



COME...

*Percorsi di accoglienza, integrazione,  
educazione interculturale*

farsi  prossimo

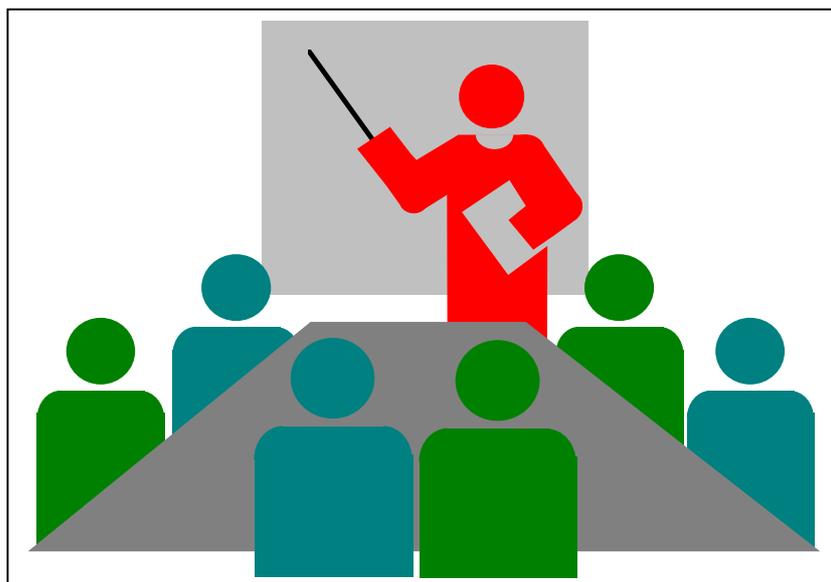


Provincia di Lecco  
Settore Servizi Sociali  
CISED  
Centro Informazione Supporto  
e Documentazione

5

# L'ITALIANO

# GIOCANDO E STUDIANDO



Unità didattiche elaborate all'interno del percorso formativo  
"A scuola insieme"

materiale elaborato nell'anno 1999 dal Centro COME

nell'ambito della convenzione tra  
Provincia di Milano – Settore Politiche Sociali

e

Caritas Ambrosiana – cooperativa sociale "Farsi Prossimo"

Sulla base delle unità didattiche elaborate all'interno del percorso  
formativo

## **"A scuola insieme"**

*promosso dalla provincia di Lecco e dal Provveditorato agli Studi di  
Lecco*

*in collaborazione con il Centro COME*

*Il percorso formativo "A scuola insieme" si è svolto all'interno del progetto di "Integrazione dei minori stranieri presenti nel territorio della provincia di Lecco", facente parte del Piano territoriale della Provincia di Lecco realizzato ai sensi della L. 285/97 per la promozione di diritti e opportunità per l'infanzia e l'adolescenza.*

*Al percorso formativo, tenutosi durante l'anno scolastico 1998/99, hanno partecipato insegnanti delle scuole materne e dell'obbligo della provincia di Lecco e operatori del settore socio-educativo.*

### **Gruppo di Lavoro**

#### *Partecipanti al gruppo di lavoro:*

Beretta Daniela

Binda M. Luisa

Butta Angela

Castellano Annamaria

Colombo Cristina

Colombo Lorenzo

Filippi Patrizia

Foti Elvira

Gattinoni Maria Aurelia

Ghigo Beatrice

Lattanzi Gaetana

Marati Gabriella

Martini Antonietta

Marventano Maria Concetta

Minziona Anna

Novelli Annamaria

Pedrazzani Silvana

Pensotti Giuseppina

Perego Luigi

Ponzoni Aureliana

Saladini M. Elena

Salvatori M. Grazia

Savini M. Grazia

Scandura Caterina

Selvafolta Silvana

Seregni Piera Manuela

Sgroia Paola

Somaschini Claudia

Spreafico Annamaria

#### *Coordinatrice del gruppo:*

**Gabriella Lessana**

Per informazioni:

**Provincia di Lecco**  
**Settore Servizi Sociali**  
**CISeD**

*Centro informazione, Supporto  
Documentazione*

c.so Matteotti, 3 – 23900 Lecco

tel. 0341295452-62

fax 0341295484

E-mail [cised@provincia.lecco.it](mailto:cised@provincia.lecco.it)

**Centro COME**

*Cooperativa Farsi Prossimo*

Via Porpora, 26 – 20131 Milano

e tel. 0229537462

fax 0220401120

E-mail [come@farsiprossimo.it](mailto:come@farsiprossimo.it)

## Presentazione

Le unità didattiche proposte sono state prodotte da insegnanti delle scuole elementari e medie durante il lavoro di gruppo "L'italiano per comunicare e per studiare. Proposte e strumenti per lo sviluppo della L2", realizzato nell'ambito del corso "A scuola insieme" svoltosi a Lecco nel periodo febbraio-maggio 99.

Il corso si è articolato in momenti diversi: comunicazioni che hanno trattato le problematiche legate all'inserimento del bambino straniero nella scuola (i suoi vissuti, i bisogni linguistici e affettivi, i punti di forza e di vulnerabilità, i modi, tempi, strategie per imparare a muoversi nella nuova lingua) e momenti operativi.

Nei laboratori, dopo indicazioni teoriche, i corsisti si sono divisi in gruppi ed hanno lavorato per la produzione di brevi unità didattiche relative sia alla lingua per comunicare che alla lingua per studiare. Gli insegnanti presenti hanno avuto modo anche di conoscere, consultare ed utilizzare diverso materiale relativo alla L2, sia teorico che pratico.

### L'italiano attraverso il gioco

Le unità didattiche della prima parte sono destinate soprattutto agli alunni non italofoni da poco inseriti nella scuola e che sono impegnati ad orientarsi nella nuova lingua, abituarsi ai nuovi suoni, discriminare i confini delle parole, attribuire significato a qualche catena fonica legata ad un contesto comprensibile.

È questo un momento impegnativo e difficile per il bambino ed è importante che l'insegnante e i compagni lo aiutino a trovare risposte ai suoi bisogni di socializzare, interagire, non sentirsi escluso.

I materiali prodotti si pongono l'obiettivo perciò di sviluppare la lingua per comunicare e per relazionarsi in situazioni

motivanti, significative e in contesti parzialmente conosciuti.

Il gioco è stato l'ambito tematico scelto perché ritenuta utile per imparare la lingua da "spendere" subito nell'interazione quotidiana.

La lingua agita, motivante, significativa diventa così il punto di partenza per apprendere gradualmente lessico, strutture e i primi rudimenti della grammatica.

Le unità didattiche sono articolate in modo diverso: alcune più snelle rivolte direttamente al bambino, altre con note per l'insegnante e con gli obiettivi linguistici esplicitati.

### La lingua per studiare

Nella seconda parte sono contenuti materiali relativi alla lingua dello studio. Il gruppo ha lavorato sulla facilitazione di testi relativi all'ambito geografico (terza elementare e prima media).

I lavori prodotti sono destinati a studenti non italofoni inseriti da poco tempo, in grado di utilizzare la lingua per comunicare ma non quella decontestualizzata necessaria per accedere ai testi scolastici.

Il tempo necessario per apprendere la lingua per studiare è molto lungo ed è necessario quindi sviluppare attenzioni didattiche e dispositivi di facilitazione per aiutare i bambini stranieri a comprendere i testi di studio.

