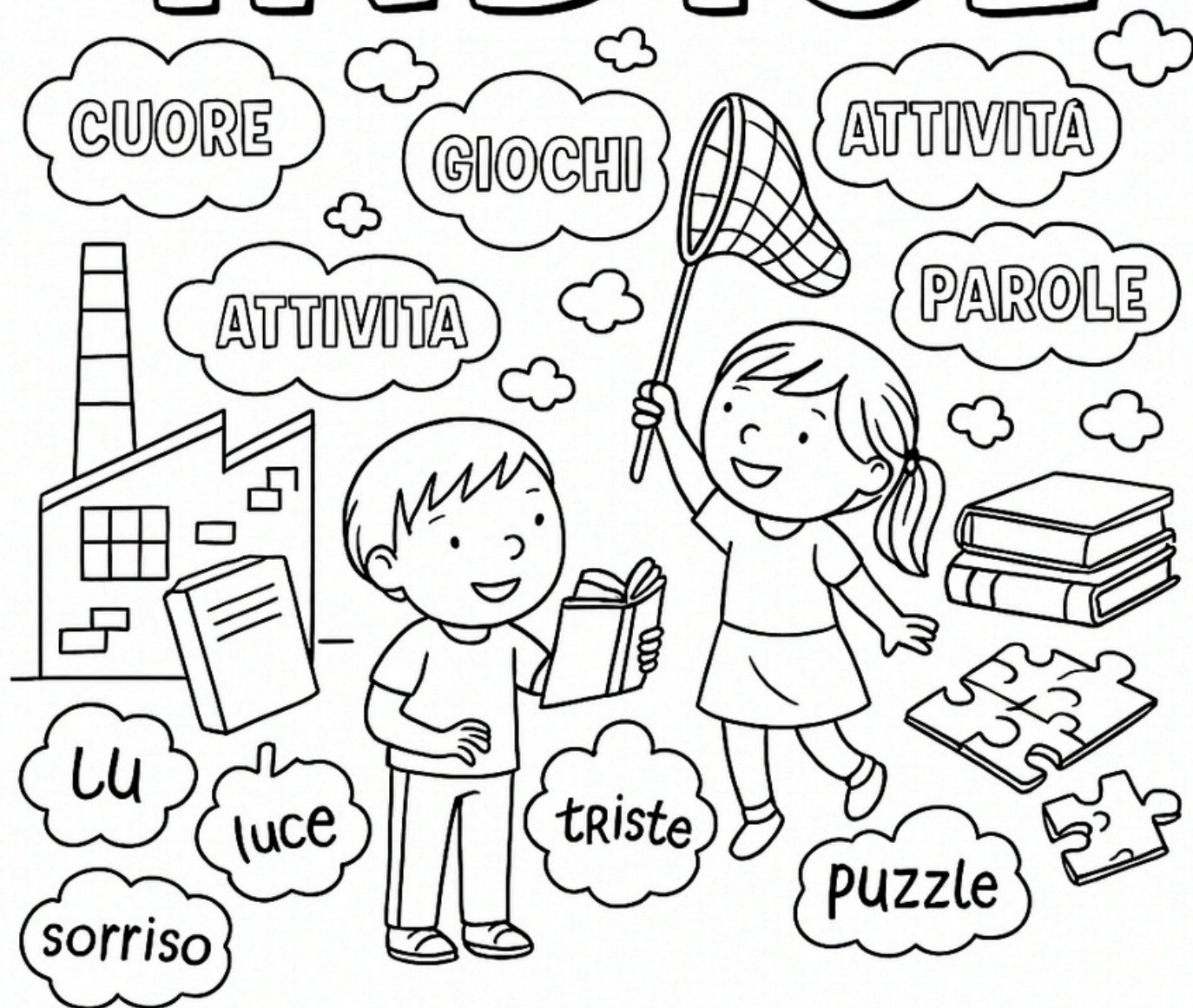


La grande fabbrica delle parole

Storia, giochi e attività didattiche



INDICE



1. La storia
16. Giochi e attività
17. Le parole più importanti.....
18. Crucipuzzle
19. Dalla fabbrica al cuore
20. La corsa delle parole
23. Trova il contrario
24. La frase più lunga

