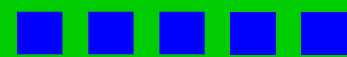


Percorso



Il testo regolativo

In questo percorso troverai...

LE ISTRUZIONI

I giochi di movimento
I giochi di parole
Costruire oggetti
Ricette di cucina

I REGOLAMENTI

Norme per l'igiene personale
Regolamento condominiale
Norme di sicurezza antincendio

PER APPROFONDIRE

QUALCHE RUDIMENTO DI ED. STRADALE

Norme di sicurezza per i pedoni
La segnaletica stradale
Patentino pedone/ciclista

Di che tipo di testo si tratta?

Come si deduce dal termine, è un testo che “detta delle regole”. A seconda dello **scopo** che si propone, può essere suddiviso in

○ ISTRUZIONI

che ci permettono di svolgere correttamente alcune attività come, ad esempio, cucinare un determinato piatto, utilizzare un elettrodomestico, costruire o riparare un oggetto, organizzare un gioco, eseguire degli esercizi scolastici.

○ REGOLAMENTI

che stabiliscono come ci si deve comportare in determinati luoghi e in particolari situazioni.

Alla fine del percorso avrai acquisito:

Conoscenze

- Conoscere le caratteristiche formali dei diversi tipi di testo regolativo
- Conoscere la terminologia specifica
- Conoscere regolamenti fondamentali per la vita sociale (regolamento scolastico, principi di educazione stradale...)

Abilità

- **Ascoltare/Parlare** •Seguire puntualmente le indicazioni di un testo regolativo ascoltato •Esporre testi chiari, ordinati e completi
- **Leggere** •Comprendere tutte le indicazioni fornite da testi di istruzioni •Comprendere le motivazioni per cui sono stati prodotti dei regolamenti
- **Scrivere** •Completare testi regolativi dati •Costruire testi ordinati, completi e adeguati allo scopo •Utilizzare accorgimenti grafici e/o immagini che rendano chiaro e completo il testo •Utilizzare schemi acquisiti per produrre nuovi testi
- **Riflettere sulla lingua** •Riconoscere ed utilizzare la terminologia specifica

Competenze

- Comunicare in modo efficace
- Pensare in modo creativo per inventare giochi di movimento/di parole...
- Mettere in pratica quanto ricavato da istruzioni o regolamenti

Le Istruzioni

Cosa succede quando qualcuno dei partecipanti ad un gioco non ne conosce bene le regole? Ad un certo punto bisogna fermarsi per dargli delle nuove spiegazioni. Per evitare questo inconveniente è quindi necessario che, prima di iniziare, vengano date delle istruzioni il più possibile chiare e complete a chi non conosce il gioco. Probabilmente vi capiterà spesso di dovere insegnare un gioco a qualche compagno, per cui potrà esservi utile riflettere sulle caratteristiche che deve avere un testo che ne fornisce le istruzioni.

I GIOCHI DI MOVIMENTO

Ve ne proponiamo due che si possono svolgere all'aperto o in palestra. Perché non proponete al vostro insegnante di Scienze Motorie di "provarli"? Potrete divertirvi e verificare la vostra capacità di seguire correttamente delle istruzioni.

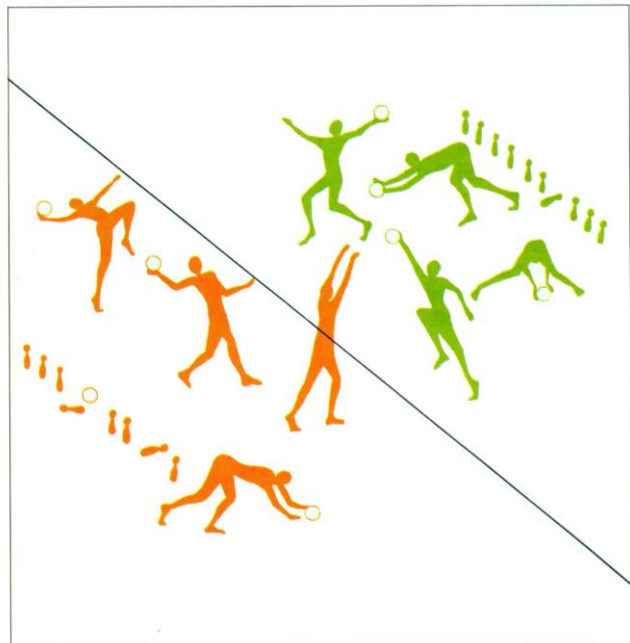
BATTAGLIA NAVALE

Si divide il campo in due parti, e ogni squadra prende posto nella sua metà campo. Sulla linea di fondo di ogni campo viene messa una fila di birilli, che rappresentano le navi di ciascuna squadra.

