

	TESTO 1	TORTA AL CIOCCOLATO	SCHEDA GIOCO
1	ingredienti per 6 persone		
2	100 g di cioccolato		
3	100 g di farina		
4	150 g di zucchero		
5	3 uova		
6	50 g di burro		
7	sale		
8	preparazione in un tegamino mettete il burro e il cioccolato		
9	a pezzetti e lasciateli sciogliere a bagnomaria mescolandoli		
10	con una frusta in una ciotola sbattete le uova con lo		
11	zucchero aggiungete la farina setacciata e un pizzico di		
12	sale poi unite il tutto alla crema di cioccolato impastate il		
13	composto per circa 10 minuti e versatelo in uno stampo		
14	imburrato cuocete in forno preriscaldato a 160° c per 20		
15	minuti togliete la torta dal forno lasciatela raffreddare ed		
16	estraetela dallo stampo servite la torta con panna		
17	montata		
	<small>Testo tratto da S. Fornara, <i>Alla scoperta della punteggiatura</i>. Roma, Carocci, 2012, p. 142.</small>		

	TESTO 2	REGOLE PER LA CLASSE	SCHEDA GIOCO
1	10 regole per vivere bene in classe		
2	1. rispettare le cose degli altri		
3	2. non urlare		
4	3. non fare rumori inutili		
5	4. alzare la mano e aspettare che la maestra dia la parola		
6	prima di parlare		
7	5. se non si capisce qualcosa chiedere spiegazioni alla maestra		
8	6. non scrivere sui tavoli		
9	7. non sporcare per terra		
10	8. aiutarsi reciprocamente		
11	9. discutere civilmente rispettando le opinioni degli altri		
12	10. non usare toni sgarbati e non dire parolacce		
13	se seguiamo queste semplici regole la nostra classe sarà il		
14	luogo più bello per imparare tutti insieme		
15	<small>Testo tratto da S. Fornara, <i>Alla scoperta della punteggiatura</i>. Roma, Carocci, 2012, pp. 142-143.</small>		

	TESTO 3	IL GIOCO DELL'OCA	SCHEDA GIOCO
1	materiale un tabellone di 63 caselle 2 o più segnaposti 2 dadi		
2	scopo del gioco vince chi raggiunge per primo la casella		
3	numero 63 con un lancio esatto se si ottiene un punteggio		
4	più alto bisogna tornare indietro di tante caselle quanti		
5	sono i punti in più		
6	regole del gioco a turno si lanciano i dadi e si avanza in		
7	senso orario di un numero di caselle pari alla somma dei		
8	punteggi dei due dadi alcune caselle contengono delle		
9	indicazioni che bisogna seguire ad esempio restare fermi		
10	tre turni, avanzare di altre due caselle, tirare nuovamente i		
11	dadi		
12			

Testo tratto da S. Fornara, *Alla scoperta della punteggiatura*. Roma, Carocci, 2012, p. 143.

	TESTO 4	DAL DIARIO DI GIORGIA	SCHEDA GIOCO
1	caro diario		
2	oggi a giorgia la mia migliore amica è capitata una cosa		
3	molto brutta dopo essere uscita da scuola stava		
4	camminando verso la sua casa che è vicina al parco		
5	giochi quando all'improvviso un cane che era bello		
6	grosso, è sbucato da un cancello aperto il cane ha		
7	abbaiato e l'ha inseguita giorgia anche se a ginnastica è		
8	la più veloce di tutte non è riuscita a scappare il cane l'ha		
9	raggiunta, le è saltato addosso ha aperto la bocca e le ha		
10	morsicato una caviglia che male povera giorgia adesso		
11	è a letto con il piede gonfio le ho telefonato e le ho detto		
12	mi dispiace cerca di guarire presto così tornerai a correre		
13	più forte di tutte forza giorgia		

Testo tratto da S. Fornara, *Alla scoperta della punteggiatura*. Roma, Carocci, 2012, p. 138.

	TESTO 5	UNA STORIA GIALLA	SCHEDA GIOCO
1	vi dico subito chi sono i personaggi di questa storia accaduta nei		
2	mesi estivi di un anno fa paolo gentile un giovane uomo trovato		
3	ucciso nei giardinetti di villa margherita antonella macci, la		
4	parrucchiera che l'ha trovato mentre portava a spasso il cane la		
5	mattina di un lunedì di luglio la commissaria adele sofia che è		
6	stata incaricata di seguire il caso annibale gentile il padre del		
7	morto michelina sua figlia che studia all'università e		
8	celeste carbonelli detto celestina		
9			

Testo tratto da D. Maraini, *Buio*, Milano, Rizzoli, 2007.