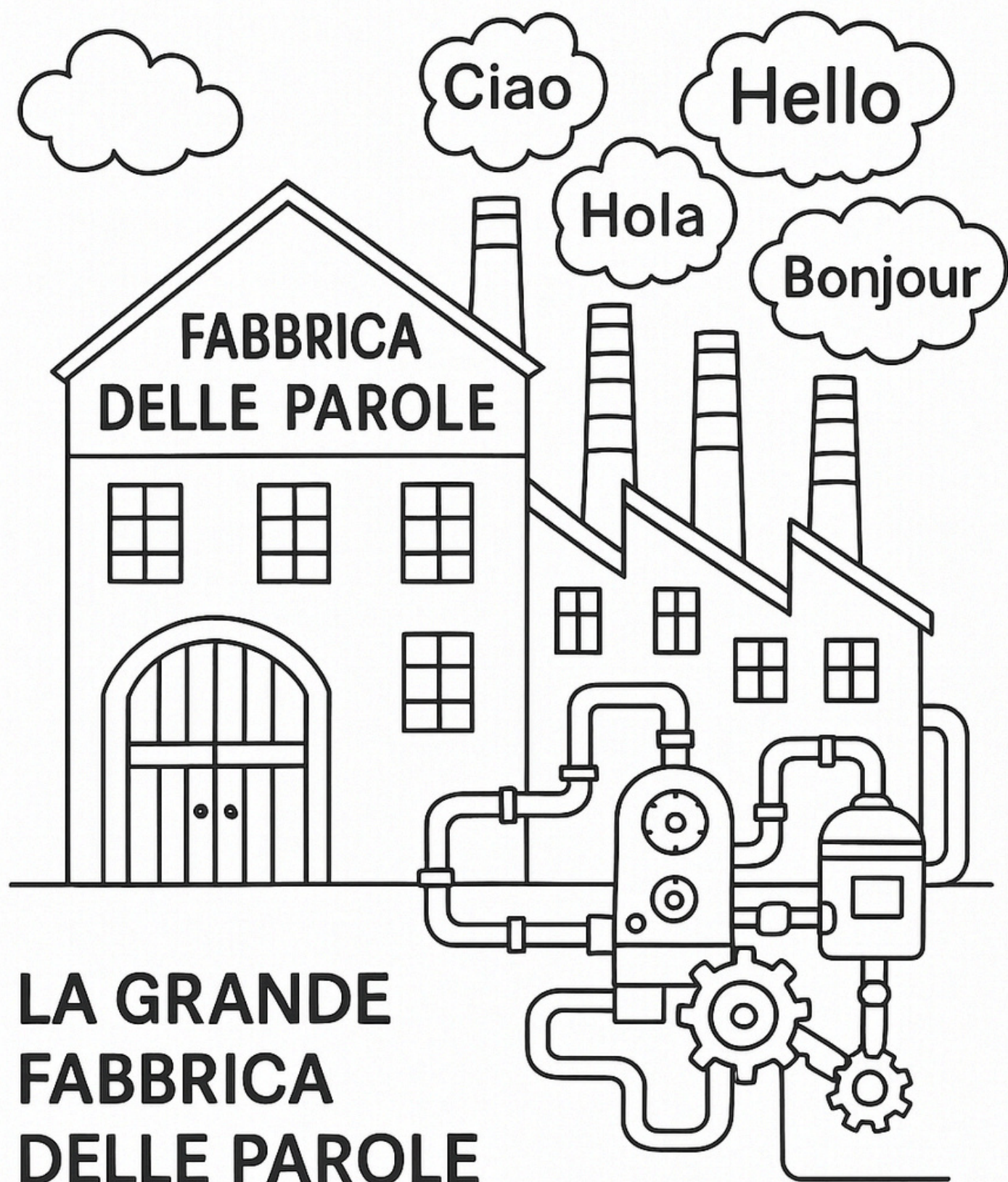


C'ERA UNA VOLTA UNO STRANO PAESE IN CUI
LE PERSONE NON PARLAVANO. QUESTO ERA IL PAESE
DELLA FABBRICA DELLE PAROLE

FABBRICA DI PAROLE



IN QUESTO PAESE PER POTER PARLARE
BISOGNAVA COMPRARE LE PAROLE E MANGIARLE

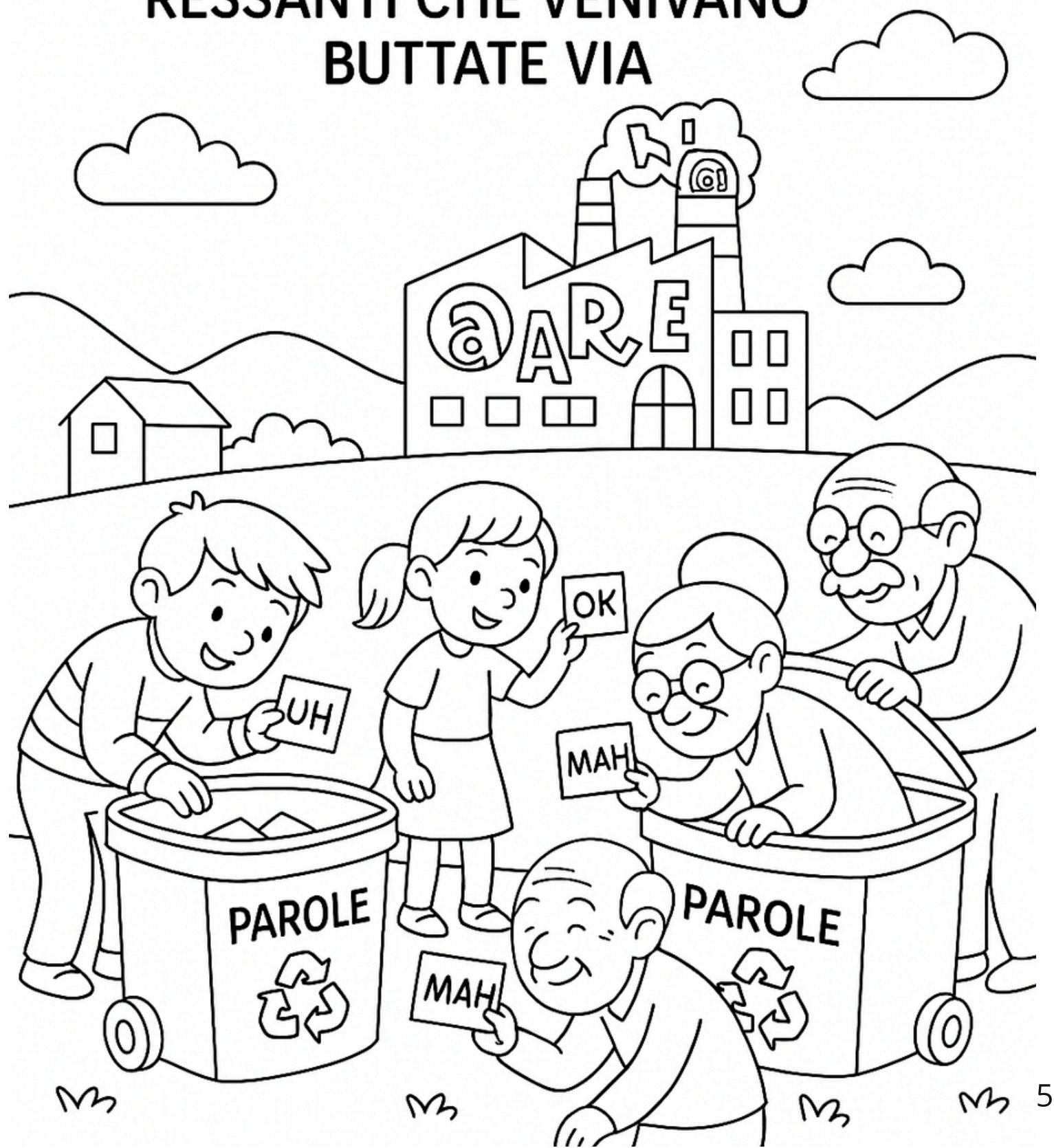


