

Metodologia ludica e lingua seconda

GIOCHI DI MEMORIA: TROVA LA COPPIA

Età: 6-14

Obiettivi generali:

linguistico: esercizio e fissazione di lessico e strutture

cognitivo: esercizio e potenziamento mnemonico

tempo di gioco effettivo: 15-20 min

ESERCIZIO BASE: ASSOCIAZIONE DI IMMAGINI

abilità: produzione orale

materiali: almeno 8 coppie di cartellini con immagini appartenenti ad un campo lessicale (es. parti del corpo, numeri, oggetti della classe, animali...)

n° giocatori: da 2 a 5

preparazione del gioco:

- 1. schierare i 16 cartellini coperti**
- 2. stabilire con una conta il turno di gioco**
- 3. ogni alunno deve scoprire 2 carte in successione, nominando l'oggetto rappresentato con l'intento di formare una coppia**
- 4. l'alunno che riesce a formare una coppia ha la possibilità di fare un altro tentativo (fino ad un massimo di 3 successi consecutivi)**
- 5. vince l'alunno che forma il n° maggiore di coppie**

VARIANTE 1: ASSOCIAZIONE PAROLA-IMMAGINE

abilità: produzione orale e comprensione della lingua scritta (lettura)

materiali: 8 coppie di cartellini. In ogni coppia un cartellino porta l'immagine e l'altro la parola corrispondente

VARIANTE 2: ASSOCIAZIONE DI PAROLE

abilità: lettura

materiali: 8 coppie di cartellini. In ogni coppia i 2 cartellini riportano soltanto la parola scritta

VARIANTE 3: ASSOCIAZIONE MAIUSCOLO – MINUSCOLO...

abilità: lettura e discriminazione stampato maiuscolo - minuscolo/ minuscolo - corsivo/ maiuscolo - corsivo
materiali: 8 coppie di cartellini. In ogni coppia, un cartellino porta la parola in stampato maiuscolo e l'altro la stessa parola in stampato minuscolo o in corsivo

VARIANTE 4: ASSOCIAZIONE SOSTANTIVI- AGGETTIVI...

abilità: lettura e associazione sostantivi - aggettivi
/sostantivi - verbi

materiali: 8 coppie di cartellini. In ogni coppia i 2 cartellini riportano soltanto la parola scritta

esempio di coppie sostantivo – aggettivo

Lungo Feroce Alto Grosso Enorme Veloce Piccolo Lento
Serpente Leone Giraffa Ippopotamo Balena Ghepardo
Topo Tartaruga **Avvertenza:**

in questa variante del gioco, è utile che l'insegnante si accerti preliminarmente che siano capite e "condivise" le associazioni proposte (ricordiamoci che con gli alunni stranieri nessun fattore culturale dev'essere dato per scontato –basti pensare alla visione del drago che può avere un alunno italiano e uno cinese-). Nel caso vi fossero discordanze, l'occasione potrebbe essere valida per l'impostazione di un lavoro a carattere interculturale (caratteristiche di alcuni animali nell'immaginario di diverse culture).

Esempio di coppie sostantivo – verbo

Vola	Nuota	Striscia	Salta	Corre velocement e	Cammina e nuota	Scava	Si arrampica
Il Passero	Il Delfino	Il Serpente	Il Canguro	Il Ghepardo	Il Coccodrill o	La Talpa	Lo Scoiattolo

GIOCO CON MANCANZA DI INFORMAZIONE

Età: 6-18

Obiettivi generali:

linguistico: ascoltare e comprendere; parlare per esercitare e fissare lessico e strutture

comunicativo: dare e ricevere informazioni

socializzante: promuovere interazione / cooperazione tra alunni

tempo di gioco effettivo: 15-20 min.

