORRISPONDENTE AL NUMERO DI SUONI CONTENUTI NEL SUO NOME



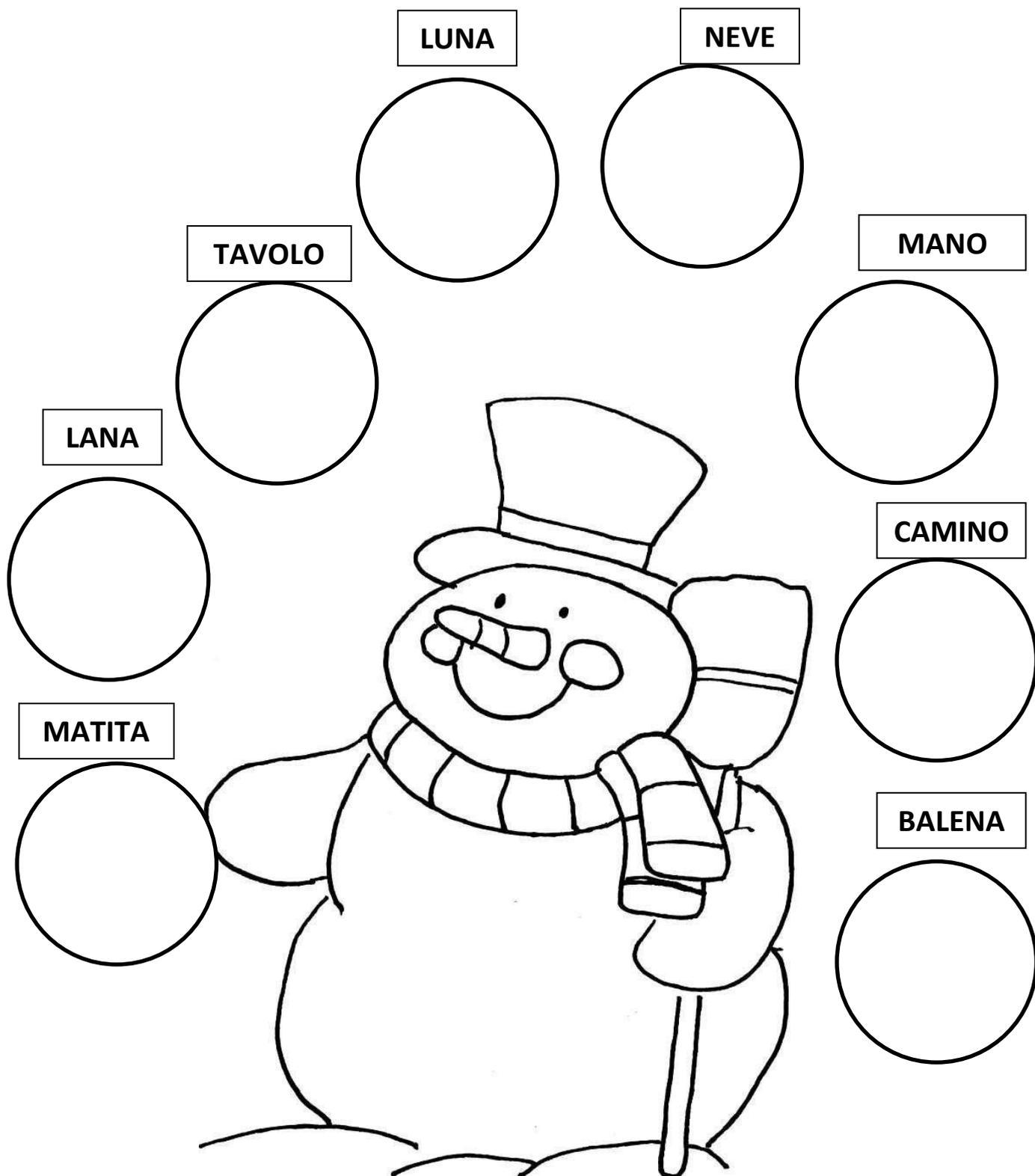
## SCHEDA 2

BABBO NATALE HA RICEVUTO DA FATA ARMONIA QUESTA LISTA DI DESIDERI, MA NON SA IN QUALE PENTAGRAMMA SI TROVANO QUESTI NOMI. AIUTALO DISEGNANDO ACCANTO AL NOME IL CAPO PENTAGRAMMA. GUARDA L'ESEMPIO.