	TESTO 14	IL PAESE CON L'ESSE D'AVANTI	SCHEDA GIOCO
1	giovannino perdigiorno era un grande viaggiatore viaggia		
2	e viaggia capitò nel paese con l'esse davanti		
3	ma che razza di paese è domandò a un cittadino che prendeva il		
4	fresco sotto un albero		
5	il cittadino per tutta risposta cavò di tasca un temperino e		
6	lo mostrò bene aperto sul palmo della mano		
7	vede questo		
8	è un temperino		
9	tutto sbagliato invece è uno stemperino cioè un		
10	temperino con l'esse davanti serve a far ricrescere le		
11	matite quando sono consumate ed è molto utile nelle scuole		
12	magnifico disse giovannino e poi		
13	poi abbiamo lo staccapanni		
14	vorrà dire l'attaccapanni		
15	l'attaccapanni serve a ben poco se non avete il		
16	cappotto da attaccarci col nostro staccapanni è tutto diverso lì non		
17	bisogna attaccarci niente c'è già tutto attaccato se avete bisogno		
18	di un cappotto andate lì e lo staccate		
19			
20			

Testo tratto da G. Rodari, *Favole al telefono*, in *I 5 libri*, Torino, Einaudi 2003, p. 208.

	TESTO 7	CAPPUCETTO ROSSO	SCHEDA GIOCO
1	c'era una volta una dolce bimbetta solo a vederla le volevan tutti		
2	bene e specialmente la nonna che non sapeva più che cosa		
3	regalarle una volta le regalò un cappuccetto di velluto rosso e		
4	poiché le donava tanto ed		
5	ella non voleva portare altro la chiamarono sempre cappuccetto		
6	rosso un giorno sua madre le disse vieni cappuccetto rosso eccoti		
7	un pezzo di focaccia e una bottiglia di vino portali alla nonna è		
8	debole e malata e si		
9	ristorerà sii gentile salutala per me e va' da brava senza uscire di		
10	strada se no cadi rompi la bottiglia e la nonna resta a mani vuote		
11	sì farò tutto per bene promise cappuccetto rosso alla mamma e le		
12	diede la mano ma la nonna abitava fuori nel		
13	bosco a una mezz'ora dal villaggio		
14			
	<small>Testo tratto e adattato da J. e W. Grimm, <i>Fiabe</i>, Torino, Einaudi, 1992, p. 99.</small>		

	TESTO 13	IL CILIEGIO	SCHEDA GIOCO
1	il <i>cerasus avium</i> è comunemente chiamato ciliegio dolce		
2	la pianta è molto vigorosa e raggiunge facilmente 15 metri		
3	di altezza le branche hanno lunghi internodi la corteccia è		
4	bruno grigia le foglie sono grandi e di colore verde chiaro i		
5	fiori di colore bianco schiudono contemporaneamente		
6	alle foglie o subito dopo hanno un peduncolo di circa 2 centimetri		
7	glabro e sono raggruppati solitamente in mazzetti di 2 3 i frutti		
8	possono essere di vario colore dal palio al rosso nero il peduncolo		
9	è aderente al frutto ed assume una colorazione rossiccia la polpa		
10	può essere gialla rossa o rosso scura con succo colorato o		
11	incolore il		
12	sapore è dolce		
	<small>Testo tratto e adattato da <i>Enciclopedia Italiana delle Scienze</i>, Novara, Istituto Geografico De Agostini, 1973.</small>		

	TESTO 8	I BAMBINI EGIZI	SCHEDA GIOCO
<p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12</p>	<p>i bambini egizi indossavano un corto gonnellino e andavano in giro scalzi avevano la testa rasata con una treccia che ricadeva da un lato giocavano all'aria aperta e avevano molti giocattoli come trottole palle di stracci bambole animaletti di legno solo i maschi delle famiglie ricche andavano a scuola e chi voleva diventare scriba doveva affrontare lunghi anni di studio la scuola si trovava presso un tempio ma le lezioni erano spesso all'aperto oltre a leggere scrivere e studiare la matematica a scuola si praticava ginnastica per irrobustire il corpo e imparare la lealtà e la disciplina i bambini delle classi sociali più basse invece aiutavano il padre nel lavoro</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">Testo tratto da A.A.V.V., <i>La Nuova Guida Fabbri</i>, Milano, Rcs Libri, 2014, p.78.</p>		

	TESTO 9	LA PRINCIPESSA TOPO	SCHEDA GIOCO
<p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19</p>	<p>ai re nacque una bambina e per il battesimo fu data una grande festa a cui per sfortunata dimenticanza non venne invitata la strega questa per vendicarsi dell'affronto lanciò un maleficio sulla bimba sarai trasformata in topo fino a quando mia sorella non riderà furono chiamati i pagliacci più famosi ma non riuscirono a strappare alla sorella della strega neppure un sorriso al re non rimase che bandire dal regno tutti i gatti per impedire almeno che la reale topolina ne fosse divorata un giorno venne dato un ballo al castello di un principe vicino le altre figlie del re vi si recarono in pompa magna topolina invece venne lasciata a casa come sempre stanca però di starsene sempre rinchiusa decise di andare alla festa pure lei salì in groppa a un galletto gli mise nel becco un nastro rosso come redini e via lo spettacolo del galletto bardato e con una topolina bianca in groppa era così comico che la sorella della strega scoppiò a ridere la topolina tornò così ad essere una fanciulla talmente bella che il principe volle sposare proprio lei</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">Testo tratto da 366... e più fiabe raccontate da Gianni Padoan, Milano, Edizioni Euroclub/Happy Books, 1989.</p>		