ESERCIZIO BASE:

abilità: comprensione / produzione orale

materiali: un foglio A4 diviso in 2 cartelle -A e B-. (la cartella A e la cartella B contengono gli stessi disegni, ma con particolari differenti).

n° giocatori: gioco a coppie o a piccoli gruppi (ogni gruppo condivide una cartella)

preparazione del gioco:

ogni giocatore (o gruppo) A riceve una copia dello stesso disegno a cui mancano però parti diverse rispetto a quella del giocatore B. Scopo del gioco è ottenere dall'altro giocatore informazioni per completare il proprio disegno.

Esempio

CARTELLA A	
disegno di un armadio che contiene tre libri	Disegno di un astuccio vuoto
Disegno di uno scatolone che contiene una palla, tre gomme e due penne	Disegno di una cartella vuota
CARTELLA B	
disegno di un armadio vuoto	Disegno di un astuccio che contiene un temperino, due matite, tre righelli
Disegno di uno scatolone vuoto	Disegno di una cartella che contiene due quaderni e un libro

Ogni giocatore descrive oralmente il proprio disegno e disegna nella sua cartella le parti che gli vengono comunicate dall'altro giocatore. Esempio: il giocatore A dice "nel mio armadio ci sono tre libri". Il giocatore B ascolta e disegna

- **VARIANTE :**
- funzione comunicativa: chiedere, rispondere
- strutture linguistiche: cosa c'è? c'è, ci sono
- anziché descrivere gli alunni si fanno reciprocamente domande. (es. A: “cosa c'è nel tuo astuccio? B: “c'è...”, “ci sono...””)

GIOCHI DI ESERCIZIO: QUESTIONARIO – INTERVISTA

- Il questionario - o meglio- l'intervista, diventa gioco nel momento in cui si fa assumere agli alunni un altro ruolo, ad esempio quello del reporter, che fa sondaggi per il suo "giornale." In questo caso diventa un esempio classico del gioco di finzione, del "calarsi nei panni di un altro", situazione amata dai bambini e che da sola giustifica il modo gioioso in cui una stessa struttura, ad esempio una domanda, viene ripetuta un numero elevato di volte senza che subentri demotivazione o addirittura noia. Quando si lavora con allievi stranieri, è però importante accertarsi in anticipo che un certo modello proposto, in questo caso quello del giornalista, sia conosciuto e accettato. Se così non fosse, sarebbe indispensabile trovare altre strategie atte a rendere il gioco significativo e piacevole in stretta relazione alla cultura e alla conoscenza del mondo di ogni bambino.
- Età: 6-14 e oltre
- Obiettivi generali:
 - linguistico: esercitare e fissare lessico e strutture
 - comunicativo: chiedere, rispondere, descrivere
 - socializzante: interagire con diversi soggetti
- tempo di gioco effettivo: 10 min.

- **ESERCIZIO BASE:**
- abilità: comprensione e produzione orale
- materiali: una griglia per il questionario
- funzione comunicativa: chiedere, rispondere, descrivere
- strutture linguistiche: sei capace di (giocare a)...?/ Ti piace il/la...?
- È' capace di.../ sa... / a X piace...
- preparazione del gioco:
- ogni alunno intervista da 3 a 5 compagni e trascrive le loro risposte nella griglia.
- Tematica della griglia: sport (ovviamente l'insegnante può scegliere tra diverse proposte a seconda delle esigenze)

No me alun no	Gioc are a calci o	Gioc are a bask et	Gioca re a pallav olo	nuot are	Gioc are a tenni s	Gioc are a rugb y	Gioc are a base ball	pattin are	scia re
X	sì	no	sì	sì	no	no	no	sì	no
Y	sì	sì	sì	no	no	no	no	no	no

(cibi, programmi televisivi, attività del tempo libero, materie scolastiche, giochi....). Esempio di griglia

GIOCHI AD INDOVINARE

I giochi ad indovinare sono sempre ben accetti dagli allievi che li trovano divertenti perché vedono messa alla prova la loro capacità di intuire, immaginare, di dedurre ma anche per la presenza del fattore sfida, del confronto con i compagni, del fatto che la vittoria comporta la possibilità di proporre a propria volta indovinelli agli altri.