<p><b>ESEMPIO</b></p> 	<p><b>COSTRUZIONI</b></p>	
	<p><b>MACCHINA</b></p>	
	<p><b>ROBOT</b></p>	
	<p><b>ORSO</b></p>	
	<p><b>BICICLETTA</b></p>	
	<p><b>MATITE</b></p>	

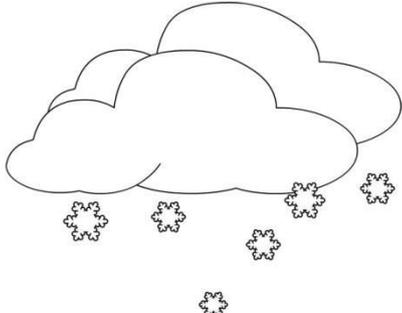
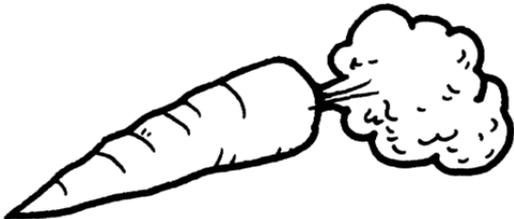
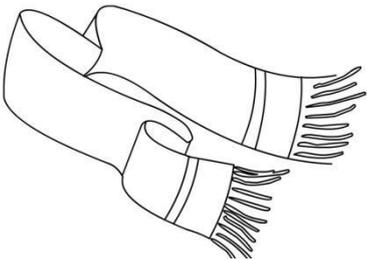
### SCHEDA 3

PROVA A LEGGERE IL NOME SCRITTO NEL CARTELLINO E FAI IL DISEGNO ALL'INTERNO DEL FIOCCO.



## SCHEDA 4

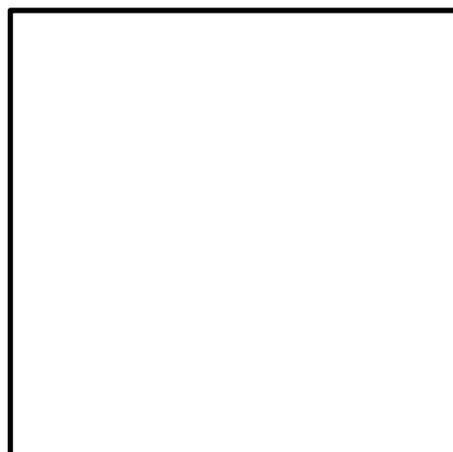
AIUTANDOTI CON IL PORTALISTINI, PROVA A SCRIVERE IL NOME DI  
QUESTE FIGURE.

QUESTI OGGETTI SERVONO PER CREARE  
UN SIMPATICO PERSONAGGIO.

SAI DIRE QUAL È?

DISEGNALO NEL QUADRATO



## SCHEDA 5

COLORA L'ALBERO DI NATALE COME INDICATO:

- |      |   |         |       |   |           |
|------|---|---------|-------|---|-----------|
| - VI | □ | VERDE   | - CIO | □ | GIALLO    |
| - GA | □ | ROSSO   | - PI  | □ | ROSA      |
| - FA | □ | BLU     | - LE  | □ | VIOLA     |
| - SI | □ | MARRONE | - MA  | □ | ARANCIONE |



## SCHEDA 6

DISEGNA NEI RIQUADRI UNA FIGURA IL CUI NOME INIZIA, CONTIENE O TERMINA CON IL SUONO INDICATO. PROVA A SCRIVERE COME RIESCI IL NOME DELLA FIGURA.

