SCUOLA PRIMARIA · CLASSE SECONDA

Simulazione in stile INVALSI

ITALIANO

Una prova completa per allenarsi: un racconto, le istruzioni di un gioco, la riflessione sulla lingua, le soluzioni spiegate e la griglia di correzione.



31	45	3
domande	minuti	parti

Che cosa c'è dentro

- **A** **Parte A · Il racconto** · «Dov'è finito Biscotto?», una storia inedita
- **B** **Parte B · Le istruzioni** · come si gioca a «Ruba la coda»
- **C** **Parte C · La lingua** · parole, lettere, accenti, frasi e punteggiatura

Nome _____ Classe _____ Data _____

Prova di allenamento inedita, non ufficiale. Le prove ufficiali degli anni passati sono sul sito dell'INVALSI. In fondo al fascicolo: soluzioni spiegate, griglia di correzione con fasce indicative e una pagina per l'insegnante.

Prima di cominciare

Per te

Questa prova è simile a quella che farai a maggio. Ci sono un racconto, le istruzioni di un gioco e alcune domande sulle parole e sulle frasi. Hai **45 minuti** in tutto.

Parte	Domande	Quante	Tempo
Parte A · Il racconto	D1–D15	15 domande	circa 25 minuti
Parte B · Le istruzioni di un gioco	D16–D21	6 domande	circa 10 minuti
Parte C · Riflessione sulla lingua	D22–D31	10 domande	circa 10 minuti

Come si risponde

Scelta multipla. Ogni domanda ha tre risposte: A, B e C. Una sola è giusta. Fai una crocetta sul cerchio della risposta che scegli.



Vero o falso. Per ogni frase fai una crocetta su V se è vera, su F se è falsa.



Numeri nei quadratini. Scrivi i numeri 1, 2, 3, 4 per mettere in ordine i fatti della storia.



Risposta da scrivere. Scrivi la risposta sulle righe. Bastano poche parole chiare.

Se cambi idea, cancella bene oppure scrivi «NO» accanto alla crocetta sbagliata, poi segna la nuova risposta.

Qualche consiglio

- Leggi tutto il racconto una volta, con calma. Poi passa alle domande.
- Per rispondere torna al testo: la risposta è lì.
- Se una domanda è difficile, lasciala e riprendila alla fine.

La prova ufficiale. In seconda primaria la prova INVALSI di Italiano si svolge su carta, a maggio, e dura 45 minuti.

Prova di allenamento inedita, non ufficiale. Le prove ufficiali degli anni passati sono sul sito dell'INVALSI.

Parte A · Il racconto

Parte A

Leggi il racconto. Poi rispondi alle domande. Puoi rileggere il racconto tutte le volte che vuoi. I numeri a sinistra contano le righe.

Dov'è finito Biscotto?

Ivo ha un criceto che si chiama Biscotto. È piccolo e morbido, con il pelo color nocciola. Vive in una gabbia nella camera di Ivo, vicino alla finestra.

Una mattina Ivo va a salutarlo, come fa sempre. Ma la porticina della gabbia è aperta e dentro non c'è nessuno!

«Biscotto è scappato!» grida Ivo.

Arrivano di corsa la mamma, il papà e Mina, la sorella grande di Ivo. Mina ha dieci anni e legge tanti libri sugli animali.

Tutti cercano Biscotto dappertutto: sotto il letto, dietro il divano, nell'armadio delle scarpe. Niente da fare: il criceto non si trova.

Poi Ivo deve andare a scuola. Per tutta la mattina pensa a Biscotto e non ha voglia di giocare, nemmeno durante la ricreazione.

La sera Mina ha un'idea. «I criceti di giorno dormono e di notte vanno in giro» spiega. «Biscotto è nascosto da qualche parte. Ma stanotte si sveglierà e avrà fame.»

Mina prende il sacchetto dei semi di girasole, il cibo preferito di Biscotto. Poi mette un piattino con qualche seme in ogni stanza della casa.

La mattina dopo Ivo e Mina controllano i piattini. Sono tutti ancora pieni, tranne uno: quello della cucina. Lì ci sono soltanto i gusci vuoti.