Questo per un duplice motivo: prima di tutto perché facendo quello che fanno tutti i compagni, i bambini stranieri vengono sostenuti nella loro autostima (spesso gravemente messa a rischio) e nella motivazione ad apprendere, in secondo luogo perché i testi resi comprensibili si prestano anche all'apprendimento di lessico e strutture.

Per la facilitazione dei testi e per la redazione di brevi unità didattiche ai gruppi sono state fornite queste indicazioni:

- tener presente i criteri di semplificazione dei testi (qui allegati)

- partire da situazioni concrete riferibili all'esperienza del bambino
- aiutare la comprensione del testo con varie strategie (foto, cartine di segni)
- essere consapevoli che il lessico facilitato, che aiuta la comprensione, deve essere sostituito gradualmente da quello specifico della materia
- valutare in una prima fase la comprensione del testo e non la produzione

Tutte le unità didattiche prodotte rappresentano solo degli esempi e non devono essere utilizzate in modo rigido, ma possono diventare più complesse o più semplici. Sono degli spunti di partenza da poter ampliare o ridurre e naturalmente da calibrare sulla realtà dei bambini con cui si lavora.

In quasi tutte le unità si è cercato di tener presente l'aspetto autobiografico facendo riferimento alle esperienze dei bambini, ai loro ricordi, ai loro vissuti.

## CRITERI PER LA SEMPLIFICAZIONE DEI TESTI

- Le informazioni vengono ordinate in senso logico e cronologico.
- Le frasi sono brevi (20/25 parole) e i testi, in media, non superano le 100 parole
- Si dà una sola informazione per frase.
- Si usano quasi esclusivamente frasi coordinate.
- Si fa molta attenzione all'uso del lessico, utilizzando solo il vocabolario di base e fornendo spiegazione delle parole che non rientrano nel vocabolario di base.
- Il nome viene ripetuto evitando i sinonimi e facendo un uso limitato dei pronomi.
- Nella costruzione della frase si rispetta l'ordine SVO (soggetto, verbo, oggetto)
- I verbi vengono per lo più usati nei modi verbali finiti e nella forma attiva.
- Si evitano le personificazioni, es.: "il Senato diventa "i senatori"
- Non si usano le forme impersonali.
- Il titolo e le immagini sono usate come rinforzo per la comprensione del testo. Risulta utile porre il titolo come domanda.

Le illustrazioni presenti nelle unità di dattiche sono tratte dai seguenti testi<sup>(1)</sup>:

- Heinemann : L'italiano come lingua straniera '97
- Eli: Ready '97
- Eli: L'italiano giocando '98
- Juvenilia: Il tempo e lo spazio '97
- Edipem: My English Penpal '97
- C.I.L.: Giociamo '97
- T. Nelson - Elementary communication games
- Nicola Milano: Album di geografia Vol. 3 e 4 '98
- Juvenilia: Quaderni N° 3 e 4 '98
- Cetem: Nello spazio e nel tempo '98

(1) alcune indicazioni fanno riferimento all'autore, mentre altre alla casa editrice

# *I PARTE*

## *L'ITALIANO GIOCANDO*

1. lupo mangiafrutta
2. strega comanda color ...
3. serpenti e scale
4. giochiamo con le carte
5. giochiamo a calcio
6. il gioco dell'oca
7. dove sono i miei occhiali?

# **LUPO MANGIAFRUTTA**

# LUPO MANGIAFRUTTA

## NOTE PER L'INSEGNANTE

- preparazione dei cartelli con disegni / foto di diversi tipi di frutta (MELA, PERA, BANANA, ARANCIA, UVA, FRAGOLA, CILIEGIA, PESCA, ANGURIA, ANANAS)
- conta
- fasi del gioco
- individuazione della parola-chiave (lupo-casa) e delle frasi-chiave (il lupo bussava alla porta)
- sviluppi per collegamenti linguistici / logici / geografici / storici (successione)
- sviluppi possibili per ATTIVITÀ DIDATTICHE

## PRESENTAZIONE DELL'UNITÀ DIDATTICA

1. L'insegnante presenta ai bambini alcuni cartelli di dimensioni di fogli da disegno A4 (cartoncino) con disegnati alcuni frutti conosciuti con al di sotto scritti i rispettivi nomi in STAMPATO MAIUSCOLO.

- si possono usare più cartelli con lo stesso frutto

- si prepara anche un cartello con l'immagine del lupo - LUPO -)

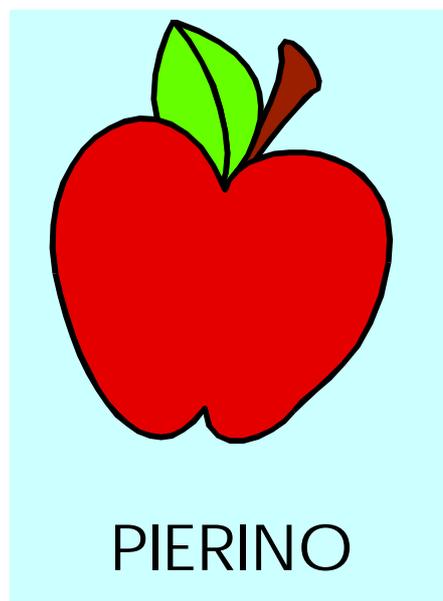
2. L'insegnante propone ai bambini una conta orale per la scelta del lupo

A BI BO UN BEL GIOCO IO FARÒ

A BI BO CHI STA SOTTO NON LO SO

A BI BO UN BEL FRUTTO CHIAMERÒ

A BI BO ORA IL LUPO TOCCHERÒ.



3. Individuazione degli spazi: - all'aperto CORTILE  
- all'interno PALESTRA

casa del lupo (bambino)

casa dei frutti (bambini)

4. Ad ogni bambino viene assegnato un cartello con un frutto che può appendere al collo.

I bambini "frutti" si raggruppano.

Il bambino "lupo" si avvicina e finge di bussare (dicendo: "TOC, TOC").

I frutti chiedono in coro: "CHI È?".

Il lupo risponde: "IO SONO IL LUPO MANGIA FRUTTA".

I frutti replicano: "COSA VUOI?".

Il lupo conclude: "IO VOGLIO UN / UNA ..." (nome di frutto).

Il/I bambino/i con il frutto denominato scappa/no e il lupo cerca di prenderlo/i.

Se il lupo lo/i prende, lo/i porterà nella sua casa.

Il bambino "frutto" si salva se riesce a scappare e a ritornare a casa.

## PRESENTAZIONE DEL GIOCO

### ATTRAVERSO IMMAGINI E DIDASCALIE



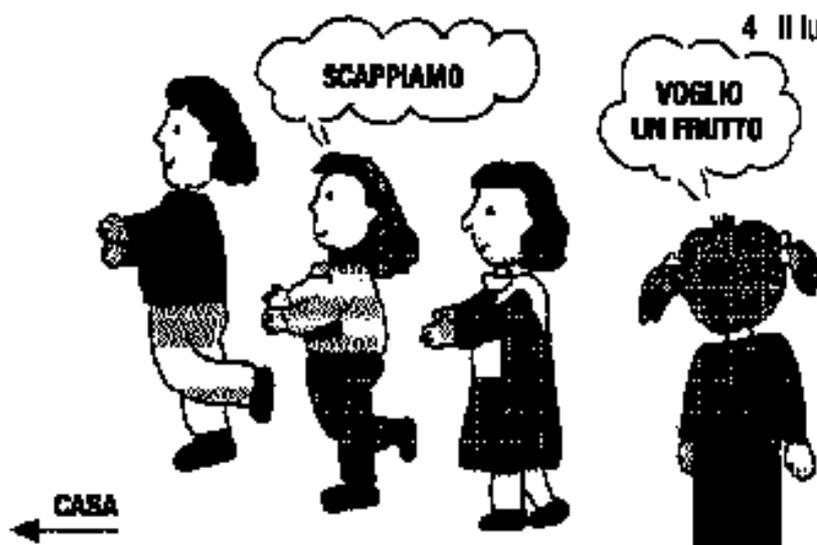
1 L'insegnante fa la conta e sceglie il lupo.