INIZIA CON **SCIA**



---

CONTIENE **GA**



---

INIZIA CON **GNO**



---

TERMINA CON **CA**



---

INIZIA CON **NO**



9

---

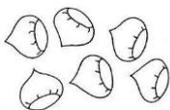
CONTIENE **LE**



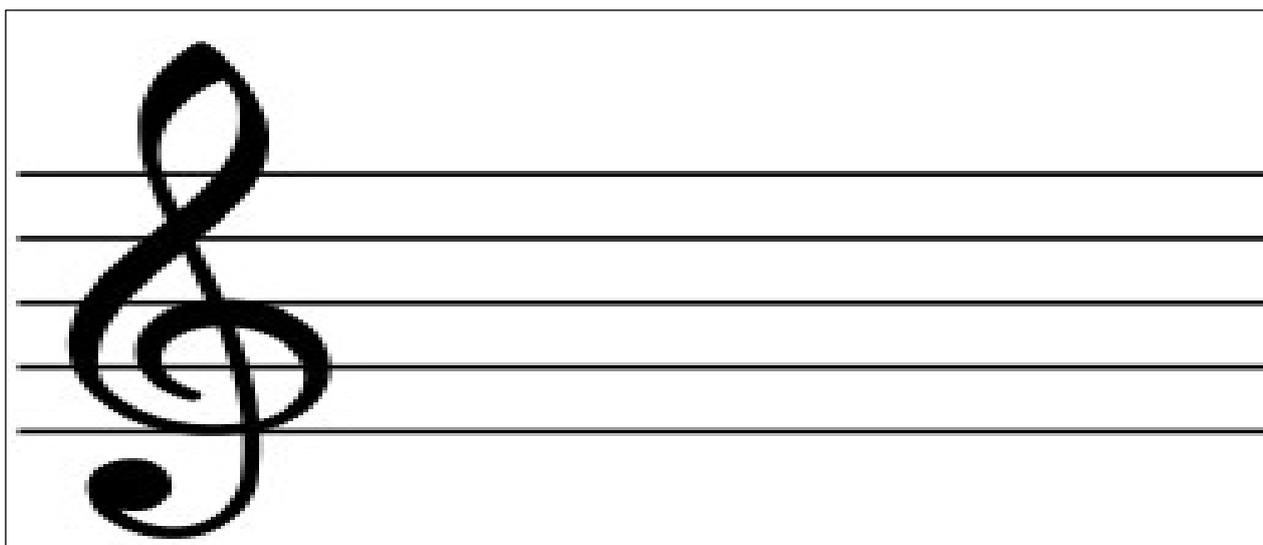
---

## SCHEDA 7

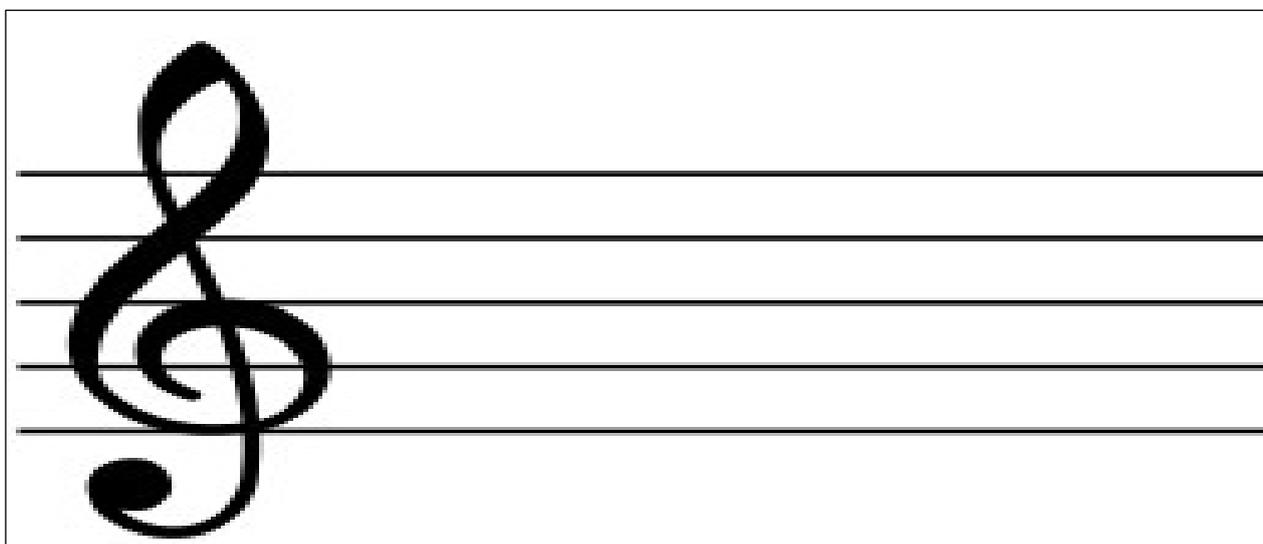
RITAGLIA LE IMMAGINI E INSERISCILE NEL GIUSTO  
PENTAGRAMMA



**CASTAGNE**

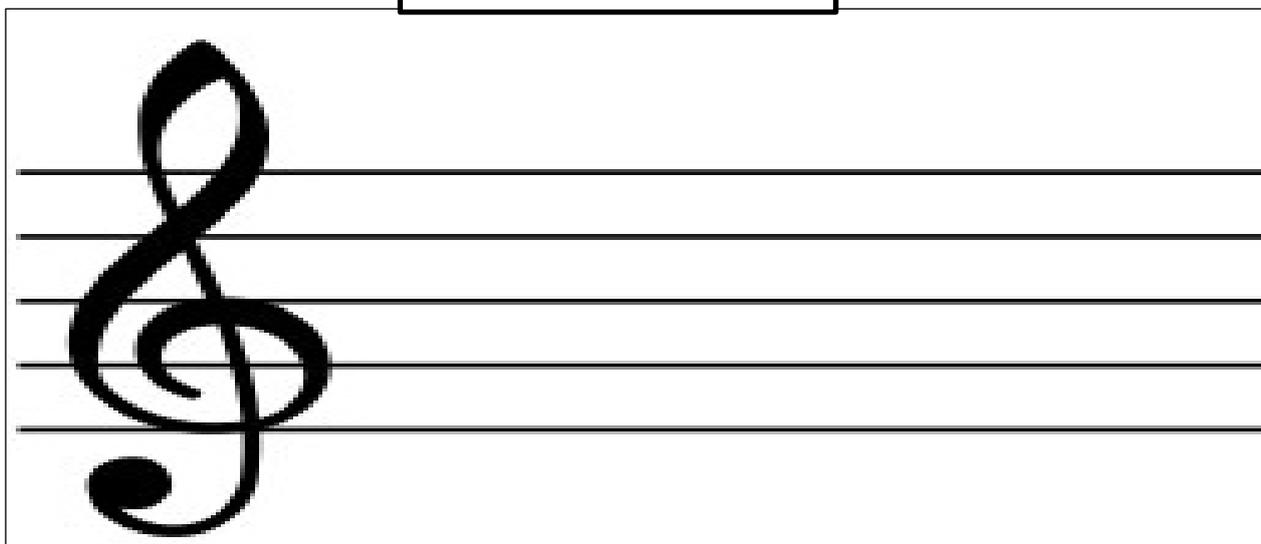


**SCIROPPO**

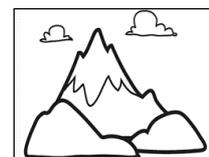
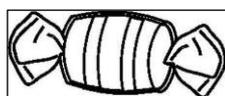
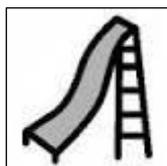