Il racconto continua nella pagina dopo. →

«Biscotto è in cucina!» esclama Ivo.

I due bambini cercano piano piano, senza fare rumore. Guardano dietro il frigorifero, sotto il tavolo, nel cesto della frutta. A un tratto Mina indica una ciabatta del papà, vicino al termosifone. Dentro c'è Biscotto, che dorme tutto arrotolato come una pallina.

Ivo lo prende con delicatezza e lo rimette nella gabbia. Biscotto apre un occhio, sbadiglia e si riaddormenta.

«Adesso la porticina la chiudiamo bene» dice la mamma. Con una molletta per i panni blocca la porticina: così Biscotto non potrà più aprirla.

Da quel giorno, ogni sera, Ivo controlla che la molletta sia al suo posto. E il papà, prima di infilarsi le ciabatte, ci guarda sempre dentro!

Domande

D1 Dove si trova la gabbia di Biscotto?

- (A) Nella camera di Ivo, vicino alla finestra.
- (B) In cucina, vicino al termosifone.
- (C) In salotto, accanto alla porta della cucina.

D2 Una mattina Ivo va a salutare Biscotto. Che cosa vede?

- (A) Biscotto che dorme nella gabbia chiusa.
- (B) La porticina aperta e la gabbia vuota.
- (C) Biscotto che mangia i semi nel piattino.

Parte A · Il racconto

D3 Chi è Mina?

- A La sorella grande di Ivo.
- B Una compagna di classe di Ivo.
- C La cugina piccola di Ivo.

D4 A scuola Ivo non ha voglia di giocare, nemmeno durante la ricreazione. Come si sente?

- A Stanco perché ha dormito poco.
- B Arrabbiato con Mina.
- C Triste e preoccupato.

D5 Mina prepara i piattini con i semi la sera. Perché proprio la sera?

- A Perché di giorno la mamma lava tutti i pavimenti.
- B Perché di notte Biscotto si sveglia e ha fame.
- C Perché di giorno i semi si seccano al sole.

D6 Che cosa sono i semi di girasole per Biscotto?

- A Un gioco da rosicchiare.
- B Una medicina per il pelo.
- C Il suo cibo preferito.

D7 Come capiscono Ivo e Mina che Biscotto è in cucina?

- A Il piattino della cucina è l'unico senza semi.
- B Sentono Biscotto che rosicchia dietro il frigo.
- C Trovano delle impronte piccole sul pavimento.

Parte A · Il racconto

D8 Alle righe 28–29 si legge che Biscotto dorme «tutto arrotolato come una pallina». Che cosa vuol dire?

(A) Che dorme appoggiato a una pallina da tennis.
(B) Che dorme tutto chiuso, tondo come una palla.
(C) Che rotola sul pavimento mentre dorme.

D9 «Ivo lo prende con delicatezza» (riga 30). Chi è «lo»?

(A) Il papà di Ivo.
(B) Il piattino della cucina.
(C) Il criceto Biscotto.

D10 Biscotto «sbadiglia e si riaddormenta» (riga 31). «Si riaddormenta» vuol dire:

(A) si addormenta di nuovo.
(B) si sveglia del tutto.
(C) dorme soltanto un pochino.

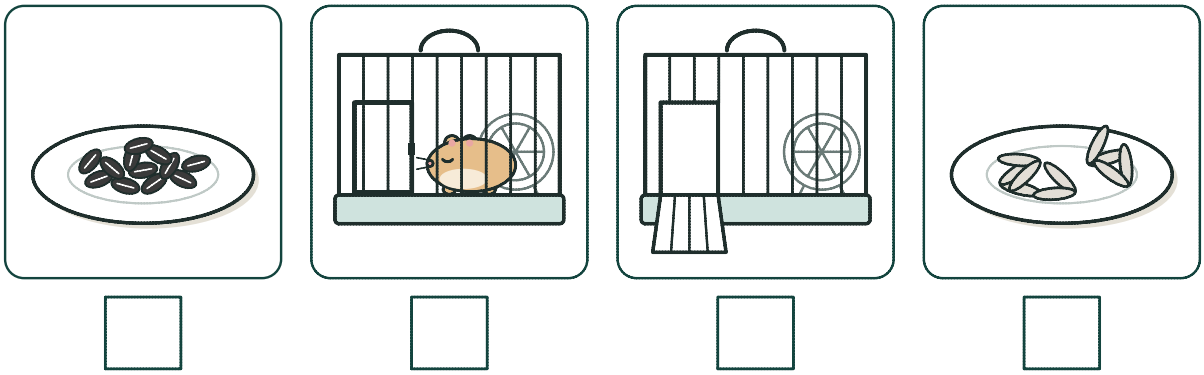
D11 Leggi le frasi. Per ogni frase fai una crocetta su V se è vera, su F se è falsa.

