

sestante edizioni



Giulia Alfani

Paroliere di storia

Giochi e attività per apprendere la microlingua

a cura di Alan Pona - Giulia Stefanoni



ALTARE
CORONA
GOVERNARE
MONARCHIA
PAGARE
TRONO

COMMERCIARE
MERCANTE
NAVE
TESSUTO
VIAGGIARE

Giulia Alfani

Paroliere di storia

Giochi e attività per apprendere la microlingua

a cura di

Alan Pona e Giulia Stefanoni

sestante edizioni

© 2026 Sestante Edizioni - Bergamo
www.sestanteedizioni.it



Giulia Alfani

Paroliere di storia

Giochi e attività per apprendere la microlingua

a cura di
Alan Pona e Giulia Stefanoni

p. 176 - cm 21x29,7

ISBN – 978-88-6642-463-5

Tutti i diritti sono riservati. È vietata la riproduzione dell'opera o di parti di essa, con qualsiasi mezzo, compresa fotocopia, microfilm e memorizzazione elettronica, se non espressamente autorizzata dall'editore. L'Editore è a disposizione degli aventi diritto con i quali non è stato possibile comunicare, nonché per eventuali omissioni o inesattezze nella citazione delle fonti. Le fonti citate sono esclusivamente a scopo didattico.

Indice

<i>Introduzione</i>	pag.	5
Unità 1		
AGRICOLTURA, ALLEVAMENTO, ARTIGIANATO		
• Il lessico	»	9
• Per migliorare: l'ortografia	»	24
• La frase semplice	»	26
• Il gioco finale	»	32
Unità 2		
COMMERCiare E VIAGGIARE		
• Il lessico	»	35
• Per migliorare: l'ortografia	»	49
• La frase semplice	»	51
• Il gioco finale	»	56
Unità 3		
COSTRUIRE E ABITARE		
• Il lessico	»	59
• Per migliorare: l'ortografia	»	75
• La frase semplice	»	77
• Il gioco finale	»	82
Unità 4		
COMBATTERE E DIFENDERE		
• Il lessico	»	85
• Per migliorare: l'ortografia	»	100
• La frase semplice	»	102
• Il gioco finale	»	106

Unità 5

PREGARE

- Il lessico » 109
- Per migliorare: l'ortografia » 125
- La frase semplice » 127
- Il gioco finale » 132

Unità 6

GOVERNARE

- Il lessico » 135
- Per migliorare: l'ortografia » 152
- La frase semplice » 154
- Il gioco finale » 158

Glossario » 161

Introduzione

PER L'INSEGNANTE

Come ottenere il meglio dal *Paroliere di Storia*

1. A chi è rivolto

Il *Paroliere di Storia* si rivolge ad apprendenti di ogni ordine e grado il cui livello linguistico sia compreso tra il Pre-A1 e l'A1. L'unico prerequisito essenziale è che l'apprendente abbia competenze autonome di letto-scrittura

Il *Paroliere di Storia* è stato progettato per fornire un bagaglio di parole-chiave fondamentali della disciplina divise per campi semantici. Attraverso la strategia glottodidattica della stratificazione dei compiti e dei materiali, ogni unità segue un percorso graduale che va dal semplice al complesso: se in un primo "strato" l'apprendente incontra e memorizza il lessico, in uno "strato" successivo reimpiega quello stesso lessico in brevi frasi semplici all'interno dello stesso campo semantico.

2. Lavoro in autonomia

Le unità del *Paroliere di Storia* sono state costruite in modo che l'apprendente possa lavorare in autonomia in classe (come compito differenziato) o a casa. L'autonomia nello svolgimento delle attività è data dalla successione degli esercizi, progettati con un approccio risolutivo "a spirale":

- il primo esercizio ha una risoluzione guidata, e fornisce un primo insieme di parole;
- il secondo esercizio ha una risoluzione per esclusione appoggiandosi alle parole già fornite dell'esercizio precedente e permette, quindi, la scoperta di nuove parole; così si procede anche negli esercizi successivi.

Ogni esercizio, inoltre, fornisce un esempio iniziale che permette di intuirne la consegna.

3. Spunti lessicali, compiti accessori

Il *Paroliere di Storia* è stato progettato per essere un quaderno di lavoro snello, perciò la risoluzione delle attività è rapida.