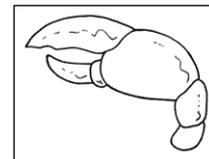
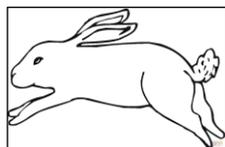
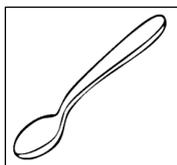
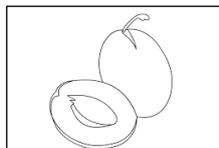
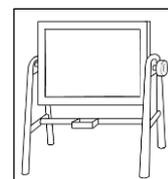
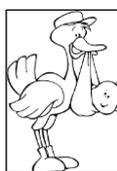


LE IMMAGINI RIMANENTI? PROVA A SCOPRIRE IN QUALE PENTAGRAMMA VANNO. DISEGNA TU IL CAPO-PENTAGRAMMA.

**ATTENZIONE!! ASCOLTA E PRONUNCIA BENE IL SUONO FINALE**



IMMAGINI DA RITAGLIARE E INCOLLARE NEI PENTAGRAMMI

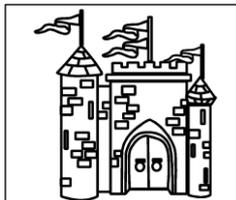
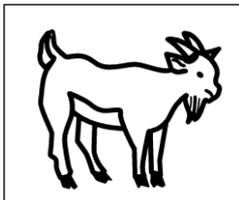
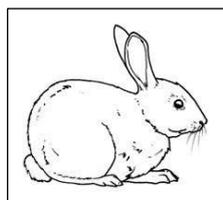