2 Io sono il lupo (tu sei il lupo).  
Noi siamo i frutti (voi siete i frutti).



3 Il lupo bussa alla casa dei frutti.  
I frutti rispondono.



TANA  
DEL  
LUPO

## VERIFICA

Dopo aver giocato si invitano i bambini a riordinare le sequenze del gioco

Riordina le sequenze del gioco, usando i numeri

IL LUPO VUOLE UN FRUTTO	
IL/I FRUTTO/I CHIAMATO/I SCAPPA/NO	
IL LUPO RINCORRE IL/I FRUTTO/I	
IL LUPO BUSSA ALLA CASA DEI FRUTTI	
I FRUTTI RISPONDONO	
L'INSEGNANTE FA LA CONTA E SCEGLIE IL LUPO	
IL LUPO PORTA IL/I FRUTTO/I PRESO/I NELLA SUA CASA	

## STRUTTURE

### (applicabili ai giochi di ruolo o di drammatizzazione)

- a) IO SONO LA MELA (affermativa singolare)  
NOI SIAMO I FRUTTI (affermativa plurale)  
TU SEI IL LUPO (affermativa singolare)
- b) CHI SEI? (interrogativa)  
IO SONO IL LUPO (risposta)  
CHE COSA VOUI (interrogativa)  
IO VOGLIO LA MELA (risposta)
- c) IO SONO LA MELA (affermativa singolare)  
IO NON SONO LA PERA (negativa singolare)
- d) MI PIACE LA MELA  
NON MI PIACE LA PERA

### MORFOLOGIA

- RICONOSCERE IL PLURALE - UNOPIÙ DI UNO  
Es.: LA MELA LE MELE (ricordarsi di abbinare sempre l'articolo)

# GIOCHI LESSICALI E STRUTTURE LINGUISTICHE

1. ABBINARE il disegno dei frutti al nome corrispondente



es.: MELA

2. PRESENTARE il gioco del DOMINO dei frutti e della TOMBOLA dei frutti

3. RICERCA del NOME GIUSTO fra più possibilità



es.: MELA

PERA

CILIEGIA

4. COMPLETARE le parole



Es.: M \_ \_ \_

(vedi pagina successiva)

5. CERCARE LA PAROLE – frutta da cercare (vedi pagina 21)

6. CRUCIVERBA – la frutta da incrociare (vedi pagina 22)

## CHE COS'È?



M								
---	--	--	--	--	--	--	--	--



		L					A	
--	--	---	--	--	--	--	---	--



				S			
--	--	--	--	---	--	--	--



		S	C	A			
--	--	---	---	---	--	--	--



				C	I	A	
--	--	--	--	---	---	---	--



F	R	A					
---	---	---	--	--	--	--	--



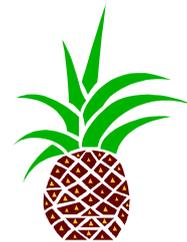
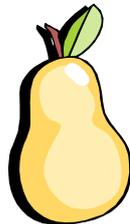
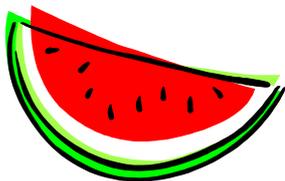
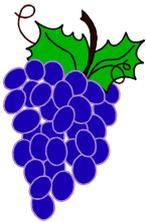
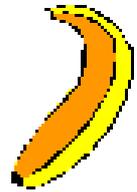
		N					
--	--	---	--	--	--	--	--



P							
---	--	--	--	--	--	--	--

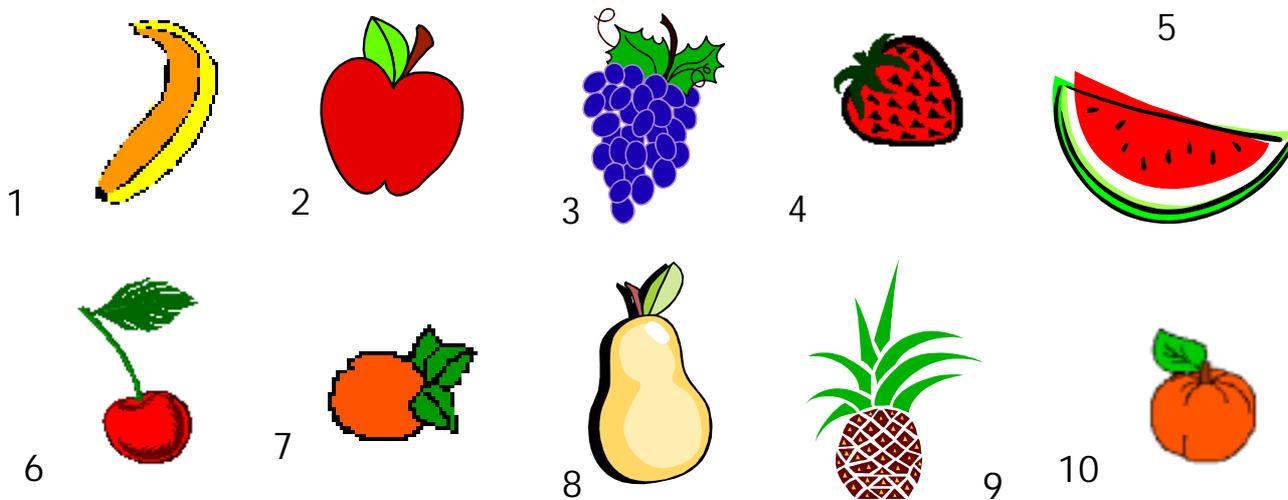
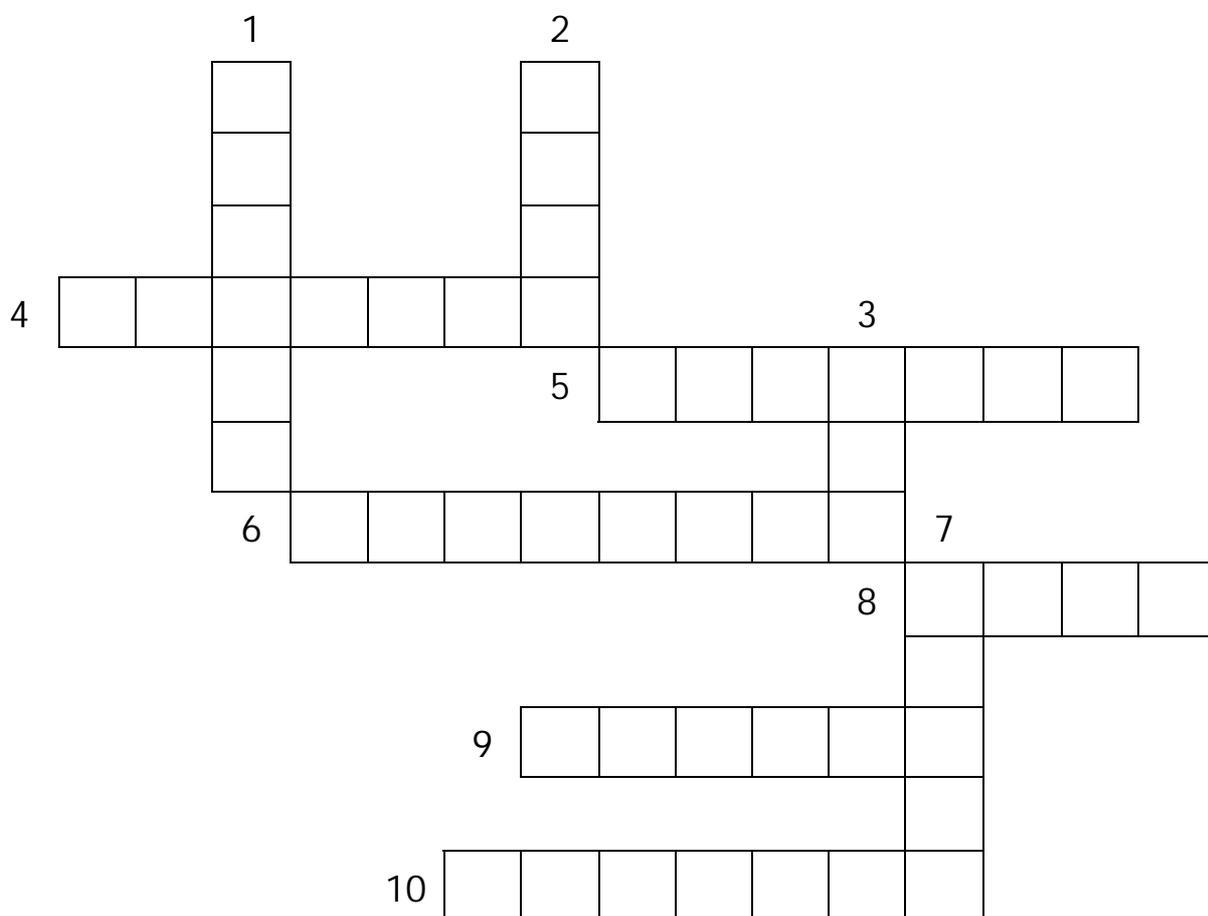
---