Frase	V	F
Biscotto si nasconde nell'armadio delle scarpe.	☐	☐
Biscotto ha il pelo color nocciola.	☐	☐
Mina mette un piattino con i semi in ogni stanza.	☐	☐
In cucina Ivo e Mina cercano facendo molto rumore.	☐	☐

Parte A · Il racconto

Parte A

D12 Guarda i disegni. Scrivi nei quadratini i numeri da 1 a 4 per mettere in ordine i fatti, da quando Biscotto scappa fino alla fine della storia.



D13 Che cosa usa la mamma per chiudere bene la porticina della gabbia?

D14 Alla fine il papà, prima di infilarsi le ciabatte, ci guarda sempre dentro. Perché?

D15 Quale frase racconta in breve tutta la storia?

A) Un criceto scappa e la famiglia non lo ritrova più.

B) Ivo e Mina litigano per tenere il criceto in camera.

C) Un criceto scappa e un'idea di Mina lo fa ritrovare.

Parte B · Le istruzioni di un gioco

Parte B

Leggi le istruzioni di questo gioco. Poi rispondi alle domande.

Ruba la coda

Un gioco da fare in cortile o in palestra

Quanti giocano: da 6 a 20 bambini e bambine.

Che cosa serve: un nastro di stoffa per ogni giocatore e un fischietto.



Come si gioca

1. Ogni giocatore infila il suo nastro dietro, nella cintura dei pantaloni. Il nastro deve restare fuori, come una coda.
2. L'insegnante fischia e tutti cominciano a correre.
3. Ognuno prova a rubare la coda agli altri e a non farsi rubare la sua.
4. Chi ruba una coda la tiene in mano e continua a giocare.
5. Chi perde la coda si siede sulla panchina e fa il tifo.
6. Vince chi resta per ultimo con la coda.

Attenzione!

- Non si spinge e non si tirano i vestiti.
- Non si può tenere la propria coda con la mano.
- Se qualcuno cade, il gioco si ferma.

Domande

D16 Che cosa serve per giocare?

(A) Un pallone per ogni giocatore e un fischietto.

(B) Un nastro per ogni giocatore e un fischietto.

(C) Un nastro per ogni squadra e una panchina.

Parte B · Le istruzioni di un gioco

Parte B

D17 Dove si mette il nastro?

A Dietro, nella cintura dei pantaloni.
B Intorno al collo, come una sciarpa.
C In tasca, così non si perde.

D18 Chi vince il gioco?

A Chi ha rubato più code di tutti.
B Chi corre più veloce di tutti gli altri.
C Chi resta per ultimo con la coda.

D19 Che cosa fa chi perde la coda?

A Prende un nastro nuovo e torna a giocare.
B Si siede sulla panchina e fa il tifo.
C Prende il fischietto e fa l'arbitro.

D20 Scrivi una cosa che durante il gioco NON si può fare.

D21 A che cosa serve questo testo?

A A spiegare le regole di un gioco di movimento.
B A raccontare la storia di una volpe senza coda.
C A invitare i bambini a una gara di corsa.

Parte C · Riflessione sulla lingua

Parte C

Rispondi alle domande sulle parole e sulle frasi.

D22 Quale parola è scritta in modo corretto?

(A) gatino (B) gattino (C) gatinno

D23 Quale parola è scritta in modo corretto?

(A) montania (B) montangna (C) montagna

D24 Completa le parole: scrivi CHE oppure CHI.