**LA GRANDE
FABBRICA
DELLE PAROLE
GIORNO E NOTTE
FABBRICAVA PAROLE
IN TUTTE LE LINGUE
DEL MONDO**

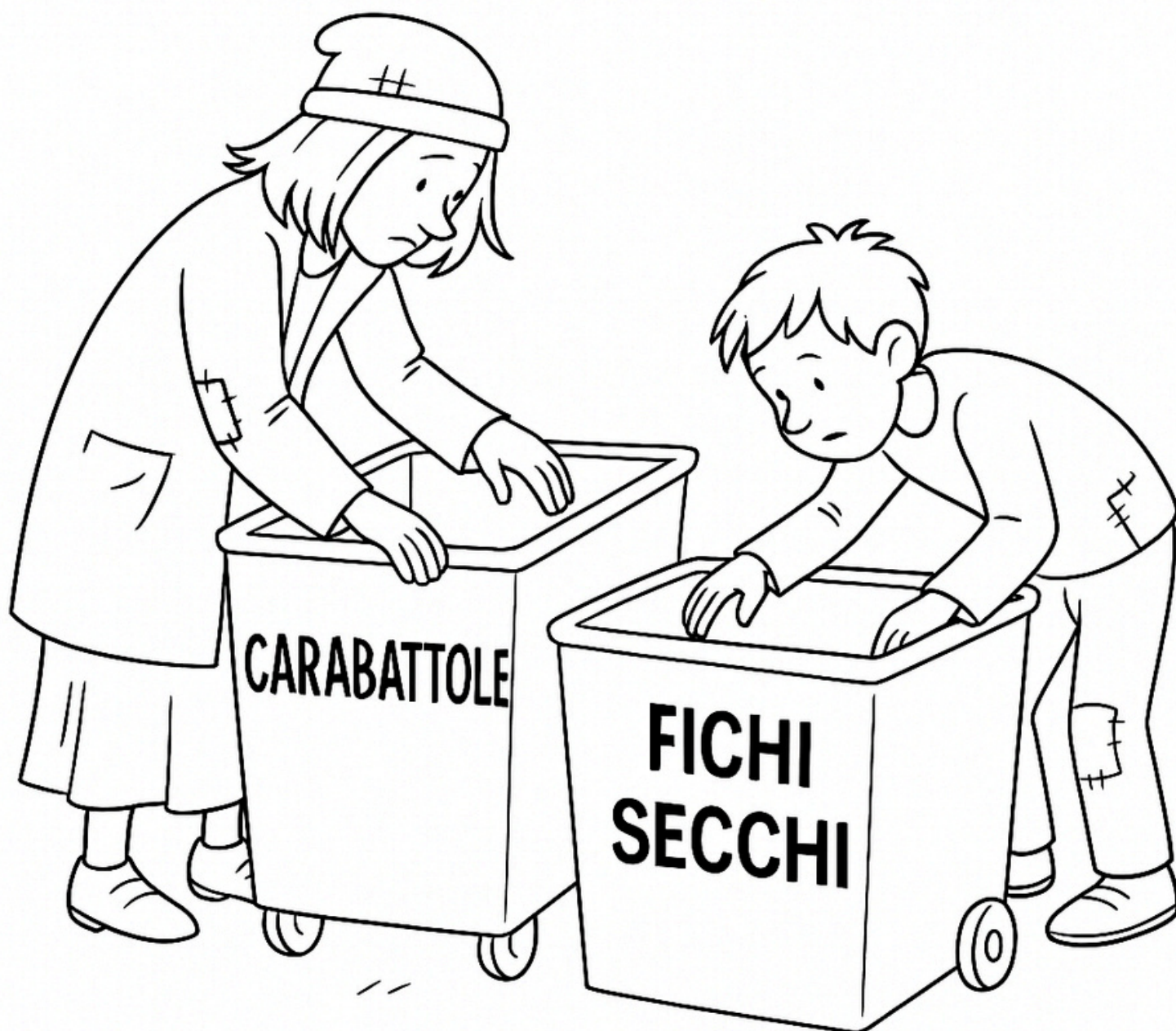


Bisognava essere molto ricchi
per comprare alcune parole che
non si pronunciavano molto.
In questo paese parlare costava molto.