Compito della squadra di destra, sarà di colpire e abbattere i birilli di proprietà della squadra di sinistra. Contemporaneamente la squadra di sinistra dovrà abbattere i birilli della squadra di destra.

I birilli verranno colpiti lanciando dei palloni (che potranno essere in numero variabile da 5 a 10); sarà comunque tassativo dover lanciare senza mai superare la linea di metà campo.

*I birilli abbattuti sono **navi affondate** e non possono essere rialzati. Vince perciò la squadra che per prima affonda tutte le navi avversarie.*



B. Balboni, A. Pasquetto *Muoversi giocare fare sport* ed. Il Capitello 1991

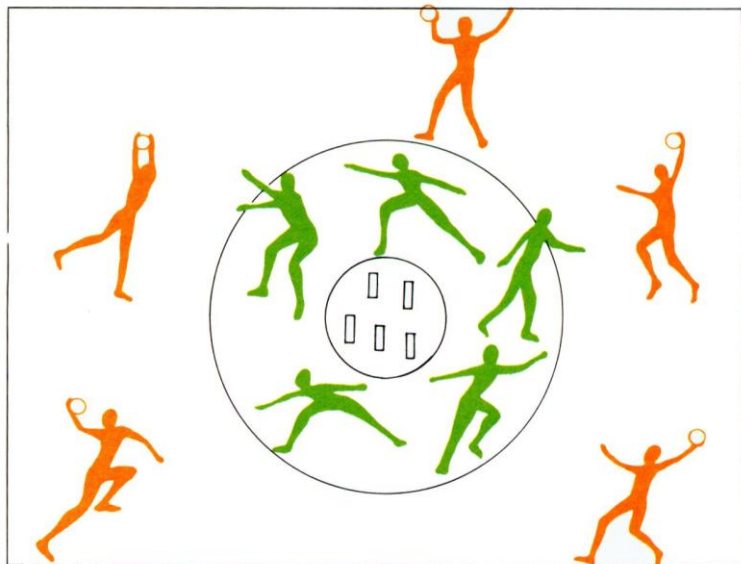
Le istruzioni dei giochi di movimento, per essere chiare e complete, devono contenere determinati elementi: li abbiamo elencati nella prima colonna della tabella, mentre nella seconda sono state riportate le corrispondenti indicazioni contenute nelle istruzioni della "Battaglia navale".

ELEMENTI CHE CARATTERIZZANO LE ISTRUZIONI DEI GIOCHI DI MOVIMENTO	INDICAZIONI CONTENUTE NELLE ISTRUZIONI DELLA “BATTAGLIA NAVALE”
Materiali	- Palloni (da 5 a 10); - Birilli.
Numero dei giocatori, loro suddivisione (in squadre e/o ruoli) e loro disposizione sul campo di gioco	- Un numero qualsiasi di giocatori divisi in due squadre - Ogni squadra si dispone nella sua metà campo.
Spazio	- Un campo di gioco diviso in due settori - Sulla linea di fondo dei due settori vengono disposti, in fila, i birilli
Movimenti consentiti e non consentiti	- Si può lanciare la palla solo con le mani - Non si può entrare nella metà campo avversaria
Finalità del gioco	Bisogna abbattere, con la palla, i birilli della squadra avversaria
Chi vince	Vince la squadra che per prima abbatte tutti i birilli degli avversari

L'ASSEDIO

Ora ti presentiamo un altro gioco di movimento.

Ci si divide in due squadre uguali e ad una (attaccante) vengono forniti 5 palloni. Vengono poi tracciate due circonferenze concentriche di diverso diametro. Al centro della più piccola (diametro minimo 2,5/3 m) si mettono 4 o 5 clavette ben distanti fra loro. All'esterno di questo cerchio si metteranno i difensori, che avranno quindi come loro spazio di gioco la corona compresa tra il cerchio più piccolo e il cerchio più grande (quest'ultimo deve essere di circa 6-7 m di diametro). I difensori dovranno respingere lontano i palloni che gli attaccanti scaglieranno nel tentativo di abbattere le clavette; cercando così di rallentare la loro azione. Quando tutte le clavette sono state abbattute si ferma il cronometro e si invertono le squadre. Vince chi alla fine avrà impiegato meno tempo.