# LA FRUTTA DA CERCARE



A	M	A	A	I	A	A	R	A	N	C	I	A
S	E	E	S	U	B	A	S	G	H	P	P	P
C	L	S	P	O	A	E	P	E	S	C	A	M
E	A	D	E	D	N	R	L	R	E	D	C	J
R	L	C	R	R	A	F	U	V	A	F	F	T
U	A	C	A	I	N	U	S	L	D	V	E	R
I	N	R	Q	Z	A	Q	E	O	E	T	R	V
H	G	T	L	E	E	A	N	A	N	A	S	D
L	U	I	O	F	R	S	D	S	U	D	U	Z
P	R	G	C	I	L	I	E	G	I	A	I	I
E	I	H	S	P	O	H	T	G	L	L	L	U
R	A	L	F	R	A	G	O	L	A	O	C	N
V	M	Z	T	X	D	L	R	O	G	T	R	L
B	P	Q	U	E	Q	P	I	U	O	U	T	R

# LA FRUTTA DA INCROCIARE



## SUGGERIMENTI PER L'AMPIAMENTO DELLE STRUTTURE

### **Nuove strutture da apprendere nel gioco:**

- DOV'È LA CASA DEL LUPO?
- DOV'È LA CASA DEI FRUTTI
- DOVE FINISCE LA CASA DEL LUPO?
- DOVE FINISCE LA CASA DEI FRUTTI?  
(intuizione del concetto di confine)  
*tracciare il confine con il nastro adesivo*
- VAI NELLA CASA DEL LUPO
- VAI NELLA CASA DEI FRUTTI

### **Strutture linguistiche da aggiungere:**

- TI PIACE DI PIÙ LA MELA O LA PERA?  
... ..  
che diventa poi:
- PREFERISCI LA MELA O LA PERA?  
... ..
- COSA VUOI, LA MELA O LA PERA?  
VUOI LA MELA O LA PERA?
- VERBI NEL GIOCO (da coniugare nelle persone e nei tempi che si ritengono più opportuni)

IO SCAPPO

IO PRENDO

IO VOGLIO

IO CORRO

IO MANGIO

IO ... ..

- INDIVIDUARE LE STRUTTURE LESSICALI DA IMPARARE ALL'INTERNO DEL LAVORO INTERDISCIPLINARE

## LAVORO CONCLUSIVO DELL'UNITÀ DIDATTICA

- LETTURA dell'insegnante della storia "DIVERSI AMICI DIVERSI" ed. FATATRAC, stimolo per una conversazione e riflessione sulla diversità e individualità (*vedi pagina successiva*)
- ESPERIENZA PRATICA: prepariamo una macedonia

## LAVORI INTERDISCIPLINARI

### LINGUA

- testo regolativi ricetta macedonia
- analisi della storia "DIVERSI AMICI DIVERSI"

### SCIENZE

- utilizzo dei diversi sensi (tatto, gusto, ...)
- esperienza di semina

### STUDI SOCIALI

- partendo dalla storia "DIVERSI AMICI DIVERSI": concetto di diversità
- rispetto delle regole

### STORIA

- sequenze temporali

### DIVERSI FRUTTI

### MATEMATICA

- gli insiemi (banane, ...)

### ED. IMMAGINE

- rappresentazione dei frutti con diverse tecniche

## CINQUE AMICI DIVERSI

da cinque semi diversi  
nacquero cinque meli diversi.  
Ogni albero diede un frutto diverso.  
Le cinque mele furono colte ancora acerbe  
perché potessero frequentare la scuola.  
Divenute mature, volevano realizzare  
qualcosa di buono prima di appassire.  
Una mela aveva qualche problema di buccia,  
un'altra si era ammaccata da piccola  
e una, poi, era "sorella siamese".  
Proprio belle erano solo due:  
poche per abbellire un centrotavola  
frulla che ti rifrulla, venne loro in mente  
il frullato di frutta.  
Mai e poi mai avrebbero confuso i loro problemi  
spappolandosi in un frullato.  
E nella marmellata? Troppo appiccicosa.  
Appiccicoso per appiccicoso, meglio una bella torta!  
Cosa? Questo sì sarebbe ficcarsi nei pasticci!  
E nel forno? Troppo caldo.  
Di contorno ad un bell'arrosto!  
No, le cinque mele non volevano  
sottomettersi a nessuno.  
Ecco allora un'idea straordinaria:  
LA MACEDONIA!  
Ma dove cercare dell'altra frutta?  
Si ricordarono che in classe loro c'era una pescanoce.  
Sebbene questa non si sentisse né pesca né noce,  
molti trovavano in lei il meglio dei due frutti.

Al posto dello zucchero  
scelsero il più dolce dei loro compagni.  
E limone?  
Perché non utilizzare anche lui:  
senza limone che succo c'è?  
Mele, pescanoce, ananas e limone insieme  
realizzarono una macedonia tanto bella  
che nessuno ebbe il coraggio di mangiarla.  
Vissero così felici e contenti.  
Poi appassirono, ma sempre... felici e contenti.  
Sul tavolo rimasero solo, in compagnia  
delle bucce, alcuni semi.  
Qualcuno piantò otto di questi semi e...  
un'altra storia cominciò.