CHI NON AVEVA SOLDI FRUGAVA NEI CASSONETTI. PER CERCARE PAROLE POCO INTE- RESSANTI CHE VENIVANO BUTTATE VIA



NEI CASSONETTI TROVAVANO
PAROLE PARTICOLARI O POCO UTILI COME:
"CARABATTOLE" O
"FICHI SECCHI".





Giochieecolori.it
Schede Adettiche dol. Maestro Farjo

LA FABBRICA, IN PRIMAVERA, VENDEVA
TANTE PAROLE CON LO SCONTO. LA GENTE FA
LA FILA PER COMPRARLE, ANCHE SE POI NON
LE USA MOLTO PERCHÉ'NON SERVONO TANTO

A VOLTE ALCUNE PAROLE SVOLAZZANO LIBERE
E I BAMBINI SI DIVERTONO AD ACCHIAPPARLE,
COSÌ LA SERA POSSONO DIRE QUALCOSA
AI LORO GENITORI





PHILEAS É INNAMORATO E HA CATTURATO TRE PAROLE. VUOLE CONSERVARLE PER UN'OCCASIONE SPECIALE: IL COMPLEANNO DI CYBELLE. VORREBBE DIRLE "TI AMO", MA NON HA ABBASTANZA SOLDI NEL SUO SALVADANAIO PER COMPRARE QUESTE PAROLE.

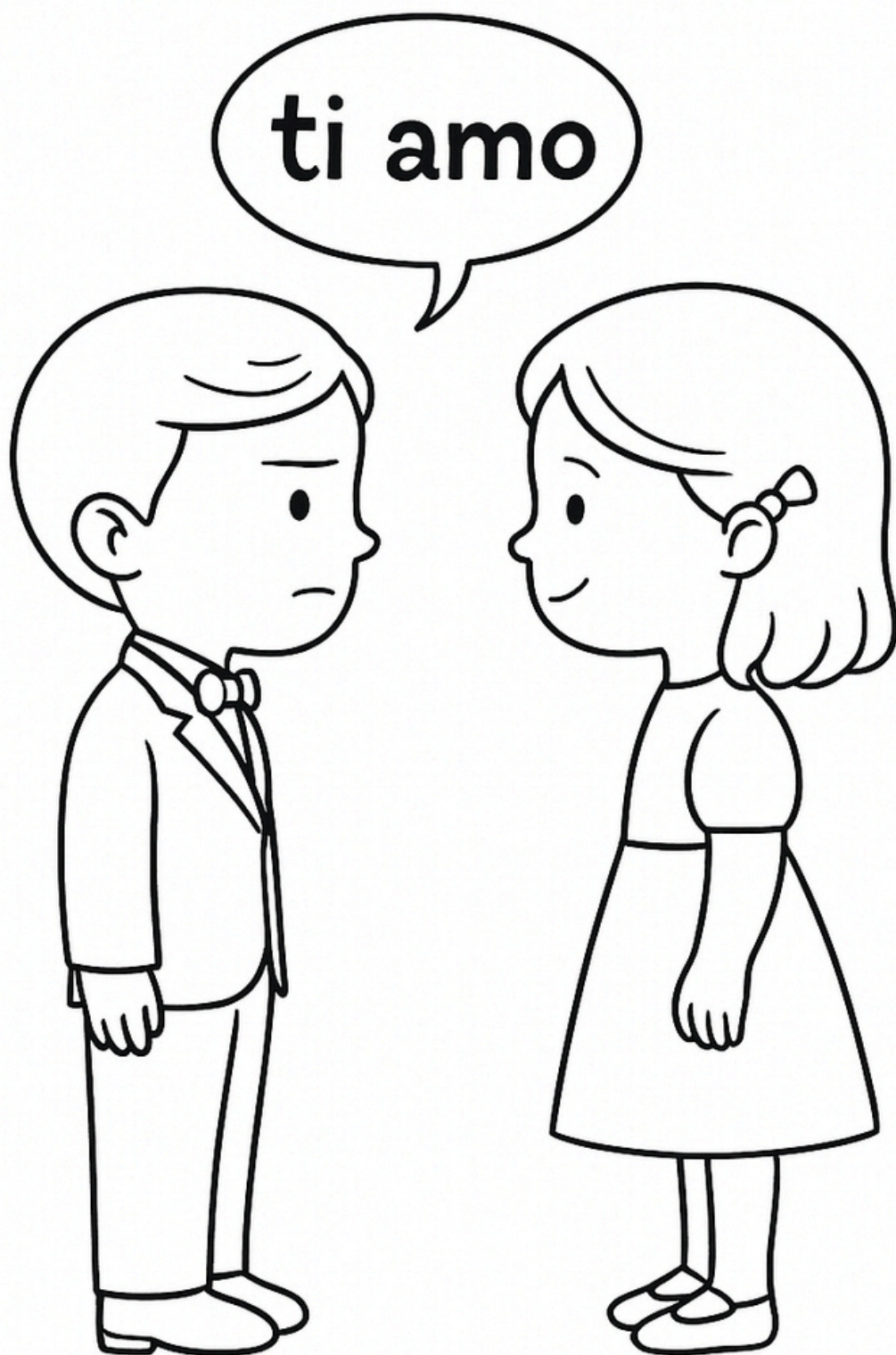
QUANDO PHILEAS SUONA ALLA PORTA DI
CYBELLE, VORREBBE DIRLE “BUONGIORNO”,
MA NON PUÒ. ALLORA SORRIDE.
ANCHE CYBELLE SORRIDE.