1. Dopo aver letto le istruzioni, compila la tabella sull'esempio di quella precedente.

ELEMENTI CHE CARATTERIZZANO LE ISTRUZIONI DEI GIOCHI DI MOVIMENTO	INDICAZIONI CONTENUTE NELLE ISTRUZIONI DELL' "ASSEDIO"
Materiali	
Numero dei giocatori, loro suddivisione (in squadre e/o ruoli) e loro disposizione sul campo di gioco	
Spazio	
Movimenti consentiti e non consentiti	
Finalità del gioco	
Chi vince	

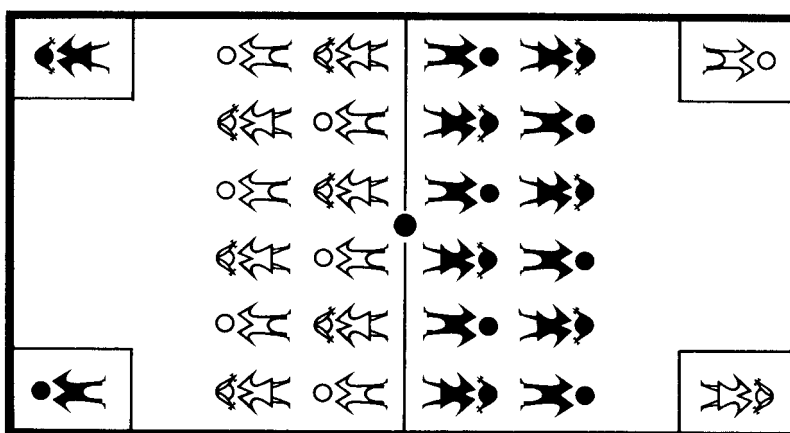
2. Cosa hanno in comune il gioco della "Battaglia navale" e questo dell' "Assedio"?

.....

.....

PALLA ALL'ANGOLO

Di questo gioco ti forniamo soltanto lo schema grafico, riprodotto sotto, e la tabella incompleta.



A. Arnold *I giochi dei bambini* Mondadori 1980

1. Prova tu a completare la tabella, immaginando quali possano essere le indicazioni relative agli altri elementi, poi scrivi le istruzioni.

ELEMENTI CHE CARATTERIZZANO LE ISTRUZIONI DEI GIOCHI DI MOVIMENTO	INDICAZIONI CONTENUTE NELLE ISTRUZIONI DELLA “PALLA ALL’ANGOLO”
Materiali	Un pallone
Numero dei giocatori, loro suddivisione (in squadre e/o ruoli) e loro disposizione sul campo di gioco	<ul style="list-style-type: none"> - un numero qualsiasi di giocatori, divisi in 2 squadre - per ogni squadra vi sono due portieri - i giocatori si dispongono nella propria metà campo lungo la linea centrale - ogni portiere si mette in uno dei quadrati del campo avversario
Spazio	<ul style="list-style-type: none"> - un campo di m 10 x 14, diviso in due settori - ai 4 angoli vi sono dei quadrati di 1m
Movimenti consentiti e non consentiti	
Finalità del gioco	
Chi vince	

MINLAB

INVENTARE UN GIOCO DI MOVIMENTO

Vi proponiamo di inventare un nuovo gioco.

Seguite queste istruzioni:

- ▶ dividetevi in gruppi
- ▶ scrivete le istruzioni di qualche gioco che conoscete già e costruite la relativa tabella
- ▶ provate a sostituire qualcuno degli elementi dei giochi scelti con altri inventati da voi
- ▶ scrivete le istruzioni dei giochi nuovi (per essere più chiari, potete inserire anche uno schema che illustri la situazione di gioco)

e ora buon divertimento!

UN SALTO NEL PASSATO

Il regolamento originale della pallacanestro

Ti proponiamo il regolamento originale della pallacanestro, distinto in cinque principi fondamentali e in tredici regole. Sotto dettatura di James Naismith, nel 1891, scrisse a macchina la signorina Lyons, segretaria del college di Springfield.



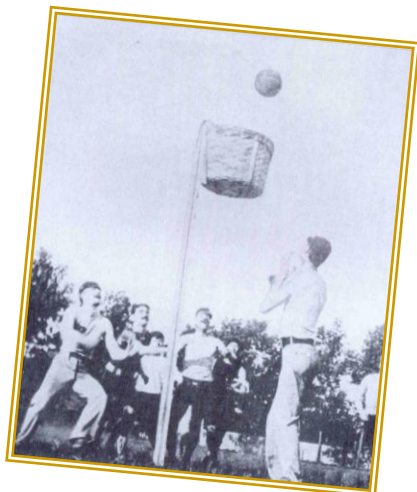
Principi fondamentali

1. Il gioco viene praticato con un pallone rotondo che può essere trattato solo con le mani.
2. Non è consentito camminare con il pallone.
3. I giocatori possono prendere una posizione sul campo di gioco in qualsiasi momento e dovunque preferiscano.
4. Non è permesso il contatto fisico tra i giocatori.
5. Il goal è collocato orizzontalmente in alto.