In questi giochi la lingua è usata in modo autentico in quanto serve a portare a termine il gioco stesso.

Esistono numerosi tipi di giochi ad indovinare; i più semplici, sono quelli in cui l'insegnante o l'alunno dice:

**“Vedo qualcosa che comincia per A / B / V ...”
(in classe)**

**“E' marrone, è grande, è di legno, contiene...”
(in classe)**

“E' dolce, rosso, succoso...(riferendosi a qualcosa di non immediatamente visibile, ma evocabile con il pensiero e riferito a dirette esperienze del bambino)

e i gli alunni singolarmente o a coppie tentano di indovinare.

Ci sono poi quelli più complessi che richiedono la capacità di formulare domande pertinenti e di operare deduzioni logiche tenendo presenti più informazioni contemporaneamente.

I giochi vanno proposti per fasce di età molto ampie perché gli argomenti rivestono interesse e rilevanza per alunni molto giovani, ma anche per allievi più grandi.

Ovviamente la lingua da utilizzare sarà commisurata alle capacità e alle esperienze di ciascuno.

Si potrà esercitare un numero minimo e controllato di strutture e di elementi lessicali per i principianti, ampliando progressivamente la lingua per i livelli più avanzati.

INDOVINA CHI/COSA: INDOVINA L'ANIMALE MISTERIOSO

Età: 6 – 14 e oltre

Obiettivi generali: linguistico: ascoltare e comprendere, porre semplici domande con un numero controllato di strutture (livello principianti) porre liberamente domande usando la lingua dello studio della geografia e delle scienze (livello avanzato)

comunicativi: chiedere, dare e ricevere informazioni

cognitivo: elaborare diverse informazioni, operare deduzioni logiche

socializzante: interagire, cooperare (se il gioco viene strutturato per gruppi)

ESERCIZIO BASE

Abilità: comprensione e produzione della lingua orale.

Materiali: nessuno

N° giocatori: qualsiasi

Come si gioca:

Un alunno / allievo pensa ad un animale scelto tra tutti quelli conosciuti, gli altri, a turno singolarmente o in gruppo, fanno domande per indovinare l'animale misterioso.

Ognuno è libero di fare qualunque domanda utilizzando lessico e strutture già acquisiti:

E' alto/ basso grande/piccolo...? Vola, striscia, nuota, si arrampica...? Cosa mangia? / Mangia erba, carne, frutti...? Vive nel mare, fiume, lago, bosco, deserto...? Dove vive? / Vive in Africa, Asia,...? E' feroce, mite, velenoso... ?Quante zampe ha ? / Ha 2 / 4 / 6 / 8 zampe? Non ha zampe? Ha orecchie grandi /piccole? Ha denti / pelo / squame/ piume...?ecc.

Lo stesso gioco si può fare con oggetti della classe o della casa, con mezzi di trasporto,....

- **VARIANTE 1: “INDOVINA IL PERSONAGGIO FAMOSO”**
- Stesso gioco con descrizioni dettagliate del volto dei loro beniamini: calciatori, cantanti, attori, personaggi dei film di animazione... Per fare questo gioco gli allievi vengono sollecitati prima a cercare immagini in giornali, giornalini o riviste specializzate e questo costituisce di per sé un elemento fondamentale di motivazione. Per gli allievi stranieri maschi, provenienti soprattutto dai paesi balcanici e dal Sudamerica, si è visto -ad esempio- come i calciatori siano uno stimolo molto forte per svolgere bene questa attività. Anche in questo caso, esposti 4 / 5 volti di personaggi, gli alunni attraverso domande indovinano il personaggio “pensato” da altri.
- **VARIANTE 2: “INDOVINA IL COMPAGNO”**
- In questa variante viene richiesto di indovinare, ponendo domande appropriate, il nome dell’alunno a cui l’insegnante ha pensato.