A. Libertini

**STREGA COMANDA COLOR...**

## Strega comanda color



Perché i bambini scappano?

Come sono i bambini: spaventati o allegri?

Cosa fa la strega?

### IL GIOCO A PEZZETTI

Ecco le sequenze (pezzetti ordinati) del gioco:

- fai la conta
- chi sta sotto fa la strega
- la strega dice "strega comanda color ..."
- tutti scappano
- tutti vanno a toccare il colore "comandato" dalla strega
- la strega prende chi non riesce a toccare il colore
- il bambino preso fa la strega

## ECCO DUE CONTE PER SAPERE CHI FA LA STREGA

*Rosa, giallo, verde, blu  
La strega la fai tu.*

*Strega stregghina,  
strega stregaccia  
questa è proprio  
la tua brutta faccia*

### Quali frasi hai usato nel gioco?

	si	no
STO SOTTO IO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STAI SOTTO TU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TI HO PRESO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NON È VERO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POSSO FARE LA STREGA?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VOGLIO FARE LA STREGA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VIENI QUI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SCAPPIAMO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NON GIOCO PIÙ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STREGA COMANDA COLOR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

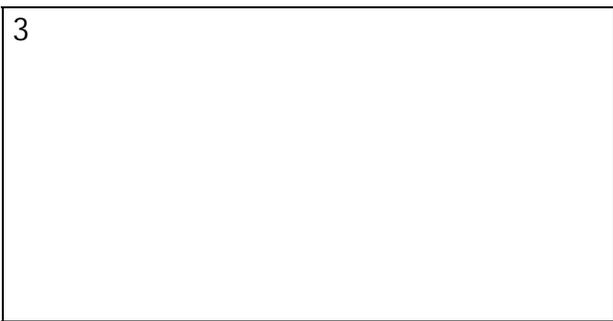
1



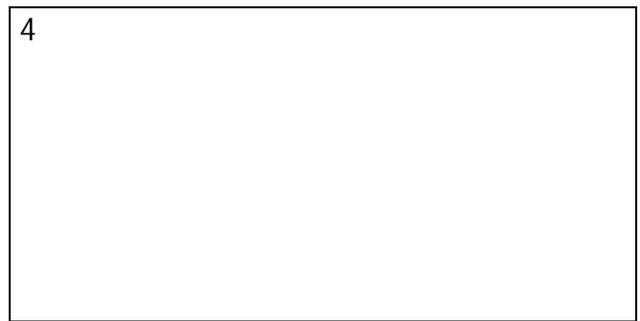
2



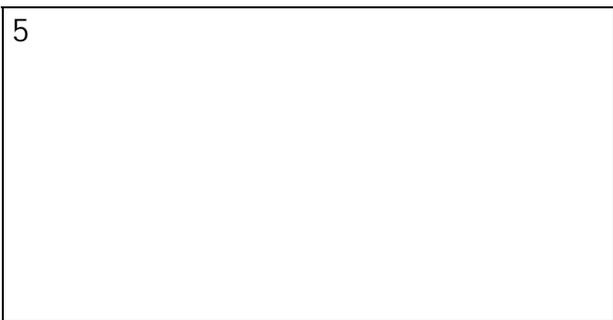
3



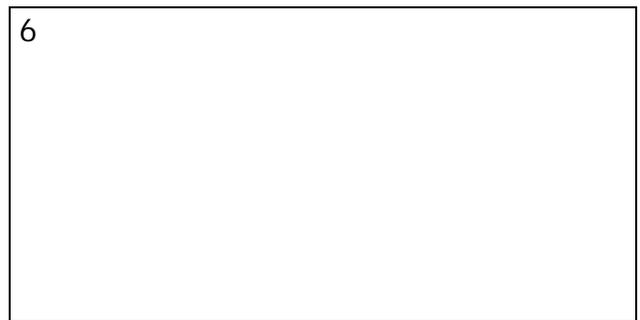
4



5



6



7



- disegna nei quadrati le sequenze del gioco
- pensa a un gioco che ti piace, fallo a pezzetti e scrivi le sequenze

# IL COLORE DEI RICORDI

## NOTE PER L'INSEGNATE

Questo gioco ha l'obiettivo di utilizzare i colori come evocatori di ricordi e di lavorare così sull'aspetto autobiografico

### Come si gioca

- si costruiscono dei cartoncini di diversi colori (più di uno per colore)
- i bambini si siedono in cerchio
- in mezzo vengono disposti i cartoncini colorati
- si nominano, toccandoli, tutti i colori, poi l'insegnante solleciterà i bambini dicendo: "guardate bene questi colori e pescate nella vostra memoria un ricordo che abbia questo colore"
- a turno i bambini prenderanno un cartoncino, racconteranno e poi disegneranno il loro ricordo
- il bambino straniero, che ha ancora poche parole per esprimersi, sarà aiutato dall'insegnante a raccontare e, sul suo disegno, scriverà le parole-chiave del suo ricordo.

# SERPENTI E SCALE

## NOTE PER GLI INSEGNANTI

- 1 presentazione, osservazione ed **analisi visiva dello schema** illustrato del gioco
  
- 2 identificazione ed elencazione degli **elementi principali** attraverso **domande guida** e **consegne** pratico-operative che stimolino la comprensione, la memorizzazione e l'utilizzo di termini precisi e di strutture linguistiche via via più articolate:
  - Che cosa vedi?
    - ci sono le caselle
    - ci sono i numeri
    - ci sono i serpenti
    - ci sono le scale
  
  - osserviamo:
    - il serpente ha la testa, il corpo, la coda
    - la scala ha un basso e un alto
    - la scala inizia in basso e finisce in alto
    - sulla scala tu puoi salire e scendere (si sale e si scende)
  
  - tocca e colora
    - di **verde** la testa del serpente
    - di **giallo** la coda dei serpenti
    - di **rosso** dove inizia la scala
    - di **blu** dove finisce la scala
  
- 3 individuazione del percorso da seguire e orientamento sullo stesso
  - tocca tutte le caselle da 1 a 100 e leggi i numeri