Regole

1. La palla può essere lanciata in ogni direzione con una o con entrambe le mani.
2. La palla può essere battuta in ogni direzione con una o entrambe le mani, ma mai con i pugni.
3. Il giocatore che ha il possesso della palla non può procedere con essa: deve liberarsene dal punto in cui l'ha ricevuta. Può esercitarsi moderata tolleranza se ne entra in possesso mentre è in movimento.
4. La palla deve essere tenuta con una o entrambe le mani. Il corpo e le braccia non possono essere usati per trattenere la palla.
5. È proibito caricare con la palla, trattenere, spingere o sgambettare l'avversario: ciascuna di queste infrazioni costituisce un fallo personale. La seconda infrazione a questa regola comporta l'esclusione del giocatore fino alla marcatura di un canestro. Se il fallo è intenzionale, il colpevole viene escluso per la rimanente durata della partita senza poter venire sostituito.
6. Colpendo la palla con un pugno, si commette un fallo (violazione delle regole 3 e 4) e si subisce la penalità prevista dalla regola 5.
7. Se l'una o l'altra squadra commette tre falli consecutivi (senza cioè che nello stesso lasso di tempo gli avversari ne commettano alcuno) verrà assegnato un canestro alla squadra avversaria.
8. Si realizza un canestro quando la palla viene lanciata o fatta rimbalzare da terra nel canestro e lì si fermi purché i difensori non tocchino o disturbino in alcun modo il punto. Se la palla resta sull'anello e gli avversari muovono il canestro, questo fatto comporta l'assegnazione del punto.

9. Quando la palla esce dal campo, viene rimessa in gioco a metà campo dalla persona che prima ne deteneva il possesso. In caso di disaccordo sull'assegnazione, l'ufficiale di gara la fa rimbalzare al suolo. Il giocatore che ne entra in possesso deve giocarla entro cinque secondi: se impiega un tempo maggiore, la palla passa alla squadra avversaria e, qualora l'una o l'altra formazione ritardi deliberatamente la ripresa della gara, verrà punita con l'assegnazione di un fallo.
10. Il primo arbitro (Umpire) giudica i giocatori e rileva i falli. Quando un giocatore commette il terzo fallo, lo segnala al secondo arbitro e lo può espellere in base al disposto della regola 5.
11. Il secondo arbitro (Referee) è il giudice della palla. Decide quando essa è in gioco o fuori dal campo e a chi vada assegnata. Controlla il tempo, decide sulla validità dei canestri segnati e ne tiene conto. Ha infine gli altri compiti che sono di pertinenza degli arbitri.
12. La partita consta di due tempi di quindici minuti ciascuno, con un intervallo di cinque minuti.
13. Il maggior numero di canestri segnati durante il tempo di gioco assegna la vittoria della partita. In caso di parità, i due capitani possono accordarsi per proseguire il gioco finché non venga segnato un ulteriore canestro che assegna il successo.

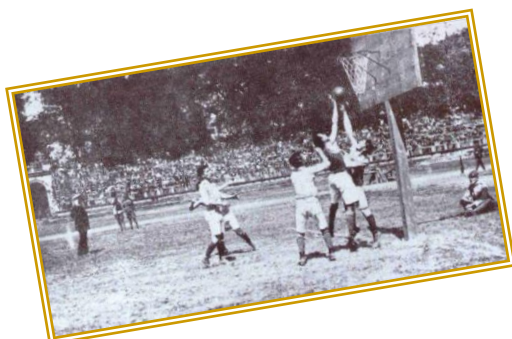


Curiosità

Il vero pallone da basketball è stato realizzato da una società del Massachusetts nel 1906 (prima si giocava con la palla da calcio). Nella prima partita andarono in campo 18 giocatori, nove per parte. Per il fondatore “il numero dei giocatori dipende dallo spazio disponibile, dalle dimensioni della palestra: non meno di tre, non più di quaranta”.

Il canestro originale era un cesto di pesche. Per recuperare la palla era necessaria la scala.

M.Arceri, V. Bianchini *La leggenda del basket* Baldini Castoldi Dalai 2004



Si giocava sull'erba

Anche le donne si cimentarono



Conoscete le regole della pallacanestro?

Quali delle regole originali sono valide ancora oggi?

Potete proporre all'insegnante di Scienze Motorie di organizzare una partita di pallacanestro seguendo le regole originali.

I GIOCHI CON LE PAROLE

Sicuramente conoscerete molti giochi che prevedono l'uso delle parole e vi sarà capitato, d'accordo con i compagni, di introdurre delle modifiche per rendere il gioco più divertente o più "difficile". Ora vi proponiamo uno di questi giochi che potrete modificare a vostro piacimento.