Si consiglia di assegnare all'apprendente un limitato numero di pagine per volta, sui cui contenuti eseguire ulteriori attività ed esercizi (seriazione delle parole in tabelle maschile/femminile, costruzione plurale regolare, coniugazione dei verbi incontrati al presente indicativo ecc.) in base alle competenze grammaticali acquisite fino a quel momento.

4. Verificare le competenze

Il *Paroliere di Storia* non si deve limitare a un'attività compilativa degli esercizi: all'apprendente deve essere richiesto di memorizzare le parole e l'insegnante deve poter verificare l'ampliamento lessicale. Per questo motivo, dopo un blocco di 8-9 parole nuove, viene consigliata la verifica: a fine pagina si trova un QRcode che rimanda al sito internet della casa editrice, da cui è possibile scaricare gratuitamente le prove di verifica e le flashcard. Queste ultime possono essere usate sia dall'apprendente come ausilio alla memorizzazione (ripetizione a voce alta, gioco del memory...) sia dall'insegnante come supporto visivo per l'interrogazione.

5. Una consultazione veloce

A fine volume, un glossario iconico diviso per campi semantici permette alle alunne e agli alunni di rintracciare velocemente le parole incontrate in ordine alfabetico.

Indice delle parole nel volume

UNITÀ 1 • AGRICOLTURA, ALLEVAMENTO, ARTIGIANATO					
Persone	Oggetti	Luoghi	Verbi	Materiali	Cibo e animali
Allevatore	Aratro	Bosco	Allevare	Argilla	Bovino
Allevatrice	Gioiello	Bottega	Coltivare	Ferro	Carne
Artigiana	Stoffa	Campi	Creare	Lana	Cereali
Artigiano	Tessuto	Stalla		Legno	Farina
Contadina	Vaso			Metallo	Frutta
Contadino	Vestiti			Oro	Grano
	Zappa			Terracotta	Legumi
					Orzo
					Ovino
					Verdura

UNITÀ 2 • COMMERCiare E VIAGGIARE					
Persone	Oggetti	Luoghi	Verbi	Materiali	Trasporti
Mercante	Denaro	Fiume	Barattare	Ceramica	Barca
Viaggiatore	Gioiello	Mare	Commerciare	Cotone	Carovana
	Merce	Mercato	Comprare	Ferro	Carro
	Metalli	Porto	Navigare	Legname	Imbarcazioni
	Moneta	Strada	Scambiare	Lino	Nave
	Olio		Trasportare	Rame	Ruota
	Vaso		Vendere	Seta	Vela
	Vino		Viaggiare	Tessuto	

UNITÀ 3 • COSTRUIRE E ABITARE				
Persone	Costruzioni	Luoghi	Verbi	Materiali
Architetta	Abitazione	Borgo	Abitare	Legno
Architetto	Bottega	Campagna	Costruire	Mattone
Abitante	Mura	Città	Creare	Paglia
Artigiana	Palazzo	Villaggio	Progettare	Pietra
Artigiano	Ponte		Trasportare	
Nobile	Torre			
Schiava				
Schiavo				

UNITÀ 4 • COMBATTERE E DIFENDERE

Persone	Oggetti	Luoghi	Verbi	Nomi collettivi	Concetti
Cavaliere Soldato	Arco Armatura Cannone Catapulta Corazza Elmo Freccia Fucile Lancia Scudo Spada Torre di assedio	Accampamento Campo di battaglia Castello Fossato Mura Trincea	Arrendersi Attaccare Combattere Conquistare Difendere Invadere Sconfiggere	Cavalleria Esercito Flotta	Guerra Pace

UNITÀ 5 • PREGARE

Persone e Divinità	Oggetti	Luoghi	Verbi	Concetti
Credente Dea Dio Dèi Imam Morto Sacerdote	Altare Sarcofago Statua Tappeto	Chiesa Moschea Piramide Tempio Tomba	Offrire Pregare Proteggere Sacrificare Seppellire	Monoteismo Politeismo Religione

UNITÀ 6 • GOVERNARE

Persone	Oggetti	Luoghi	Verbi	Concetti
Anziano Cittadini Imperatore Nobile Papa Re Regina	Corona Trono	Assemblea Capitale Castello Città Impero Palazzo Regno Stato/Paese Villa	Governare Pagare Scegliere Votare	Chiesa Democrazia Dittatura Monarchia Oligarchia Repubblica Tasse