PHILEAS VEDE OSCAR DIETRO A CYBELLE.
I SUOI GENITORI SONO MOLTO RICCHI.

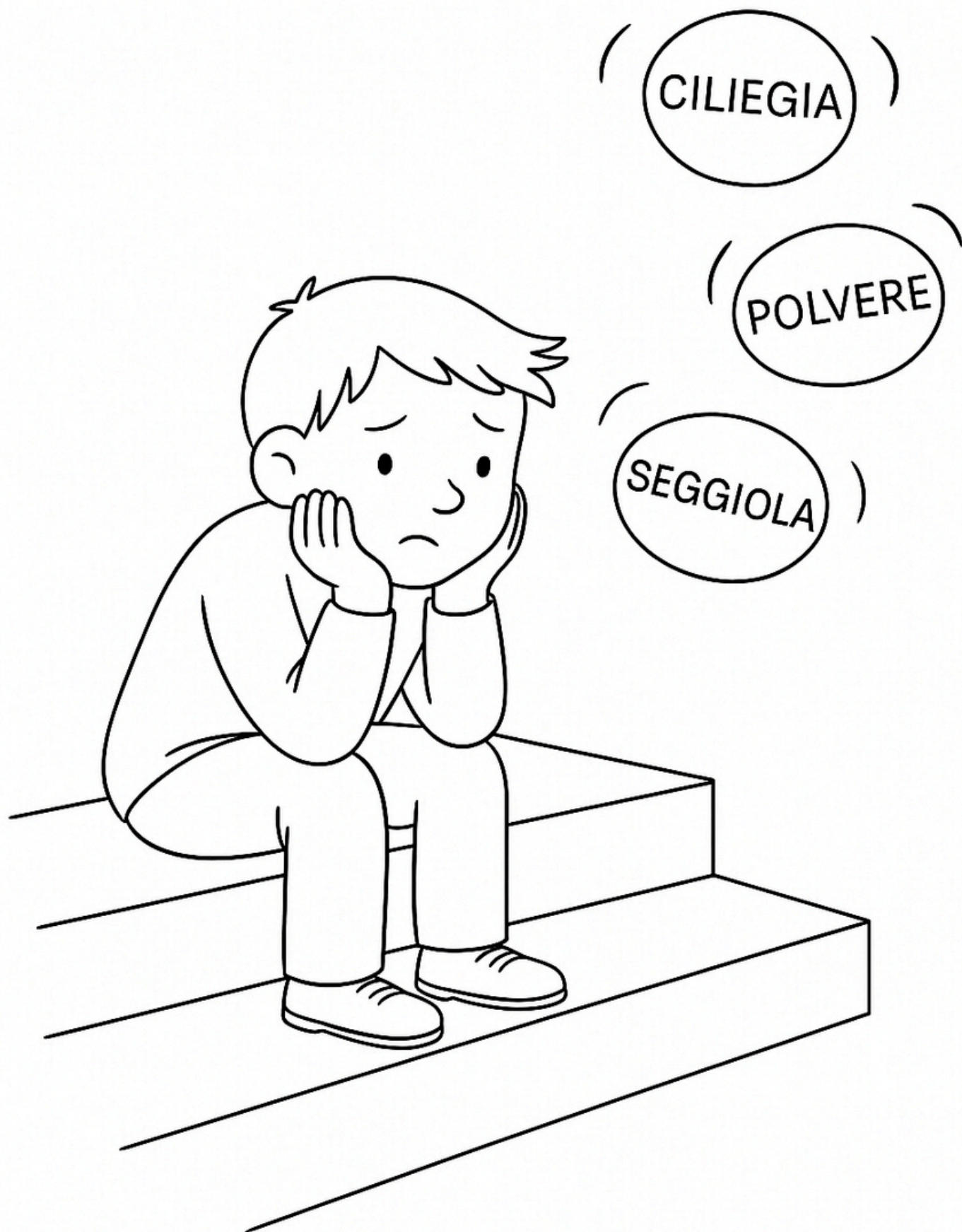


OSCAR PUÒ COMPRARE TUTTE LE PAROLE
CHE VUOLE. PARLA TANTO A CYBELLE,
MA NON SORRIDE.



**OSCAR DICE A CYBELLE CHE LA
AMA CON TUTTO IL CUORE E CHE
UN GIORNO SI SPOSERANNO.**

PHILEAS È TRISTE PERCHÉ PENSA CHE LE
SUE PAROLE, IN CONFRONTO A QUELLE
DI OSCAR, NON VALGONO NULLA.



ciliegia

polvere

seggiola



”PHILEAS CON TUTTO L’AMORE CHE
PUO’SUSSURRA LE SUE PAROLE. CYBELLE GLI
DA’ UN BACIO SUL NASO”.

PHILEAS DICE ALLORA UNA PAROLA
CHE HA CONSERVATO PER TANTO
TEMPO E VOLEVA DIRLA IN UN
GIORNO SPECIALE: 'ANCORA'.