_____ave for_____tta _____esa

D25 In quale frase manca un accento?

(A) Mina legge perche le piace.
(B) Il papà prepara la cena per tutti.
(C) Oggi andiamo in città.

D26 Quale forma è scritta in modo corretto?

(A) lalbero (B) lo albero (C) l'albero

D27 Quale articolo va bene davanti alla parola «zaino»?

(A) il (B) lo (C) la

D28 «Il cane nero dorme sul cuscino morbido.» Quali parole dicono com'è il cane e com'è il cuscino?

(A) nero, morbido (B) cane, cuscino (C) dorme, sul

D29 «La bambina salta la corda in cortile.» Quale parola dice che cosa fa la bambina?

(A) bambina (B) salta (C) cortile

Parte C · Riflessione sulla lingua

D30 Queste parole sono in disordine. Quale frase le mette in ordine e ha senso?

libro **il** **legge** **bambino** **un**

A. Il libro legge un bambino.

B. Legge bambino il un libro.

C. Il bambino legge un libro.

D31 Quale segno manca alla fine della frase?

> *Mina, vuoi giocare con me* ☐

A. il punto interrogativo (?)

B. il punto (.)

C. la virgola (,)

Fine della prova. Se hai tempo, ricontrolla.

Soluzioni spiegate

Per l'insegnante

Parte A · Il racconto

D1 · A La gabbia è «nella camera di Ivo, vicino alla finestra» (righe 2–3). Vicino al termosifone della cucina (B) Biscotto viene ritrovato; C non è nel testo.

D2 · B «La porticina della gabbia è aperta e dentro non c'è nessuno» (righe 4–5). A e C descrivono Biscotto, che invece è scappato.

D3 · A «Mina, la sorella grande di Ivo» (righe 7–8). Non è una compagna di classe (B) né una cugina (C).

D4 · C Il testo non usa la parola «triste», ma dice che Ivo «pensa a Biscotto e non ha voglia di giocare» (righe 12–14). Non si dice che abbia dormito poco (A); Mina non gli fa niente (B).

D5 · B Mina spiega che i criceti di notte «vanno in giro» e che Biscotto «avrà fame» (righe 15–17). A e C non sono nel testo.

D6 · C I semi di girasole sono «il cibo preferito di Biscotto» (righe 18–19): per questo Mina li usa per trovarlo.

D7 · A Tutti i piattini sono pieni tranne quello della cucina, dove restano solo i gusci (righe 21–23): Biscotto ha mangiato lì. Nessuno lo sente rosicchiare (B) e di impronte (C) non si parla.

D8 · B Biscotto dorme chiuso su se stesso, a forma di palla (righe 28–29). Non c'è una pallina vera (A) e Biscotto non si muove (C).

D9 · C Ivo prende Biscotto, che dormiva nella ciabatta, e lo rimette nella gabbia (riga 30). Il papà (A) e il piattino (B) non dormivano nella ciabatta.

D10 · A «Ri-» davanti a una parola che indica un'azione vuol dire «di nuovo»: Biscotto apre un occhio e si addormenta un'altra volta (riga 31).

D11 · F V V F Nell'armadio delle scarpe la famiglia cerca, ma non lo trova; il pelo è «color nocciola»; i piattini sono «in ogni stanza della casa»; in cucina i bambini cercano «senza fare rumore». Due punti con tutte e quattro le righe giuste, uno con tre righe giuste. **(2 punti)**

D12 · 2 4 1 3 Da sinistra: 2, 4, 1, 3. Nell'ordine della storia: la gabbia aperta e vuota; il piattino con i semi, la sera; il piattino con i soli gusci, la mattina dopo; Biscotto di nuovo nella gabbia chiusa. Il disegno di Biscotto nella gabbia chiusa è la fine: la storia comincia quando Ivo trova la gabbia vuota. Il punto si dà solo con l'ordine tutto giusto.

D13 · molletta La mamma blocca la porticina «con una molletta per i panni» (riga 33). Si accetta anche solo «una molletta».