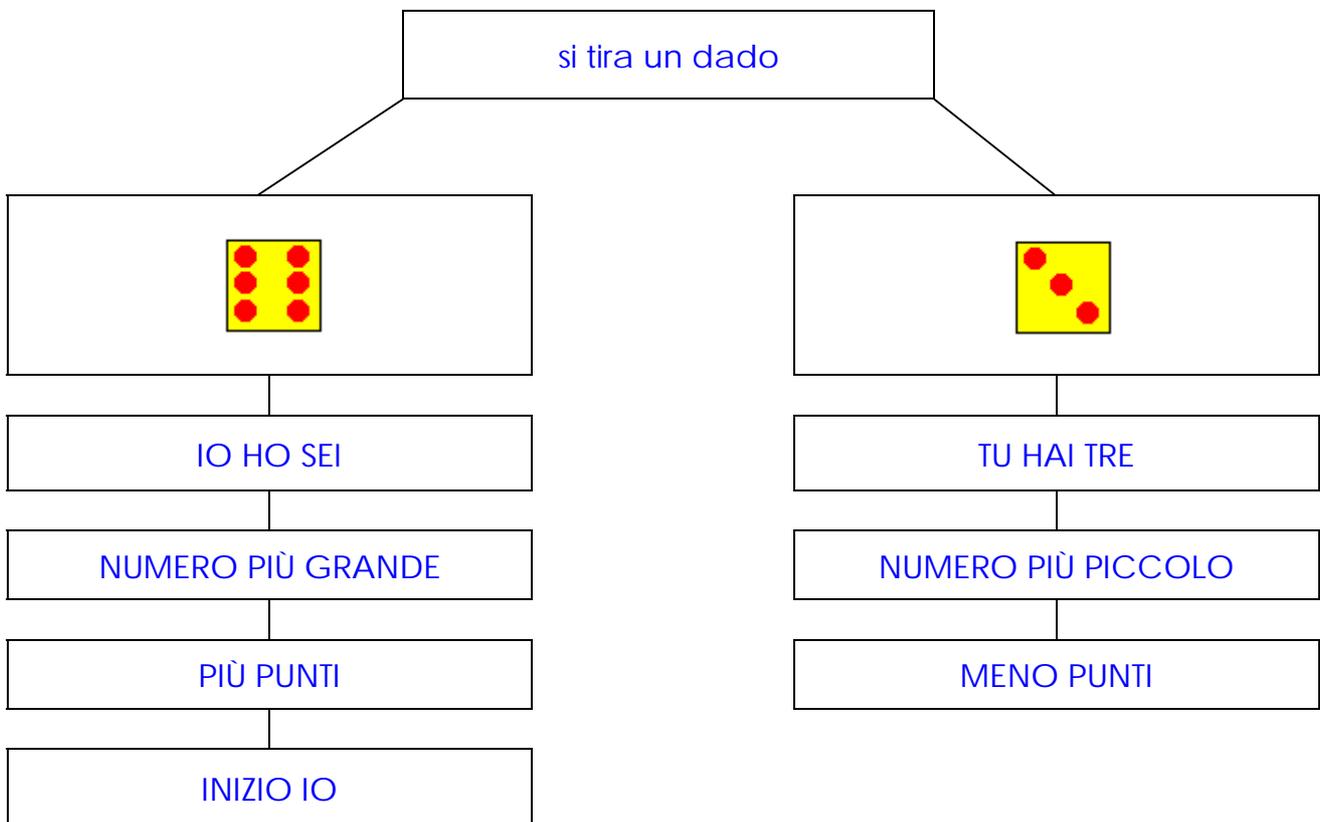
- fai tutta la strada toccandola con il dito (*la strada con le caselle e i numeri è il PERCORSO*)

- indica e dimmi i numeri delle caselle:
  - con la testa del serpente
  - con la coda del serpente
  - dove inizia la scala
  - dove finisce la scala
- tocca la casella e racconta cosa c'è (es. tocca la casella n° 10. Cosa c'è nella casella n° 10? Nella casella 10 c'è ... - poi con le caselle n° 15, 34, 64, ...le più significative)

4 presentazione delle **modalità** del gioco: numero dei giocatori, materiali, regole, attraverso esempi concreti e loro successiva formalizzazione con disegni, schemi, verbalizzazione linguistica orale chiara, pertinente e ben articolata

- chi gioca?
  - si gioca in due o più giocatori
  - si tira il dado uno per volta
  - gioco prima io, poi tu
  - s gioca a turno
- che cosa serve (occorre) per giocare?
  - serve il disegno
  - serve il tabellone
  - servono due dadi
  - servono le pedine
- che cosa usi per giocare?
  - per giocare io uso il tabellone

- per giocare tu usi il tabellone
  - per giocare io uso due dadi
  - per giocare tu usi due dadi
  - per giocare io uso la pedina
  - per giocare tu usi la pedina
- dove metti la pedina?
    - io metto la pedina dove arrivo
    - tu metti la pedina dove arrivi
  - chi inizia a giocare?



- allora chi inizia a giocare?
  - inizia chi fa più punti
  - inizia chi fa il numero più grande
- quali sono le regole del gioco?
  - inizia chi fa più punti

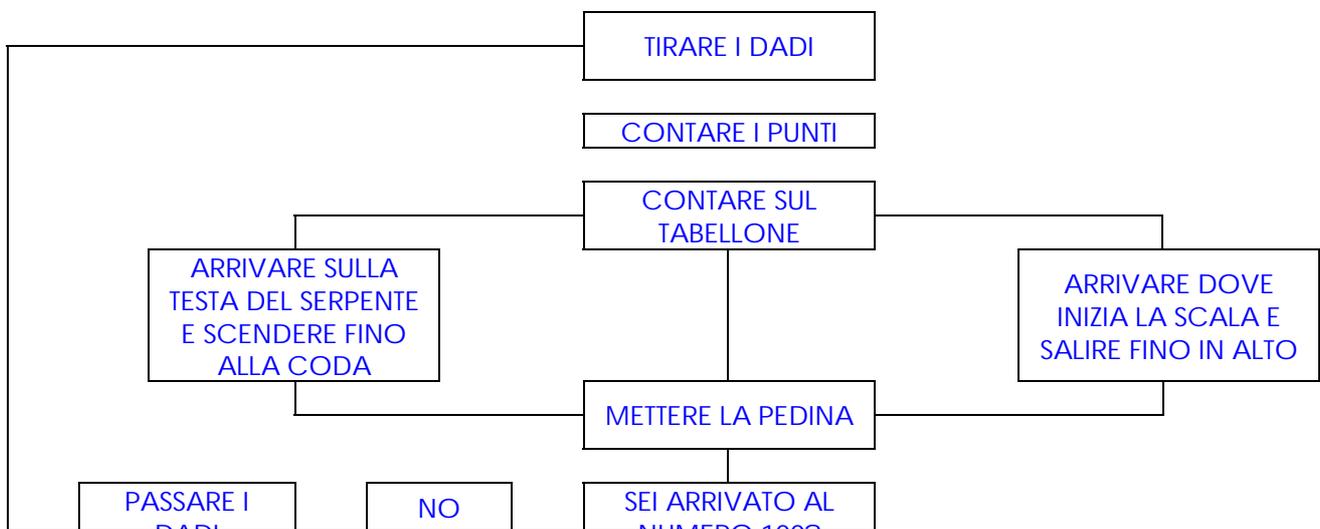
- se io arrivo sulla testa del serpente, scendo fino alla coda
- se tu arrivi sulla testa del serpente, scendi fino alla coda
- se io arrivo sulla testa del serpente, torno indietro fino alla coda
- se tu arrivi sulla testa del serpente, torni indietro fino alla coda
- io arrivo dove inizia la scala. Io salgo fino in alto
- tu arrivi dove inizia la scala. Tu sali fino in alto
- io arrivo dove inizia la scala. Io vado avanti fino in alto
- tu arrivi dove inizia la scala. Tu vai avanti fino in alto

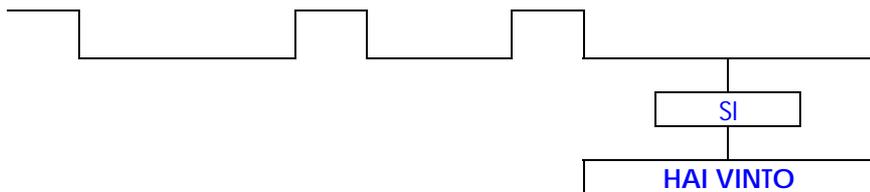
5 sperimentazione pratica del gioco con l'insegnante