LIBERTÀ

AMICIZIA

GIOCHI E ATTIVITÀ

SOGNO

SCUOLA

fabbrica
delle parole

GIOCO

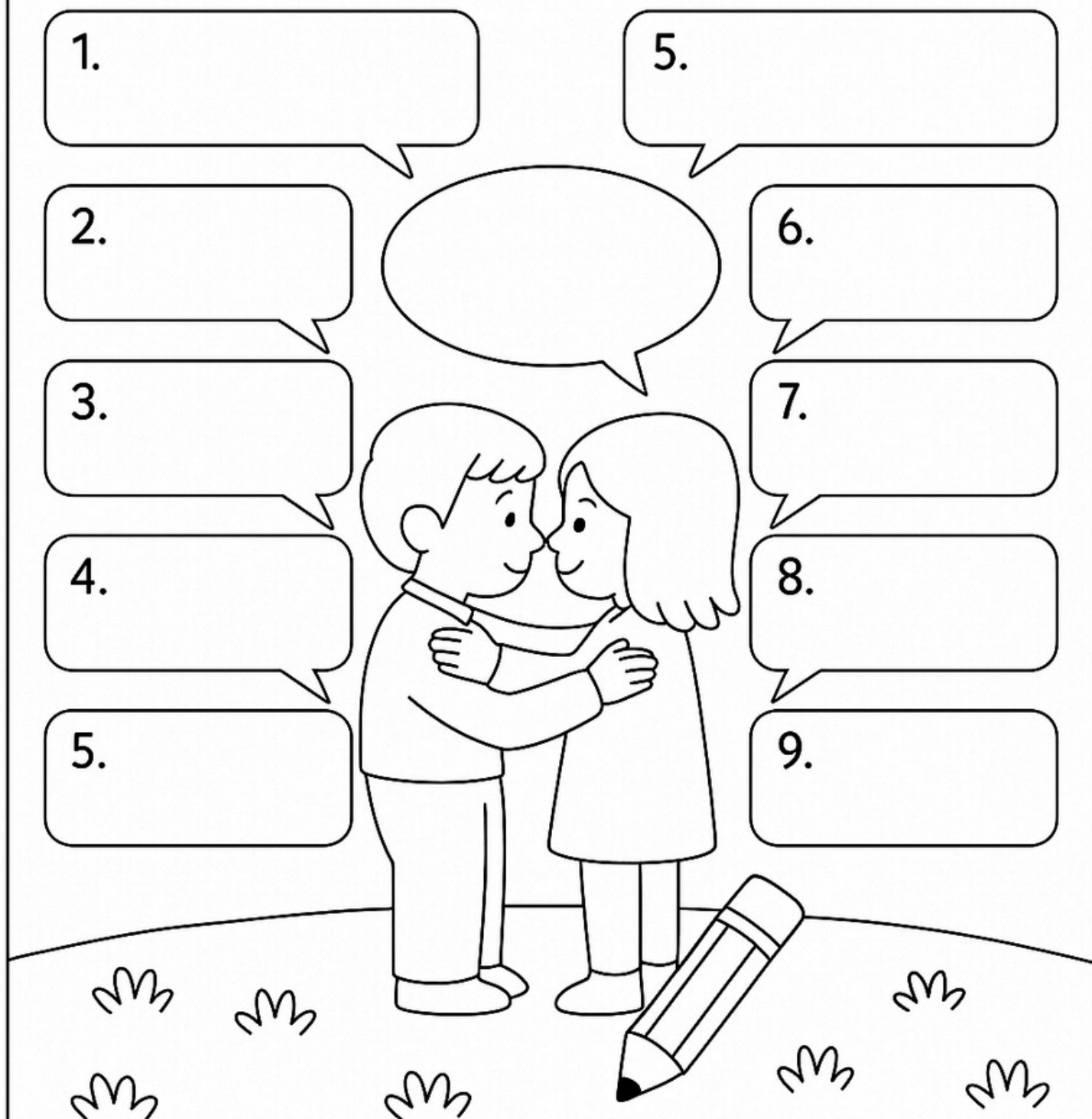
APPRENDIMENTO

Giochicolori.it
Schede didattiche del Maestro Fabio

LE MIE DIECI PAROLE PIÙ IMPORTANTI

Quali sono per te le parole più belle o importanti?

Scrivile nei fumetti, poi spiega a voce perché.



Giochicolori.it

Schede didattiche del Maestro Faabio

CRUCIPUZZLE



Cerca nello schema le parole.
Possono essere scritte in
orizzontale, verticale o diagonale.



ACCHIAPPARE
ANCORA
BACIO
CARABATTOLE
CILIEGIE
CYBELLE
FABBRICA
FICHISECCHI
OSCAR
PAROLE
PHILEAS
POLVERE
PRIMAVERA
RETINO
SALVADANAIO
SCONTO
SEGGIOLA
SORRISO
TIAMO

B

A

C



C

O

R

E 18

DALLA FABBRICA AL CUORE

OBIETTIVO: scegliere e “spedire” parole speciali che fanno bene agli altri.

ISTRUZIONI

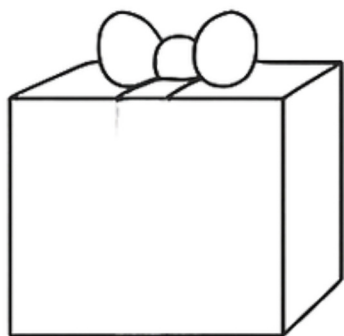
Immagina di lavorare nella Fabbrica delle Parole, Oggi devi preparare tre pacchi regalo con parole speciali da inviare a:

- Un'amica o un amico
- Una persona della tua famiglia
- Una persona triste che ha bisogno di una parola gentile

→ Scrivi in ogni pacco una parola speciale e disegnalala come fosse un oggetto da spedire.