IL TELEGRAMMA

Età: Dal 9 anni in su.

Numero dei giocatori: 2 o più.

Materiale: Carta e matita per ciascun giocatore.

Luogo: Interno.

Ogni giocatore, a turno, dice una lettera dell'alfabeto (o più di una se i giocatori sono meno di 3). Ciascuno via via scrive sul suo foglio tutte queste lettere, rispettando l'ordine in cui vengono dette, e poi deve comporre un messaggio telegrafico, usando le lettere nell'ordine come iniziali di altrettante parole. I messaggi devono avere senso più o meno compiuto.

Esempio

P S R A E M D C I

Prego Scrivere Raccomandata A Emilio Minacciando Denuncia Contro Isabella.

Oppure

Partenza Su Rapido Avvenuta - Evitate Milano - Dirigete Carovana Imola.

Variante. Il primo giocatore, scelto di comune accordo, dirà il proprio nome o cognome. Le lettere che lo formano sono le iniziali di ciascuna delle parole da inventare per comporre il telegramma.

A. Arnold I giochi dei bambini Mondadori 1980

MINLAB

INVENTARE GIOCHI CON LE PAROLE

1.

Come potete notare, alla fine delle istruzioni viene presentata una variante che consente di fare lo stesso gioco ma in modo un po' diverso. Se ne possono immaginare altre, ad esempio si potrebbe stabilire che il telegramma deve avere un determinato destinatario: l'insegnante, il medico, il fruttivendolo ecc.

Provate a scrivere qualche altra variante e a "sperimentarla" insieme.

2.

Ora, ciascuno di voi può scrivere le istruzioni di qualche gioco che conosce (seguendo lo schema di quello che vi abbiamo presentato: regole, esempio, variante). Se le indicazioni sono espresse chiaramente, sarà possibile giocare senza alcun problema; se non sarete stati chiari ed esaustivi, il confronto con i compagni vi aiuterà rivedere adeguatamente le regole.

COSTRUIRE OGGETTI

Avete mai sentito parlare di “bricolage”? È una parola francese che significa “realizzare piccoli lavori manuali”. In circolazione ci sono molti libri di bricolage che propongono la costruzione di piccoli oggetti con i materiali più disparati.

Ecco un esempio.

UN MARE DI PIEGHE

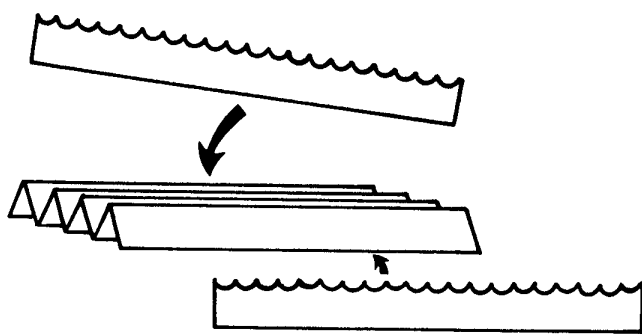
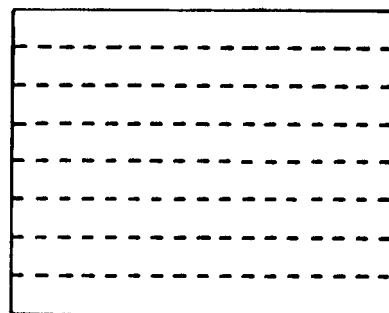


Materiale occorrente:

carta e cartoncino - forbici - colla.

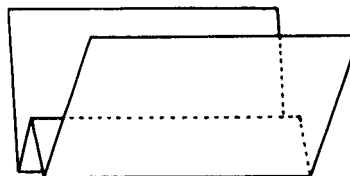
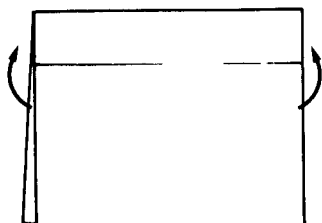
Fasi di lavoro:

1 – Realizzate una piegatura di sostegno “a fisarmonica” su un rettangolo di cartoncino blu di circa cm. 30x28. L’altezza delle pieghe è indicativamente di cm. 3,5.



2 – Onde. Ritagliate due striscioline di cartoncino lunghe cm. 30 e alte cm. 4,5 come indica il disegno e inseritele tra le pieghe del mare “a fisarmonica”.