*l'insegnante si porrà come facilitatore e guida rassicurante:*

- eseguirà e subito dopo verbalizzerà in modo semplice e chiaro ogni operazione eseguita usando il presente storico (io tiro, io conto, io arrivo a ..., io metto la pedina, ...)
- inviterà l'alunno a proseguire operativamente: "adesso tocca a te"
- lo solleciterà a verbalizzare a sua volta ciò che ha fatto
- riformulerà il suo messaggio solo se necessario, avendo però cura di rinforzarlo positivamente per la sua produzione orale

6 verbalizzazione finale delle diverse fasi di gioco e formalizzazione delle stesse attraverso una rappresentazione schematica





7 Proposta dello stesso gioco al gruppo classe

In questo modo l'alunno straniero vivrà il ruolo di protagonista attivo che presenta il lavoro svolto, gli schemi elaborati, è stimolato al massimo a ricontestualizzare le strutture linguistiche apprese in un contesto di comunicazione reale altamente motivante

8 Alla fine del percorso l'insegnante può proporre all'alunno una prova sommativi con item diversi del tipo vero / falso, completamento di frasi, domande aperte, per valutare:

- la comprensione di messaggi scritti
- l'acquisizione dei nuovi termini e delle strutture linguistiche
- la memorizzazione in lingua italiana della successione numerica entro il cento
- la capacità di orientarsi spazialmente nello schema del gioco
- la capacità di comprendere ed applicare le regole del gioco

**VERIFICA**

**COMPLETA LE FRASI**

- se vado sulla testa del serpente devo

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- se vado sulla coda del serpente devo \_\_\_\_\_

- 
- se vado in alto alla scala devo \_\_\_\_\_

- 
- se vado in basso alla scala devo \_\_\_\_\_
- 

**VERO O FALSO**

	V	F
nella casella numero 46 c'è la coda del serpente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nella casella numero 9 c'è la testa del serpente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nella casella numero 27 c'è l'inizio della scala	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nella casella numero 6 non c'è niente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nella casella numero 36 c'è la fine della scala	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**RISPONDI**

- cosa c'è nella casella numero 15 \_\_\_\_\_

- 
- cosa c'è nella casella numero 34 \_\_\_\_\_

- 
- cosa c'è nella casella numero 46 \_\_\_\_\_

---

- cosa c'è nella casella numero 27 \_\_\_\_\_

---

**PROVA TU AD INVENTARE UN GIOCO SU QUESTA TABELLA**

Al posto dei serpenti e delle scale metto

---

---


**DESCRIVI TU IL TUO GIOCO**

In quanti si gioca?

---

Che cosa serve per giocare?

---

---

chi

comincia?

---

chi

vince?

---

regole

del

gioco

---

---

---

---

---

---

---

---

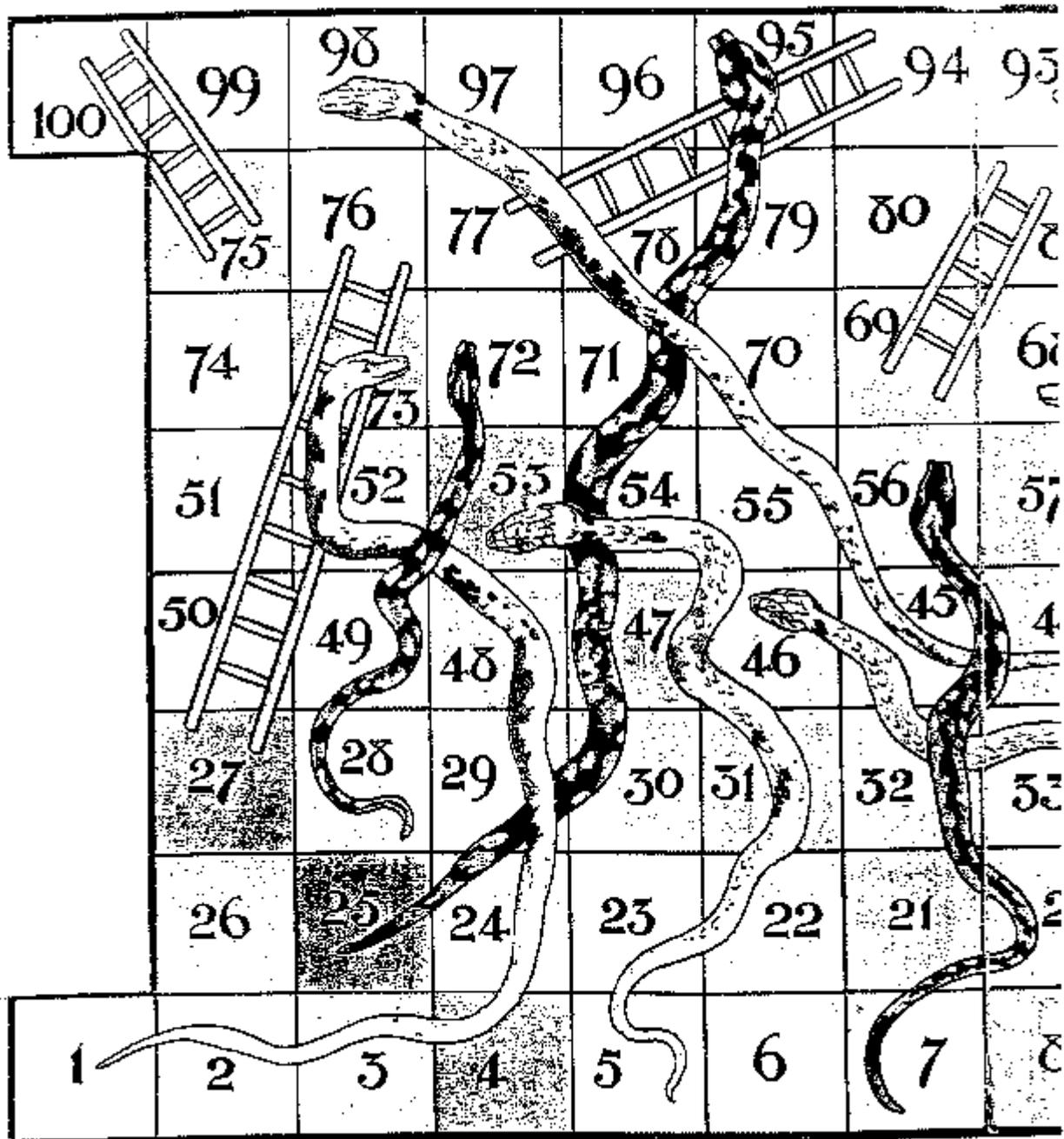
*A completamento della verifica, si può anche proporre la produzione autonoma scritta di un testo inerente il gioco sperimentato.*