D14 · aperta Perché Biscotto si era nascosto a dormire dentro una sua ciabatta (righe 27–29): il papà controlla che non ci sia di nuovo. Il punto si dà se la risposta collega le ciabatte al nascondiglio di Biscotto.

D15 · C La storia racconta la fuga di Biscotto e come l'idea dei semi aiuta a ritrovarlo. A è smentita dal finale; in B nessuno litiga.

Parte B · Le istruzioni di un gioco

D16 · B «Un nastro di stoffa per ogni giocatore e un fischietto». Non serve un pallone (A) e non si gioca a squadre (C).

D17 · A Punto 1: il nastro si infila «dietro, nella cintura dei pantaloni» e resta fuori, come una coda. Non va al collo (B) né in tasca (C).

D18 · C Punto 6: «Vince chi resta per ultimo con la coda». Rubare tante code (A) o correre veloce (B) può aiutare, ma non basta per vincere.

Soluzioni spiegate

Per l'insegnante

D19 · B Punto 5: chi perde la coda «si siede sulla panchina e fa il tifo». Non torna a giocare (A) e il fischietto lo usa l'insegnante (C).

D20 · aperta Basta una delle regole del riquadro «Attenzione!»: spingere, tirare i vestiti, tenere la propria coda con la mano. Non vale «cadere»: «Se qualcuno cade, il gioco si ferma» dice che cosa succede, non è un divieto.

D21 · A È un testo di istruzioni: dice che cosa serve, come si gioca e quali regole rispettare. Non racconta una storia (B) e non invita a una gara (C).

Parte C · Riflessione sulla lingua

D22 · B «Gattino» ha la doppia t, come «gatto»; la n è una sola.

D23 · C Si scrive con gn: «montagna». In «montania» c'è ni al posto di gn; in «montangna» c'è una n di troppo.

D24 · chiave, forchetta, chiesa Il punto si dà con tutte e tre le parole giuste.

D25 · A «Perché» vuole l'accento sulla e finale. In B e C «papà» e «città» hanno già l'accento.

D26 · C Davanti a una parola che comincia con una vocale, «lo» diventa «l'» con l'apostrofo: «l'albero». «Lalbero» è senza apostrofo, «lo albero» non si usa.

D27 · B Davanti alle parole maschili che cominciano con z si usa «lo»: «lo zaino», come «lo zio». «Il zaino» e «la zaino» sono sbagliati.

D28 · A «Nero» e «morbido» dicono come sono le cose: sono aggettivi. «Cane» e «cuscino» sono nomi (B), «dorme» è un verbo e «sul» è una parolina che unisce (C).

D29 · B «Salta» dice l'azione della bambina: è il verbo. «Bambina» e «cortile» sono nomi.

D30 · C «Il bambino legge un libro» è in ordine e ha senso. A non ha senso (un libro non può leggere), B non è in ordine.

D31 · A La frase chiede qualcosa a Mina: alla fine ci vuole il punto interrogativo. Con il punto (B) o la virgola (C) la domanda non si capisce.

Griglia di correzione

Per l'insegnante

Si assegna **un punto per ogni domanda**, salvo D11, che vale due punti (i criteri sono nelle soluzioni). Le risposte da scrivere si accettano anche con parole diverse o con qualche errore di ortografia, purché il contenuto sia giusto. Punteggio massimo: **32 punti**.

Chiave rapida

D1 **A**	D2 **B**	D3 **A**	D4 **C**	D5 **B**	D6 **C**	D7 **A**	D8 **B**
D9 **C**	D10 **A**	D11 **F V V F**	D12 **2 4 1 3**	D13 **molletta**	D14 **aperta**	D15 **C**	D16 **B**
D17 **A**	D18 **C**	D19 **B**	D20 **aperta**	D21 **A**	D22 **B**	D23 **C**	D24 **chi · che · chi**
D25 **A**	D26 **C**	D27 **B**	D28 **A**	D29 **B**	D30 **C**	D31 **A**	

Lettere A–C: scelta multipla. D11: V e F dall'alto. D12: numeri da scrivere nei quadratini, da sinistra. Per le risposte da scrivere (D13, D14, D20) e il completamento (D24) vedi le soluzioni spiegate.