# SCHEDA 8

## TROVA L'INTRUSO

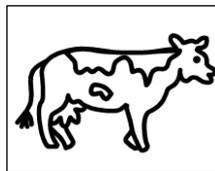
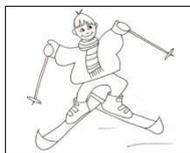
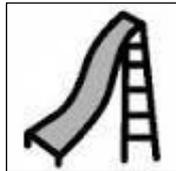
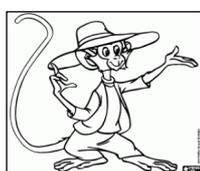
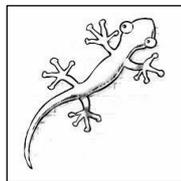
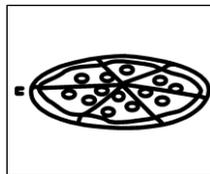
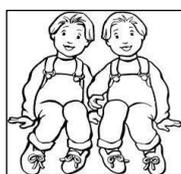
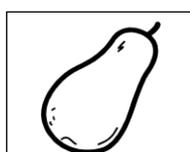
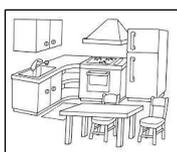
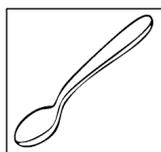
SU OGNI RIGA CANCELLA CON UNA x LA FIGURA IL CUI NOME NON INIZIA CON LO STESSO SUONO DELLE ALTRE

ESEMPIO:



x

---



## ATTIVITÀ 9



CHIEDI A UN ADULTO DI LEGGERTI LA STORIA, POI SVOLGI LA SCHEDA IN PAGINA SEGUENTE.

### LA LEGGENDA DELLA BEFANA

C'ERA UNA VOLTA UNA CASETTA CHE SORGEVA UN PO' DISCOSTA DAL VILLAGGIO. ERA UNA CASETTA PICCOLA E UN PO' MALCONCIA, E CI VIVEVA UNA VECCHINA CHE USCIVA OGNI MATTINA PER FARE LEGNA NEL BOSCO. POI TORNAVA A CASA E SI SEDEVA ACCANTO AL FOCOLARE INSIEME AL SUO GATTINO. RARAMENTE VEDEVA DELLE ALTRE PERSONE: NEL VILLAGGIO AVEVA LA FAMA DI ESSERE UNA STRANA VECCHINA, UN PO' MAGA, E NESSUNO SI SPINGEVA FINO A QUELLA CASETTA ISOLATA, SOPRATTUTTO IN INVERNO, QUANDO VENTI GELIDI COLPIVANO A RAFFICA LE REGIONE. UNA SERA, UNA FREDDA SERA DI GENNAIO, LA VECCHINA (CHE SI CHIAMAVA BEFANA) SENTÌ ALL'IMPROVVISI BUSSARE ALLA SUA PORTA. NATURALMENTE SI SPAVENTÒ: CHI POTEVA ESSERE, A QUELL'ORA E CON QUEL TEMPO? ALL'INIZIO NON VOLEVA APRIRE, MA POI LA CURIOSITÀ LA VINSE. E, QUANDO APRÌ... OH, MERAVIGLIA! DAVANTI A LEI C'ERANO TRE ORIENTALI RICCAMENTE VESTITI, CHE ERANO SCESI DAI LORO CAMELLI PER CHIEDERLE LA STRADA PER BETLEMME. LA VECCHINA ERA STUPEFATTA: PERCHÉ MAI VOLEVANO ANDARE A BETLEMME? I TRE VIANDANTI – SÌ, PROPRIO LORO, I RE MAGI! – LE RACCONTARONO ALLORA CHE STAVANO ANDANDO A PORTARE I LORO DONI AL BAMBINO GESÙ E LA INVITARONO A UNIRSI A LORO. LA BEFANA CI PENSÒ UN PO' SU, MA... CHI SE LA SENTIVA DI PARTIRE CON UN FREDDO SIMILE? COSÌ LI LASCIÒ ANDARE, DOPO AVER DATO LORO LE INDICAZIONI CHE CHIEDEVANO. POI PERÒ SI PENTÌ. AVEVA COMMESSO UN GRANDE