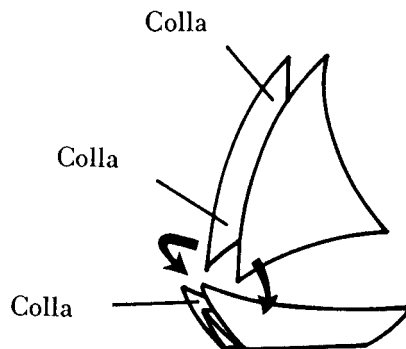
3 – Scafo delle barche. Piegate a metà un foglio di carta rettangolare delle dimensioni e del colore adeguati al soggetto da realizzare. Piegate un’altra volta lungo il tratteggio nel verso della freccia.



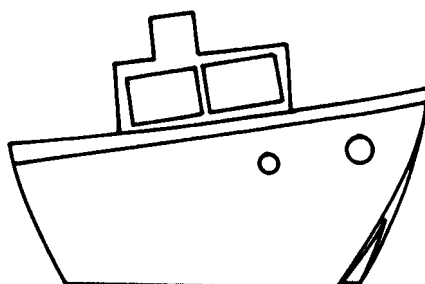


*Disegnate e ritagliate la sagoma dello scafo.
Fissate a poppa e a prua con un po' di colla.*

4- Sovrapponete pezzetti di carta bianca e ritagliate la forma della vela. Ogni vela è composta da due sagome uguali fissate allo scafo e tra loro sulla sommità, con un po' di colla.



5 – Piroscrafo. Ritagliate sulla carta piegata (vedi punto 3) la sagoma del piroscrafo.



Meraviglie su una piega di carta Orio 1991

Vi sembrano chiare le istruzioni? Potete verificarlo realizzando concretamente il lavoro proposto. Se lo ritenete opportuno, apportate delle modifiche o delle aggiunte al testo in modo da rendere la spiegazione ancora più chiara.

MINLAB

SCRIVERE ISTRUZIONI

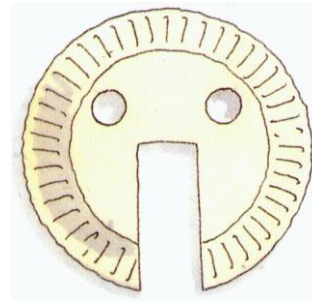
Sicuramente saprete costruire piccoli oggetti di carta (aeroplanini, barchette ecc...). Provate a scrivere le istruzioni, corredate da disegni, per la loro realizzazione.

LA MASCHERA DEL LUPO

Scrivete, sotto ciascun disegno, il testo che spieghi la procedura per la realizzazione della maschera del lupo.

Materiale occorrente:

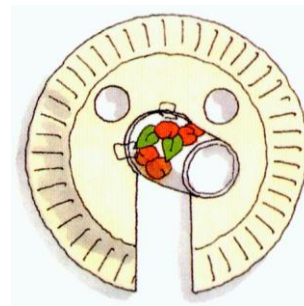
- Un piatto di carta
- Un vasetto da Yogurt
- Carta rigida di 15x10 cm
- Nastro adesivo
- Forbici
- Una matita
- Filo elastico
- Un pennarello



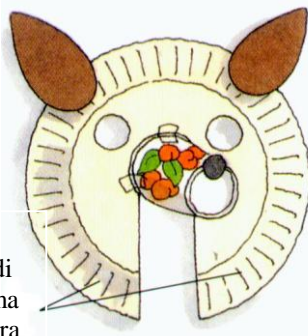
1.



2.



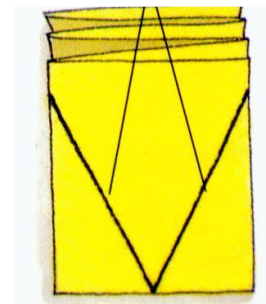
3.



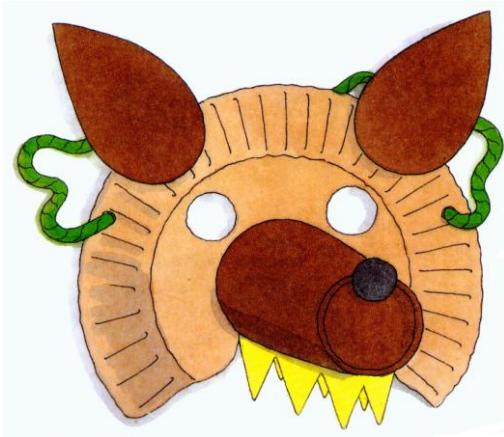
Tagliate lungo i bordi per dar forma alla maschera

4.

Dopo aver piegato la carta a fisarmonica, tagliate lungo queste linee



5.



L'elastico terrà ferma la maschera sulla faccia

Colorate la maschera

6.....
.....
.....