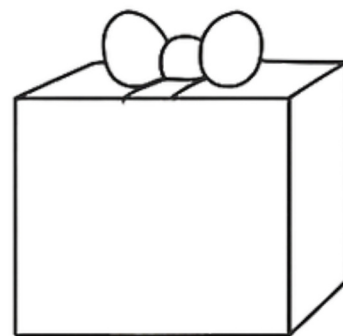
IL MIO PACCO PER UN'AMICA/UN AMICO

Parola: _____



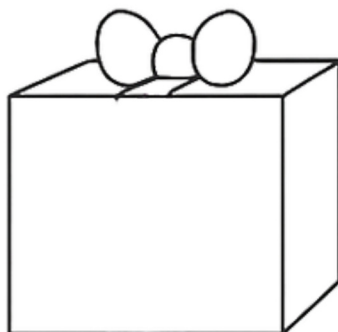
IL MIO PACCO PER LA MIA FAMIGLIA

Parola: _____

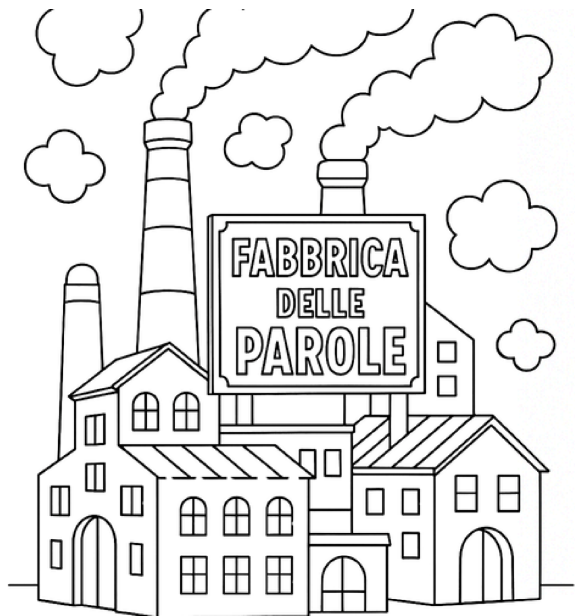


IL MIO PACCO PER UNA PERSONA TRISTE

Parola: _____



Giochicolori.it
Schede didattiche
del Maestro Fabio



LA CORSA DELLE PAROLE

REGOLE DEL GIOCO

Possono giocare fino a 4 persone.

OCCORRENTE: un dado e delle pedine.

Partite dalla "Fabbrica delle parole" e, a turno, tirate il dado muovendovi sul tabellone di tante caselle quanto il numero uscito.

Se capitate su una **CASELLA SPECIALE**, fate quello che corrisponde al simbolo:



SALTA UN TURNO



TIRA ANCORA IL DADO



PAROLA STELLARE:

pesca una carta, leggi la parola e dinne un'altra che faccia rima con quella pescata o che sia il suo contrario. Hai cinque secondi di tempo. Se non riesci, salta un turno.



SCATOLA DELLE PAROLE: pesca una carta, leggi la parola e forma una frase che la contenga. Se non riesci in cinque secondi, salti un turno.



AVANTI DI UNO:

Avanza di una casella.



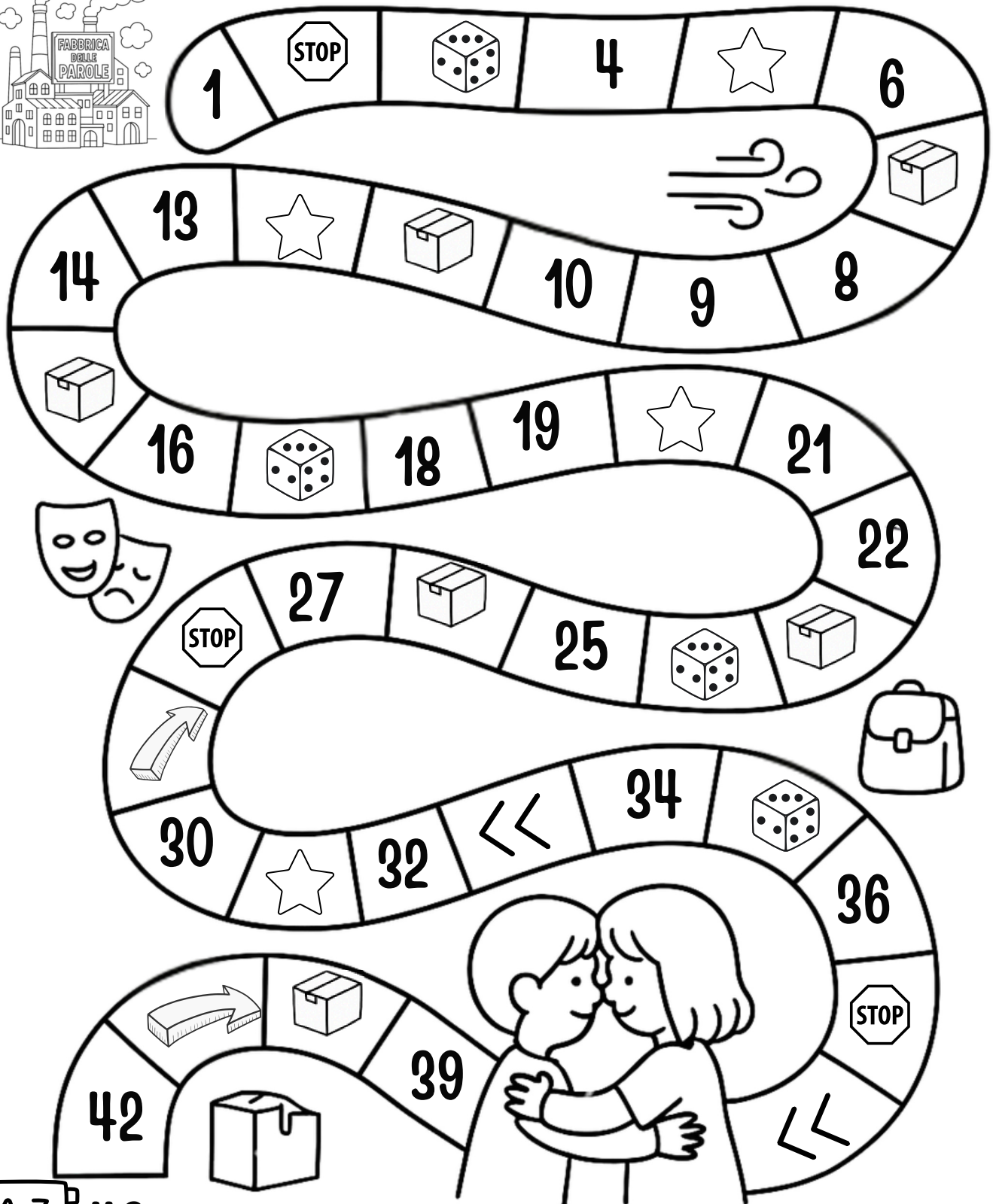
INDIETRO DI UNO:

Indietreggia di una casella.

VINCE: chi arriva al dizionario col numero esatto alla casella 43. Se superi questa casella, devi tornare indietro delle caselle rimanenti.



LA CORSA DELLE PAROLE



43

cartellini da ritagliare per il gioco

PACE

AMICIZIA

CILIEGIA

SCONTO

SOLDI

SEGGIOLA

NOTTE

SCURO

PAURA

FABBRICA

FELICITA'

PAROLE

NUVOLE

PRIMAVERA

BACIO

ANCORA

SALVADANAIO

PORTA

AMORE

SIMPATICO

GIOCO

TROVA IL CONTRARIO!

Colora con lo stesso colore le due parole che sono l'una il contrario dell'altra. Solo due parole rimarranno escluse. Riuscirai a trovarle?

ALTO

FELICE

TRISTE

GIORNO

SPENTO

FORTE

DEBOLE

NOTTE

PULITO

CALDO

FREDDO

GRANDE

VECCHIO

LENTO

ACCESO

SPORCO

BASSO

VELOCE

FUORI

DENTRO

Giochicolori.it

– Schede didattiche del Maestro Fabio

LA FRASE PIÙ LUNGA!

Scegli quante più parole puoi tra quelle proposte e scrivi due frasi lunghissime e creative!



Giochicolori.it

- Schede didattiche del Maestro Fabio



Attribuzione-Non commerciale 4.0 internazionale (CC BY NC 4.0)

Questo è un riepilogo leggibile dall'uomo di (e non un sostituto per) la [licenza](#). [Dichiarazione di non responsabilità](#).

Sei libero di:

Condividi: copia e ridistribuisci il materiale in qualsiasi supporto o formato

Adatta: remixa, trasforma e costruisci sul materiale

Il licenziante non può revocare queste libertà fintanto che segui i termini della licenza.

Ai seguenti termini:



Attribuzione: devi dare un [credito appropriato](#), fornire un collegamento alla licenza e [indicare se sono state apportate modifiche](#). Puoi farlo in qualsiasi modo ragionevole, ma non in alcun modo che suggerisca che il licenziante approvi te o il tuo utilizzo.



Non commerciale: non puoi utilizzare il materiale per [scopi commerciali](#).

Nessuna restrizione aggiuntiva: non puoi applicare termini legali o [misure tecnologiche](#) che impediscano legalmente ad altri di fare qualsiasi cosa la licenza consenta.

Avvisi:

Non sei tenuto a rispettare la licenza per elementi del materiale di dominio pubblico o laddove il tuo utilizzo sia consentito da un'eccezione o [limitazione](#) applicabile.

Non vengono fornite garanzie. La licenza potrebbe non fornire tutte le autorizzazioni necessarie per l'uso previsto. Ad esempio, altri diritti come [pubblicità](#), [privacy](#) o [diritti morali](#) possono limitare il modo in cui utilizzi il materiale.

soluzione del crucipuzzle



La grande fabbrica delle parole

VENTRILOUOU =

FILODENDRO =

SCONTO =

La grande fabbrica è un albo illustrato poetico e delicato scritto da Agnès de Lestrade e illustrato da Valeria Docampo, che racconta di un paese dove le parole devono essere comprate.

Questo ebook include:

- ✓ Il racconto adattato
- ✓ Schede da colorare
- ✓ Giochi didattici
- ✓ Crucipuzzle e tanto altro...



Un percorso creativo per riflettere sul valore delle parole, l'ascolto é l'amore.

Giochicolori.it

Schede didattiche del Maestro Fabio