ERRORE! PRESTO, DOVEVA RAGGIUNGERLI! COSÌ USCÌ A CAVALLO DELLA SUA SCOPA (SÌ, LA BEFANA UN PO' MAGA LO ERA DAVVERO!) PER CERCARLI E ANDARE CON LORO A RENDERE OMAGGIO A GESÙ, MA NON RIUSCÌ PIÙ A TROVARLI. PERCIÒ EBBE UN'IDEA: SI FERMÒ IN TUTTE LE CASE, LASCIANDO UN DONO A OGNI BAMBINO, NELLA SPERANZA CHE UNO DI LORO FOSSE GESÙ. E DA ALLORA HA CONTINUATO, ANNO DOPO ANNO, A PORTARE I SUOI DONI A TUTTI I BAMBINI NELLA NOTTE TRA IL 5 E IL 6 GENNAIO.

# LA LEGGENDA DELLA BEFANA



PRIMA

DOPO

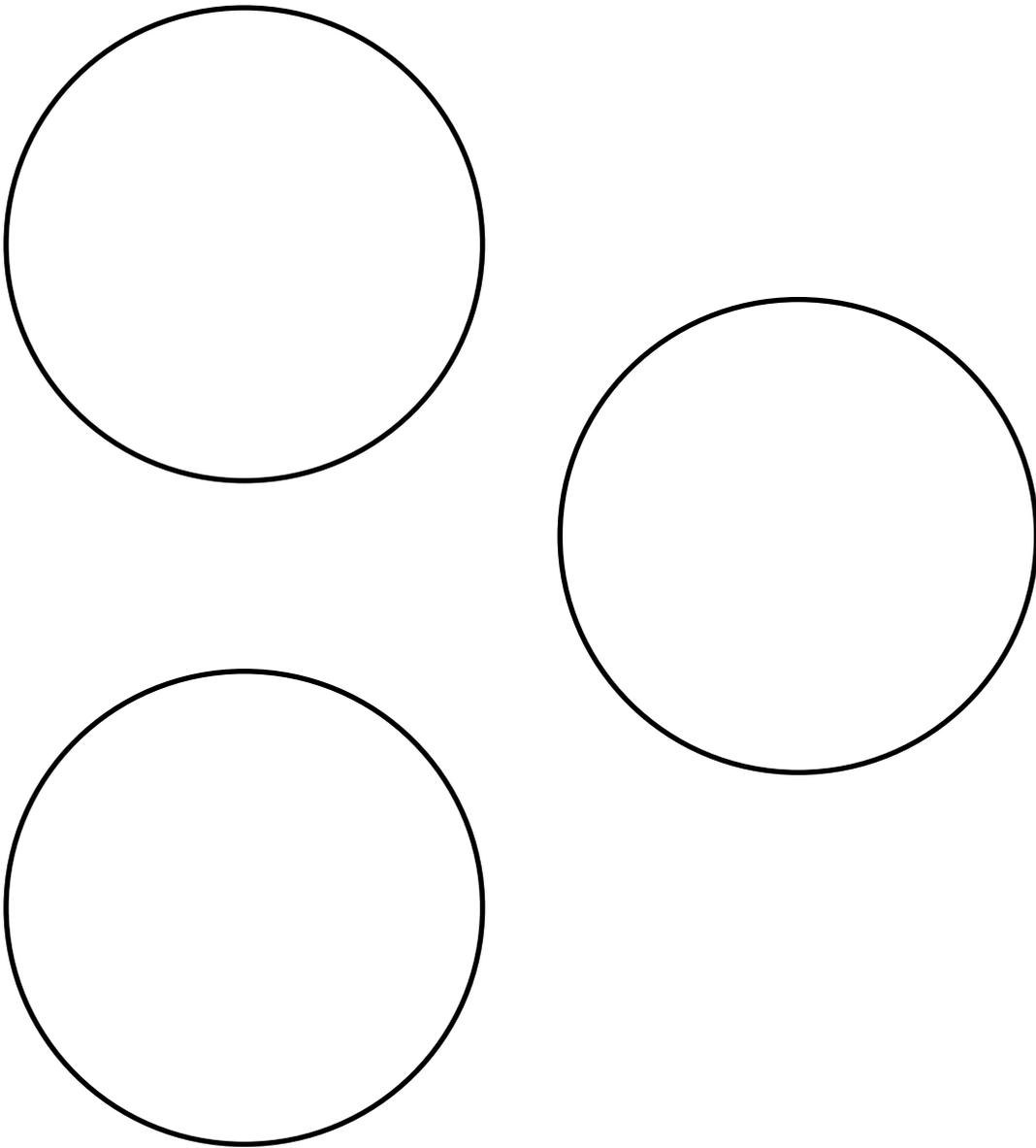
INFINE

## ATTIVITÀ 10

GUARDA IL VIDEO CHE TROVI AL SEGUENTE LINK:

Nativity, I doni dei Magi - <https://youtu.be/OfGs8Pbpplo>

DISEGNA I DONI DEI TRE MAGI.



**SCHEDA 11 INGLESE: RIPASSA LE PAROLE E COLORA:**

TRACE AND COLOR



CHRISTMAS TREE



PRESENTS



SANTA CLAUS



STOCKING

**SCHEDA 12 INGLESE:** RIPASSA LE LINEE CON LA MATITA E COLORA SEGUENDO LE INDICAZIONI:

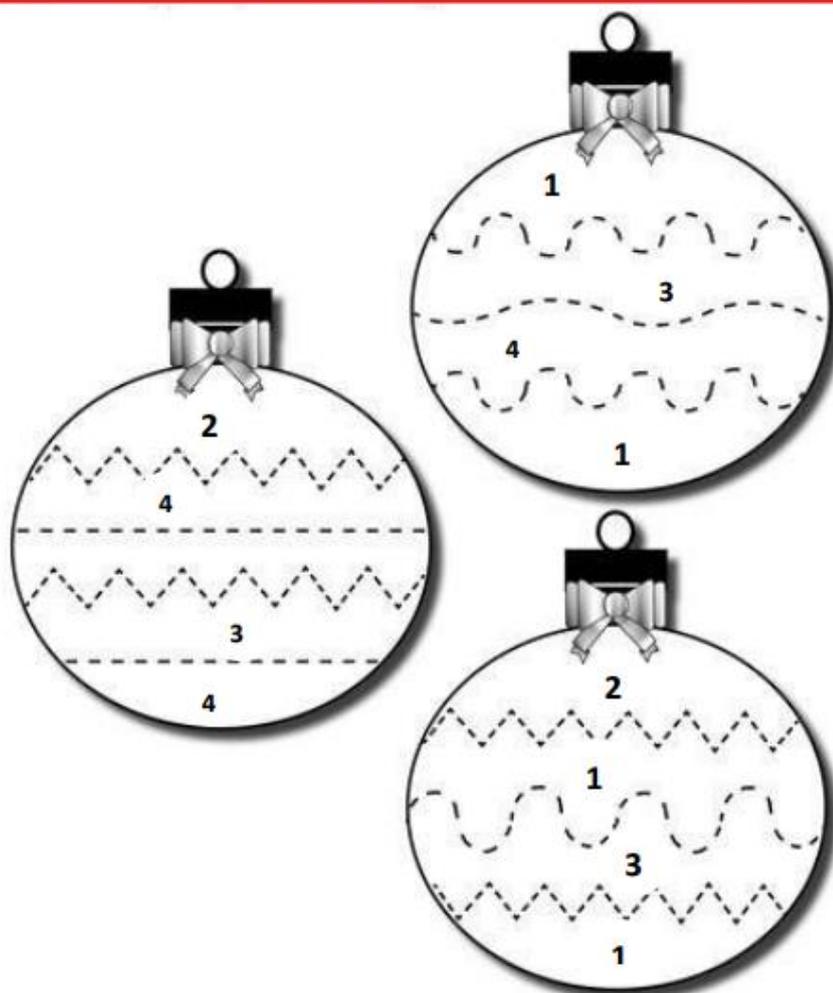
**TRACE THE LINES ON THE CHRISTMAS ORNAMENTS AND  
COLOR BY NUMBER:**

**1 RED**

**2 YELLOW**

**3 BLUE**

**4 GREEN**



**MERRY  
CHRISTMAS**

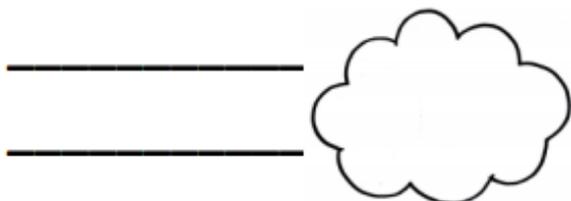
**ATTIVITÀ 13 INGLESE:** LEGGI E DISEGNA SUL QUADERNO (USA UNA PAGINA SOLA)