GIOCHI SU SCHEMA: IL GIOCO DELL'OCA

- Il percorso potrà essere tracciato su cartoncino abbastanza ampio (piano di un banco) o su fogli A3 a seconda della diversa organizzazione del gioco (piccolo gruppo o coppia) e comprenderà un numero *di caselle vuote* variabile da 15 a 30 (e oltre).
- A parte infatti si faranno costruire carte con immagini, istruzioni, domande... che rimescolate verranno inserite nelle caselle vuote costituendo, di volta in volta, percorsi diversi che potranno essere integrati dalle nuove acquisizioni e arricchiti nel corso dell'anno scolastico.
- Sarà l'insegnante a selezionare per qualità e quantità gli elementi lessicali e le strutture da inserire, rendendo il gioco adatto alla situazione contingente e alle necessità degli alunni stranieri.

- **ESERCIZIO BASE**
- **Abilità: leggere, comprendere, parlare**
- **Materiali: un cartellone del percorso, dadi, segnaposto.**
- **N° giocatori: 2 / 5**
- **Come si gioca: i segnaposto sono schierati alla partenza, gli alunni a turno tirano il dado e si spostano lungo il percorso, quando arrivano ad una casella li aspetta un compito, es.**
 - **eseguire istruzioni: fai tre salti, apri la porta, sali sulla sedia e batti le mani...partendo da istruzioni semplici fino ad arrivare a sequenze di azioni (T.P.R.)**
 - **fare domande sulla base di un'indicazione: es. Chiedi al compagno il suo indirizzo...(Qual è il tuo indirizzo? / In che via abiti?)**
 - **rispondere a domande: come ti chiami, in che mese sei nato, quanti anni hai, di che colore è la tua bandiera.../**
 - **nominare: mesi, giorni della settimana, stagioni, numeri, colori, parti del corpo, cibi preferiti, oggetti...**
 - **ripetere una conta, una filastrocca, una canzone, l'alfabeto...**
 - **numerare, eseguire operazioni oralmente, risolvere semplici problemi...**
- **L'insegnante stabilisce (e lo comunica ai bambini) quali penalità dare a una prestazione con qualche errore, si può fare ad esempio come nel gioco dell'oca con: "salta un turno", o "indietro di 3" o "torna a..."**
- **L'alunno che per primo arriva al traguardo è il vincitore.**

CACCIA AL TESORO

- La caccia al tesoro è uno dei giochi più apprezzati dagli allievi perché implica movimento, capacità di elaborare informazioni, intuizione, logica, competizione, ma soprattutto divertimento. Le cacce al tesoro si possono organizzare all'aperto o all'interno della classe, nell'atrio, in palestra...
- Le esemplificazioni del gioco che seguiranno fanno riferimento ad entrambe queste possibilità.
- **VARIANTE 1: CACCIA AL TESORO (in cortile)**

- **Età: 6 – 14**
- **Obiettivi generali**
 - **linguistico: lettura intensiva di lingua utile all'orientamento, preposizioni e locuzioni di luogo**
 - **socializzante: cooperazione, se il gioco viene organizzato in coppie o piccoli gruppi**
 - **cognitivo: elaborazione di informazioni e orientamento**
- **Tempo di gioco effettivo: vario**
- **ESERCIZIO BASE:**
- **Materiali: Foglietti con le istruzioni, "tesoro"**
- **N° di giocatori: vario**
- **Come si gioca:**
- **l'insegnante nasconde nel cortile della scuola alcuni bigliettini contenenti istruzioni.**
- **Gli allievi, poi, vengono invitati a cercare i bigliettini nella successione indicata dalla lettura dei singoli messaggi contenuti in ciascuno.**
- **Scopo del gioco è quello di portare gli alunni a trovare il tesoro**

I GIOCHI DA CORTILE (TRADIZIONALI)

- E' sorprendente notare come in diverse nazioni, geograficamente e culturalmente lontane, vi siano dei giochi che presentano, seppur con qualche differenza, una struttura assai simile: è il caso, ad esempio, di giochi come "NASCONDINO", "CHI CE L'HA", "CAMPANA", "MOSCA CIECA", "BANDIERA o FAZZOLETTO".