	TESTO 10	CUORE	SCHEDA GIOCO
1	il ragazzo che mi piace più di tutti si chiama garrone è il più		
2	grande della classe ha quasi quattordici anni la testa		
3	grossa, le spalle larghe è buono si vede quando sorride ma pare		
4	che pensi sempre come un uomo ora ne conosco		
5	già molti dei miei compagni anche un altro mi piace che		
6	ha nome coretti sempre allegro figlio d'un rivenditore di		
7	legna che è stato soldato nella guerra del 1866 e dicono		
8	che ha tre medaglie nel banco davanti al mio c'è un		
9	ragazzo che chiamano il muratorino perché suo padre è muratore		
10	una faccia tonda come una mela con un naso a pallottola egli ha		
11	un'abilità particolare sa fare il muso di		
12	lepre e tutti gli fanno fare il muso di lepre e ridono		
	<small>Testo tratto da E. De Amicis, <i>Cuore</i>, Milano, Garzanti, 1964, pp. 12-13.</small>		

	TESTO 11	LE SCIMMIE IN VIAGGIO	SCHEDA GIOCO
1	un giorno le scimmie dello zoo decisero di fare un viaggio di		
2	istruzione cammina cammina si fermarono e una		
3	domandò		
4	cosa si vede		
5	la gabbia del leone la vasca delle foche e la casa della giraffa		
6	come è grande il mondo e come è istruttivo viaggiare		
7	ripresero il cammino e si fermarono soltanto a mezzogiorno		
8	cosa si vede adesso		
9	la casa della giraffa la vasca delle foche e la gabbia del leone		
10	come è strano il mondo e come è istruttivo viaggiare		
11	si rimisero in marcia e si fermarono solo al tramonto del sole		
12	che c'è da vedere		
13	la gabbia del leone la casa della giraffa e la vasca delle foche		
14	come è noioso il mondo si vedono sempre le stesse cose e		
15	viaggiare non serve proprio a niente		
16	per forza viaggiavano viaggiavano ma non erano uscite dalla		
17	gabbia e non facevano che girare in tondo come i cavalli di una		
18	giostra		
19	<small>Testo tratto da G. Rodari, <i>Favole al telefono</i>, in <i>I 5 libri</i>, Torino, Einaudi 2003, p. 275.</small>		
20			
21			

	TESTO 12	ALESSIA	SCHEDA GIOCO
1	alessia ha tredici mesi è tonda soda colorita provvista di		
2	due gambe corte e solidissime ha gli occhi azzurri vivaci e		
3	mobilissimi ed è quasi pelata è traboccante di energia e di vitalità		
4	di umore sempre allegro curiosissima e vivacissima		
5	ha imparato a camminare a dieci mesi ora procede a gran velocità		
6	e cade spesso anche con esiti rovinosi dei quali		
7	però non si lamenta mai si alza e riparte sempre pronta a nuove		
8	avventure sale e scende le scale velocemente si arrampica su		
9	ringhiere sedie panchine e sulle gambe di chiunque le dimostri		
10	simpatia è sempre piena di curiosità verso tutto ciò che la		
11	circonda eccola ora silenziosa ed eccitata esplorare un grande		
12	cesto pieno di giocattoli nel tentativo di afferrare qualcosa che sta		
13	sul fondo finisce per cadervi dentro a testa in giù dimenando		
14	furiosamente le gambe dalla sua lotta per uscire dal cesto che è		
15	durata alcuni minuti emerge col visetto congestionato e		
16	contrariato abbandona offesa il cesto traditore e trova		
17	momentaneo brevissimo riposo su una seggiolina dalla		
18	quale ripreso fiato ripartirà per una nuova impresa		
19			

Testo tratto da E. Gianini Belotti, *Dalla parte delle bambine*. Milano, Feltrinelli, 2004, p. 50.

	TESTO 6	IL PANDA	SCHEDA GIOCO
1	<i>panda maggiore</i> nome comune di una specie di mammiferi		
2	carnivori della famiglia degli ailuropodidi <i>ailuropodida</i>		
3	<i>melanoleuca</i> il panda maggiore è diffuso nella Cina meridionale e		
4	nel Tibet orientale ha il corpo lungo fino a 150 cm ed è ricoperto		
5	da una		
6	caratteristica pelliccia molto folta bianca e nera si nutre		
7	prevalentemente di germogli di bambù ed è attivo tutto l'anno,		
8	nonostante il clima rigido invernale è una specie a		
9	rischio di estinzione per questo è il simbolo della più grande		
10	associazione mondiale per la protezione della natura il WWF		
11			

Testo tratto da S. Fornara, *Alla scoperta della punteggiatura*. Roma, Carocci, 2012, p. 143.