Il grande libro della carta Usborne 1997

MINLAB

IL NOSTRO BRICOLAGE

Chi di voi non si è mai divertito, magari anche durante le ore di lezione, a realizzare qualche lavoro di bricolage? Con i lavori che già conoscete e con altri che potete inventare, si potrebbe scrivere un piccolo manuale di bricolage. Basta stendere le istruzioni seguendo l'esempio di quelle che hai letto ed, eventualmente, verificare se sono chiare chiedendo a qualche compagno di metterle in pratica.

RICETTE DI CUCINA

Vi proponiamo uno dei testi regolativi sicuramente più diffuso nelle nostre case: la ricetta di cucina. Quella che abbiamo scelto è anche molto semplice da realizzare, potreste improvvisarvi pasticceri!

DOLCETTI ALL'ARANCIA

Ingredienti per 4 persone

tempo di preparazione ½ ora circa più 2 ore in frigo

g. 200 di biscotti secchi
g. 100 di canditi d'arancia
g. 50 di nocciole tritate
g. 100 di burro
g. 100 di zucchero
2 arance
1 albume
zucchero a velo

attrezzatura: una ciotola grande ed una piccola, una forchetta, un coltello, un cucchiaino di legno, un premi agrumi, un vassoio su cui riporre i dolcetti.

Preparazione:

lasciate ammorbidire il burro a temperatura ambiente; intanto, spezzettate i biscotti nella ciotola grande, unite i canditi tritati, le nocciole, lo zucchero e il burro poi mescolate bene ed irrorate col succo d'arancia. Montate a neve l'albume e incorporatelo al composto. Formate delle palline e disponetele sul vassoio; lasciate in frigo per circa 2 ore. Prima di servire spolverizzate con zucchero a velo.

Dolci e biscotti Usborne 1998

ANALIZZIAMO IL TESTO ...

1. Perché le ricette si possono considerare dei testi regolativi?
2. Quale modo verbale viene utilizzato nel testo?
3. Le parole o le espressioni seguenti sono tipiche del linguaggio culinario; provate a spiegarne il significato.

Irrorate
Montate a neve
Incorporate
Composto
Spolverizzate

MINLAB

SCRIVERE RICETTE

Ciascuno di voi provi a chiedere alla nonna o alla mamma la ricetta del dolce preferito; prenda appunti sugli ingredienti, la loro quantità e le modalità di preparazione. A questo punto, è possibile scrivere un testo regolativo che abbia le caratteristiche di quello che vi abbiamo già proposto. Potete, volendo, illustrare con dei disegni o delle fotografie le varie fasi di lavoro.

IL LESSICO CULINARIO

Se tu e i tuoi compagni avete raccolto un po' di ricette, potete ricercare le parole tipiche del linguaggio culinario e scriverle, con la relativa spiegazione, su un cartellone.

Potete fare la stessa cosa con i nomi degli attrezzi da cucina: scriveteli su un cartellone e spiegate di cosa si tratta (per rendere più chiara la spiegazione, si può aggiungere un disegno o una fotografia).

BISCOTTI DI PAN DI ZENZERO

Ingredienti per 30 biscotti

340 g. di farina bianca

115 g. di burro

2 cucchiaini di zenzero macinato

qualche uvetta

1 cucchiaino di bicarbonato di sodio

1 uovo sbattuto

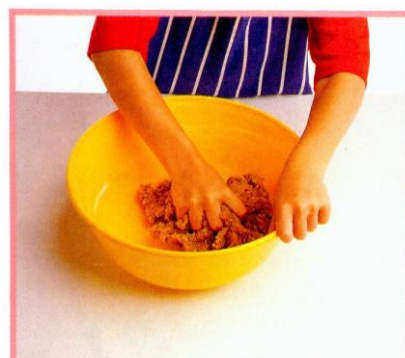
4 cucchiai di sciroppo d'acero

175 g. di zucchero di canna

A. Wilkes *Cucina facile per giovani cuochi* EdiCart 1995

RIORDINIAMO...

1. Le fasi di preparazione di questa ricetta sono state messe in disordine. Ricostruisci la giusta successione numerando in modo progressivo le varie fasi e riporta il numero sotto l'immagine a cui fanno riferimento (anche le immagini sono state messe in disordine).