PER LA/ LO STUDENTE






UNITÀ 1




Agricoltura, allevamento, artigianato




1. IL LESSICO

1. CONTA GLI SPAZI E SCRIVI LA PAROLA GIUSTA.

ARATRO - FARINA - CARNE - VERDURA
CEREALI - LEGUMI - FRUTTA - ZAPPA - GRANO

		
CEREALI	_____	___ R ___

		
_____	_____ E	_____

		
___ T ___	_____ M _	___ P _

2. SCRIVI LA PAROLA AL POSTO GIUSTO.

CONTADINO - ARATRO - GRANO - FARINA - ZAPPA










FRUTTA - CEREALI - LEGUMI - CARNE - VERDURA



STOP! VERIFICA QUELLO CHE SAI.



3. FAI UNA X SULLA PAROLA GIUSTA.

			
<p> <input type="checkbox"/> RISO <input checked="" type="checkbox"/> ZAPPA <input type="checkbox"/> GRANO </p>	<p> <input type="checkbox"/> VASO <input type="checkbox"/> CARNE <input type="checkbox"/> VERDURA </p>	<p> <input type="checkbox"/> FRUTTA <input type="checkbox"/> ARATRO <input type="checkbox"/> ARTIGIANA </p>	<p> <input type="checkbox"/> GIOIELLO <input type="checkbox"/> VERDURA <input type="checkbox"/> FARINA </p>
			
<p> <input type="checkbox"/> FARINA <input type="checkbox"/> ARTIGIANA <input type="checkbox"/> LANA </p>	<p> <input type="checkbox"/> ARTIGIANO <input type="checkbox"/> ARATRO <input type="checkbox"/> ZAPPA </p>	<p> <input type="checkbox"/> ARGILLA <input type="checkbox"/> FARINA <input type="checkbox"/> CONTADINO </p>	<p> <input type="checkbox"/> VERDURA <input type="checkbox"/> CEREALI <input type="checkbox"/> LANA </p>
			
<p> <input type="checkbox"/> CARNE <input type="checkbox"/> LEGUMI <input type="checkbox"/> TERRACOTTA </p>	<p> <input type="checkbox"/> FRUTTA <input type="checkbox"/> VESTITI <input type="checkbox"/> ARGILLA </p>	<p> <input type="checkbox"/> STOFFA <input type="checkbox"/> ARTIGIANO <input type="checkbox"/> LEGUMI </p>	<p> <input type="checkbox"/> ORO <input type="checkbox"/> ARATRO <input type="checkbox"/> VERDURA </p>

4. GUARDA L'IMMAGINE E FAI UNA X SULLA SEQUENZA GIUSTA. SCRIVI IL NOME SOTTO ALLE IMMAGINI.

			<input checked="" type="checkbox"/> LANA STOFFA VESTITI <input type="checkbox"/> VESTITI STOFFA LANA <input type="checkbox"/> LANA VESTITI STOFFA
.....	VESTITI	

			<input type="checkbox"/> ARGILLA ARTIGIANA VASO <input type="checkbox"/> VASO ARTIGIANA ARGILLA <input type="checkbox"/> ARTIGIANO VASO ARGILLA
.....	

			<input type="checkbox"/> ORO GIOIELLO ARTIGIANO <input type="checkbox"/> ARTIGIANO GIOIELLO ORO <input type="checkbox"/> ORO ARTIGIANO GIOIELLO
.....	

			<input type="checkbox"/> ARATRO ARTIGIANO FERRO <input type="checkbox"/> FERRO ARATRO ARTIGIANO <input type="checkbox"/> FERRO ARTIGIANO ARATRO
.....	

5 . CANCELLA LE PAROLE SBAGLIATE.

		
<p>VASO OVINO CEREALI FRUTTA</p>	<p>ZAPPA GIOIELLO VASO LEGUMI</p>	<p>CERALI GRANO FARINA ARATRO</p>
		
<p>FARINA LEGUMI ARATRO TERRACOTTA</p>	<p>FRUTTA ARATRO ZAPPA VERDURA</p>	<p>CARNE STOFFA ORO CEREALI</p>
		
<p>VASO ARATRO TERRACOTTA ARGILLA</p>	<p>TERRACOTTA VERDURA ARGILLA VESTITI</p>	<p>CEREALI FRUTTA VERDURA LANA</p>

STOP! VERIFICA QUELLO CHE SAI.