Queste similarità (ma anche queste differenze) possono diventare uno stimolo molto interessante per la proposta di attività linguistiche ed interculturali.

Dunque, far giocare gli allievi stranieri con i compagni, in cortile o in palestra, a giochi che conoscono bene o che possono anche non conoscere affatto, significa comunque inserirli in un contesto significativo in cui usare la nuova lingua.

GIOCHI DI MOVIMENTO E SPORT

L'attività ludico-sportiva (ci riferiamo con quest'espressione sia a giochi di movimento quali palla prigioniera, "strega comanda color", "campanon" sia ad attività sportive quali calcio, basket, pallavolo, atletica), che i ragazzi praticano durante le ore di educazione fisica, può rappresentare una validissima occasione per la progettazione di attività linguistiche e culturali rivolte anche ad allievi stranieri.

Oltre all'ovvia importanza della pratica sportiva per lo sviluppo psico-fisico dell'allievo, è importante sottolineare come questa possa diventare anche un momento fondamentale di socializzazione sia con i compagni della classe sia con allievi stranieri di altre classi.

Pensiamo infatti alla possibilità di introdurre attività ludico-sportive in un laboratorio di italiano L2:

- **gli alunni, sotto la guida sapiente dell'insegnante, sono in una continua "immersione" linguistica in italiano, producono e recepiscono lingua in un contesto significativo e con uno scopo immediato e reale, la lingua diviene il mezzo per il raggiungimento di uno scopo (la vittoria) e quindi la motivazione è sicuramente alta per l'apprendimento di lessico, strutture, regole di gioco (che, ricordiamolo, sono anche regole culturali).**
- **Rispettando l'impostazione principalmente operativa di questo modulo, proponiamo come possibile esempio il gioco del calcio, ricordando ancora una volta che queste nostre indicazioni devono essere prese come degli spunti di lavoro che gli insegnanti dovranno poi selezionare, implementare, migliorare o comunque adattare alla loro situazione specifica e che non devono essere prese come percorsi rigidi (e infallibili) di didattica dell'italiano L2.**
- **Il Calcio.**

GIOCHI SIMBOLICI

- La metodologia ludica prevede l'utilizzo di giochi simbolici come le animazioni, le simulazioni e le drammatizzazioni con eventuale impiego di maschere, burattini e travestimenti.

IL GIOCO DELLA BOTTEGA

Età: 10-14 e oltre

- Appare subito evidente come un'attività di simulazione di questo tipo possa essere disegnata per i più diversi livelli di competenza linguistico – comunicativa. Se per gli allievi di primo livello l'acquisizione del lessico minimo, di semplici formule di acquisto come "mi dà..." o "posso avere..." "quanto costa" e "grazie" sono da ritenersi sufficienti, per gli allievi che affrontano già la lingua dello studio è necessaria la collaborazione con l'insegnante di matematica per l'acquisizione della microlingua relativa ai sistemi di quantità, pesi e misure e per quello monetario.
- Altri esempi di simulazione potrebbero prevedere la richiesta delle più varie informazioni per raggiungere un certo luogo, in città, in stazione, ... <![endif] >

DRAMMATIZZAZIONE

- **Non c'è dubbio sulla sua utilità nel veicolare lessico e strutture in un contesto, quello teatrale, solitamente molto amato dai bambini perché permette loro di usare non solo la lingua verbale, ma anche la gestualità, l'espressività del volto, l'intonazione della voce per sottolineare aspetti del carattere del personaggio, sentimenti ed emozioni.**
- **C'è poi l'uso autentico della lingua collegato all'aspetto del fare, del costruire maschere, scenari o semplici simboli caratterizzanti i diversi personaggi senza dovere necessariamente arrivare alla confezione di veri e propri costumi che potrebbe essere dispendiosa in termini di tempo.**
- **Drammatizzando si acquisisce e si arricchisce il lessico, si usano espressioni idiomatiche, si interiorizzano strutture anche complesse, si fa quindi un lavoro linguistico rilevante.**