- Spargi della farina sul tavolo. Poi *spiana* la pasta fino ad ottenere una *sfoglia* dello spessore di circa $\frac{1}{2}$ centimetro.
- In una casseruola metti il burro, lo zucchero e lo sciroppo e *rimestali* a fuoco basso fino a farli *fondere*.
- Usa degli *stampini* per biscotti o un coltello per ritagliare figure umane o altre forme. Premi gli stampini sulla pasta.
- Con uno stuzzicadenti pratica dei forellini all'estremità di ogni biscotto, se pensi di appenderli. Sulle figure umane fai degli occhietti, premendo delle uvette nella pasta.
- Mischia tutto insieme, poi *lavora il composto* fino a formare una palla. Fai raffreddare in una busta di plastica che riporrai in frigorifero per 30 minuti.
- Prepara il forno a 190 C°. Fai fondere un po' di burro e con questo ungi la *piastra da forno*, usando un pennellino.
- Setaccia* la farina, lo zenzero e il bicarbonato di sodio in una ciotola grande. Aggiungi la miscela di sciroppo e l'uovo *sbattuto*.
- Solleva le figurine così ottenute e sistemale sulla piastra. Poi raduna la pasta rimasta, lavorala di nuovo, *stendila* e ritaglia nuove forme.
- Fai cuocere in forno i biscotti per 10/15 minuti, fino a quando non saranno diventati di un bel bruno dorato, poi disponili su una griglietta metallica e falli raffreddare.

IL LESSICO CULINARIO...

2. Avrai notato che alcuni termini o espressioni presenti nelle fasi di preparazione sono scritti in corsivo, riportali sul quaderno e spiega il loro significato.
3. Elenca tu gli attrezzi necessari per la preparazione dei biscotti.

UN SALTO NEL PASSATO

Una ricetta del '500: uno dei più famosi formaggi italiani

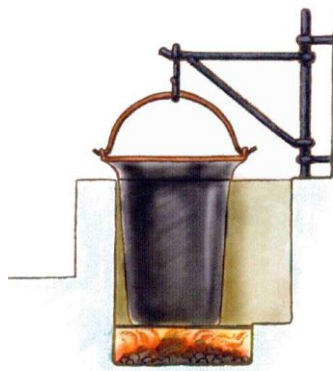
Il "casaro" è colui che conosce i segreti per fare il formaggio. È una figura fondamentale, come confermano anche i manoscritti antichi.

Lo dimostra l'antica ricetta di uno dei più famosi formaggi italiani: il grana.

Ti proponiamo la ricetta tratta da un libro del 1550, che elenca le fasi da seguire per ottenere il formaggio 'di grana', come a quei tempi si chiamava.

- 1. Si versano 20/25 pesi di latte spannato in caldaia.*
- 2. Si scaldano fino a "soffrire il braccio nudo".*
- 3. Si pone un'oncia di buon caglio ben sminuzzato in acqua.*
- 4. Si mette tanto zafferano, quanto starebbe sopra un quattrino.*
- 5. Com'è cagliato il latte si rompe col bastone tondo.*
- 6. Poi il "casaro", pulito di buco, rimescola con le mani, rivolgendo la massa al fondo della caldaia ch'ei conosce egualmente cotta.*
- 7. La leva fuori cacciandovi sotto un panno ben bianco.*
- 8. Infine la pone nella fascia di legno sopra dello spersore acciocché esca tutto il siero del latte superfluo.*
- 9. La mattina seguente lo si porta sopra le "scalere".*
- 10. Poi si volge ogni giorno e lo si netta con uno straccio ogni tre giorni, per 25/30 giorni si continua così finché il formaggio si è ben indurito.*
- 11. Si pongono le forme in luogo asciutto e ventilato per permettere una stagionatura che porti a resistere molto tempo.*

Secchio



Caldia

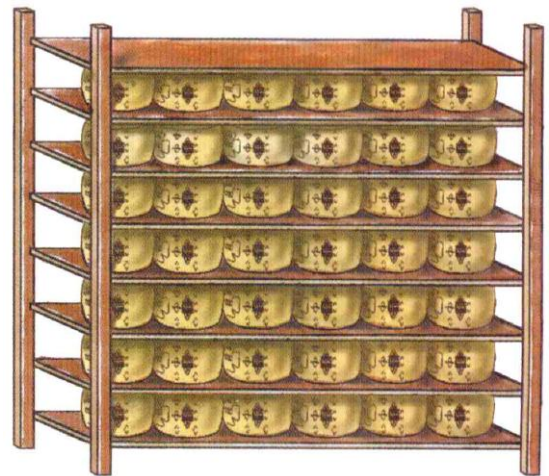


Bastoni

Fascia di legno



Scalera



Spersore



A cura del Consorzio per la tutela del Formaggio Grana Padano 2001

MINLAB

RISCRIVERE LA RICETTA

Dopo esservi suddivisi in gruppi, provate a riscrivere la ricetta del formaggio grana utilizzando la lingua dei giorni nostri. Per fare ciò, dovrete, prima, cercare sul vocabolario il significato dei vocaboli che non conoscete, poi, trovare una versione più “moderna” delle espressioni che appartengono all’italiano del ‘500. Alla fine del lavoro, ogni gruppo leggerà la sua “ricetta”.