Punteggio per parte

Parte	Domande	Punti massimi	Punti ottenuti
Parte A · Racconto	D1–D15	16	
Parte B · Istruzioni	D16–D21	6	
Parte C · Lingua	D22–D31	10	
Totale		**32**	

Fasce di risultato indicative

Le fasce sono **indicative, non i livelli ufficiali** INVALSI: servono solo a leggere il risultato di questa simulazione.

28–32	**Fascia alta**	Legge da solo o da sola con sicurezza e torna al testo per controllare. Può provare testi un po' più lunghi.
21–27	**Fascia medio-alta**	Capisce bene la storia; le incertezze sono di solito su parole nuove e su ciò che non è scritto. Rileggere gli errori insieme.
15–20	**Fascia media**	Coglie il senso generale ma perde i particolari. Allenare il ritorno al testo e la lettura attenta delle domande.
0–14	**Da rinforzare**	Serve un lavoro guidato, una parte alla volta, anche con il fascicolo semplificato.

Per l'insegnante

A che cosa serve. È una simulazione di Italiano per la seconda primaria, da proporre verso la fine dell'anno: un racconto inedito a righe numerate, le istruzioni di un gioco e la riflessione sulla lingua, con scelte multiple a tre risposte, vero/falso, una sequenza di disegni, un completamento e risposte brevi. Prova di allenamento inedita, non ufficiale. Le prove ufficiali degli anni passati sono sul sito dell'INVALSI.

Che cosa stampare. Per ogni alunno o alunna stampate le pagine 1–11: copertina, istruzioni (pagina 2), Parte A (pagine 3–7), Parte B (pagine 8–9) e Parte C (pagine 10–11). Le pagine 12–15 (soluzioni, griglia e questa guida) restano a voi. Il racconto è stampato a 14 punti e le domande a 13: se ingrandite, mantenete le proporzioni.

Tempi. Date 45 minuti di fila, la durata della prova ufficiale di Italiano, e annotate chi finisce molto prima o non riesce a finire: è un'informazione utile quanto il punteggio. Una divisione possibile: Parte A circa 25 minuti, Parte B e Parte C circa 10 minuti ciascuna. Per una prima volta potete anche fare la Parte A in un giorno e le Parti B e C in un altro. Alcune classi scelte come campione fanno anche una breve prova di lettura di 2 minuti: questa simulazione non la riproduce.

Come leggere le consegne. Potete leggere ad alta voce le istruzioni generali della pagina 2 e spiegare gli esempi, ma non il racconto, le istruzioni del gioco o le domande: questa prova allena proprio la lettura autonoma. Prima di cominciare controllate che tutti sappiano dove scrivere la crocetta, il numero e la risposta.

Correzione. Usate la chiave rapida e le soluzioni spiegate; poi rileggete insieme le domande sbagliate, tornando al testo: chiedere «dove lo trovi scritto?» allena più che dire la lettera giusta.

Adattamenti. Su questa simulazione potete concedere tempo in più, stampare in formato A3, dividere la prova in più momenti o ridurre il numero di domande. Nella stessa pagina del sito c'è anche il fascicolo semplificato. Nella prova ufficiale gli alunni con disabilità o con DSA possono avere strumenti e tempi aggiuntivi se previsti dal PEI o dal PDP: per i dettagli fate riferimento a questi documenti e alle indicazioni INVALSI dell'anno in corso.

Che cosa misura ogni domanda

Trovare informazioni scritte nel testo	D1, D2, D3, D6, D11, D13, D16, D17, D18, D19, D20
Capire ciò che non è scritto (inferenze)	D5, D7, D14
Sentimenti dei personaggi	D4
Significato di parole ed espressioni nel testo	D8, D10
A chi si riferisce una parola (lo)	D9
Ordine dei fatti della storia	D12
Senso globale e scopo del testo	D15, D21
Ortografia: doppie, digrammi, accento, apostrofo	D22, D23, D24, D25, D26
Articoli, nomi, aggettivi e verbi	D27, D28, D29
Ordine delle parole nella frase	D30
Punteggiatura	D31