- A RED CIRCLE
- A GREEN SQUARE
- A YELLOW RECTANGLE
- AN PURPLE TRIANGLE

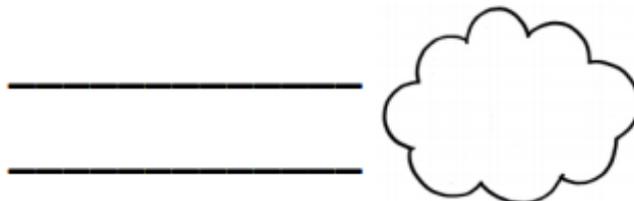
**SCHEDA 14 INGLESE: COPIA ALTRE DUE VOLTE LE PAROLE E COLORA LE NUVOLE:**



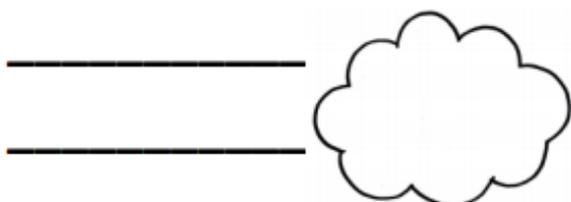
**RED**



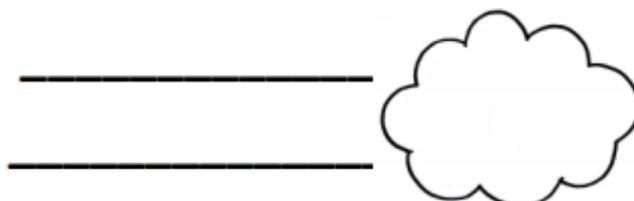
**YELLOW**



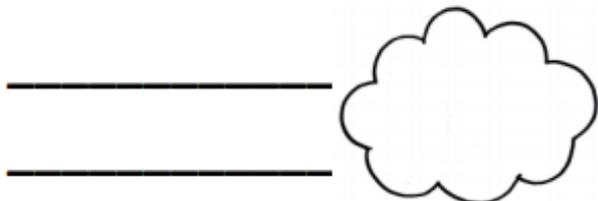
**BLUE**



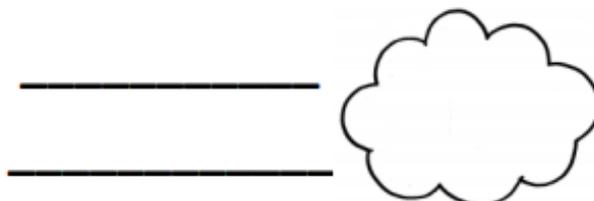
**GREEN**



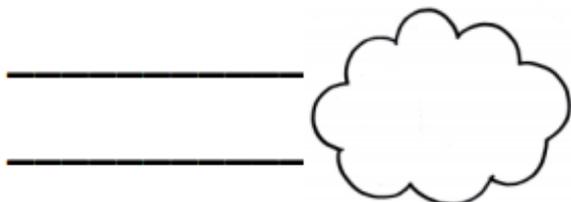
**ORANGE**



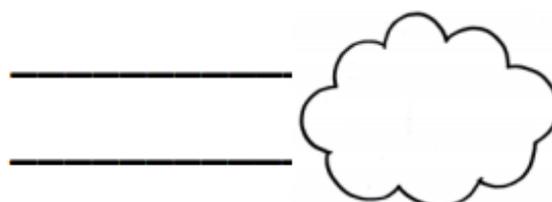
**PINK**



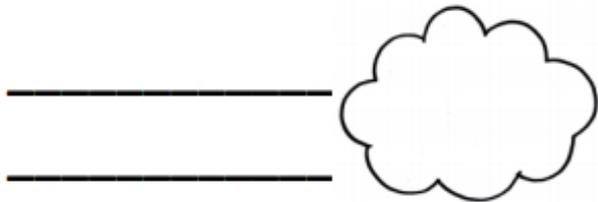
**BROWN**



**BLACK**



**WHITE**



**PURPLE**