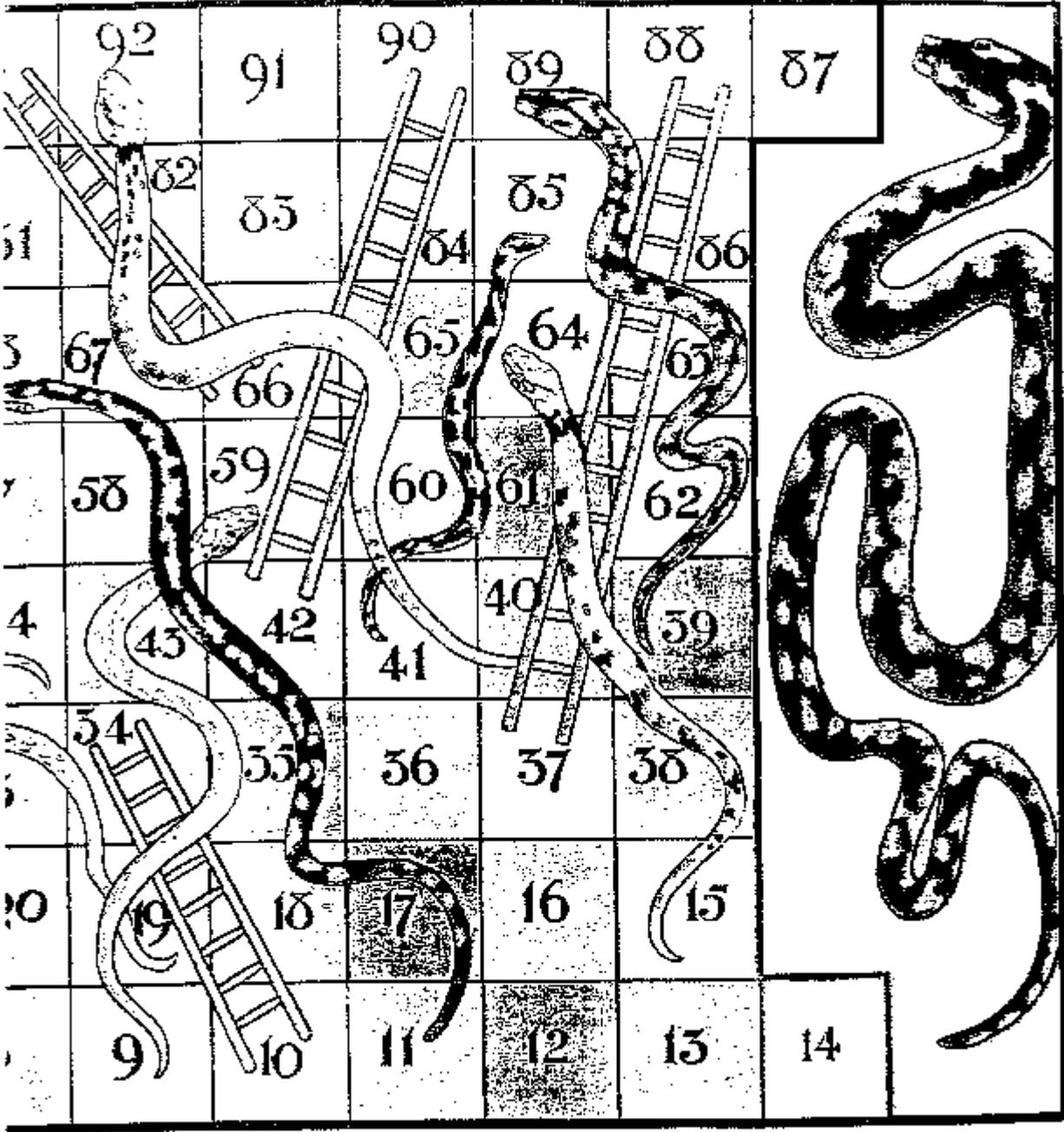
**METTI UN PUNTINO VICINO ALLE FRASI CHE USI PIÙ SPESSO QUANDO GIOCHI**

LE PAROLE DEL GIOCO	
posso giocare?	che fortuna!
vieni a giocare?	che sfortuna!
vuoi giocare?	non vale
tocca a me!	tu hai imbrogliato
adesso tocca a te!	io non gioco più
dammi il dado, per favore	ho vinto io
prendi il dado	hai vinto tu
grazie	io ho perso
prego	tu hai perso
io tiro	giochiamo ancora?
tira tu	vuoi giocare ancora?

**HAI VISTO QUANTE FRASI HAI IMPARATO GIOCANDO?**

PER GIOCARE SERVE...	NELLA CASELLA NUMERO C'È...
PER GIOCARE IO USO...	PER GIOCARE TU USI...
IO TIRO, IO CONTO...	TU TIRI, TU CONTI...
IO ARRIVO ALLA CASELLA NUMERO...	TU ARRIVI ALLA CASELLA NUMERO...
IO METTO LA PEDINA	TU METTI LA PEDINA
IO SALGO FINO...	TU SALI FINO...
IO SCENDO FINO...	TU SCENDI FINO...
IO VADO AVANTI	TU VAI AVANTI
IO TORNO INDIETRO	TU Torni INDIETRO





**GIOCHIAMO CON LE CONTE**

## SOTTO IL PONTE DI BARACCA



Sotto il ponte di baracca  
c'è Gigin che fa la cacca,  
la fa dura dura dura,  
il dottore la misura,  
la misura a trentatre,  
a star sotto tocca a te.

Questa è una **filastrocca**. Si chiama anche **conta**.

A che cosa serve? Serve per iniziare un gioco e per sapere "chi sta sotto".

Certe volte le filastrocche non hanno molto senso ma sono divertenti.

Prova a ritmare la filastrocca con il battito delle mani.

Prova a scrivere il ritmo della filastrocca nello schema che c'è qui sotto.

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

*Hai visto che la filastrocca ha lo stesso numero di sillabe?*

ADESSO PROVA TU A COMPLETARE LA FILASTROCCA

SOTTO IL PONTE DI BARACCA

C'E' GIGIN CHE FA LA ... ..

LA FA DURA, DURA, ... ..

IL DOTTORE LA MISURA

E POI DICE TRENTATRE

A STAR SOTTO TOCCA A ... ..

LEGGI QUESTE FILASTROCCHHE E SOTTOLINEA LE PAROLE CHE FANNO RIMA (AD ESEMPIO: GUERRA-TERRA)

1

I SOLDATI CHE VANNO ALLA GUERRA

MANGIANO, BEVONO, DORMONO IN TERRA,

E ALLO SCOPPIO DEI CANNONI

PAPPA CICCIA E MACCHERONI

**2**

MI LAVO LE MANI

PER FARE LA PAPPÀ

PER UNO, PER DUE,

PER TRE, PER QUATTRO

PER CINQUE, PER SEI

PER SETTE, PER OTTO

E TU STAI SOTTO

**3**

TICCHE TOCCHE ROSE E FIORI,

UNO DENTRO E L'ALTRO FUORI,

UNO FUORI E L'ALTRO DENTRO,

IL SERPENTE FA SPAVENTO,

FA SPAVENTO QUANDO C'E'

TICCHE TOCCHE TOCCA A TE.



**4**

FARFALLA TUTTA BIANCA  
CHE VOLA E NON SI STANCA  
CHE VOLA SEMPRE IN SU  
RESTI FUORI PROPRIO TU.

**5**

GALLINELLA ZOPPA ZOPPA  
QUANTE PENNE PORTI IN GROPPA?  
IO NE PORTO VENTIQUEATTRO  
UNO, DUE TRE, QUATTRO.

**6**

A BI BO UN BEL GIOCO IO FARÒ  
A BI BO CHI STA SOTTO NON LO SO  
A BI BO UN BEL FRUTTO CHIAMERÒ  
A BI BO ORA IL LUPO TOCCHERÒ.

## Gioco delle filastrocche

RITAGLIA IL DADO E COSTRUISCILO

GIOCA CON 3 o 4 COMPAGNI

A OGNI NUMERO CORRISPONDE UNA FILASTROCCA.

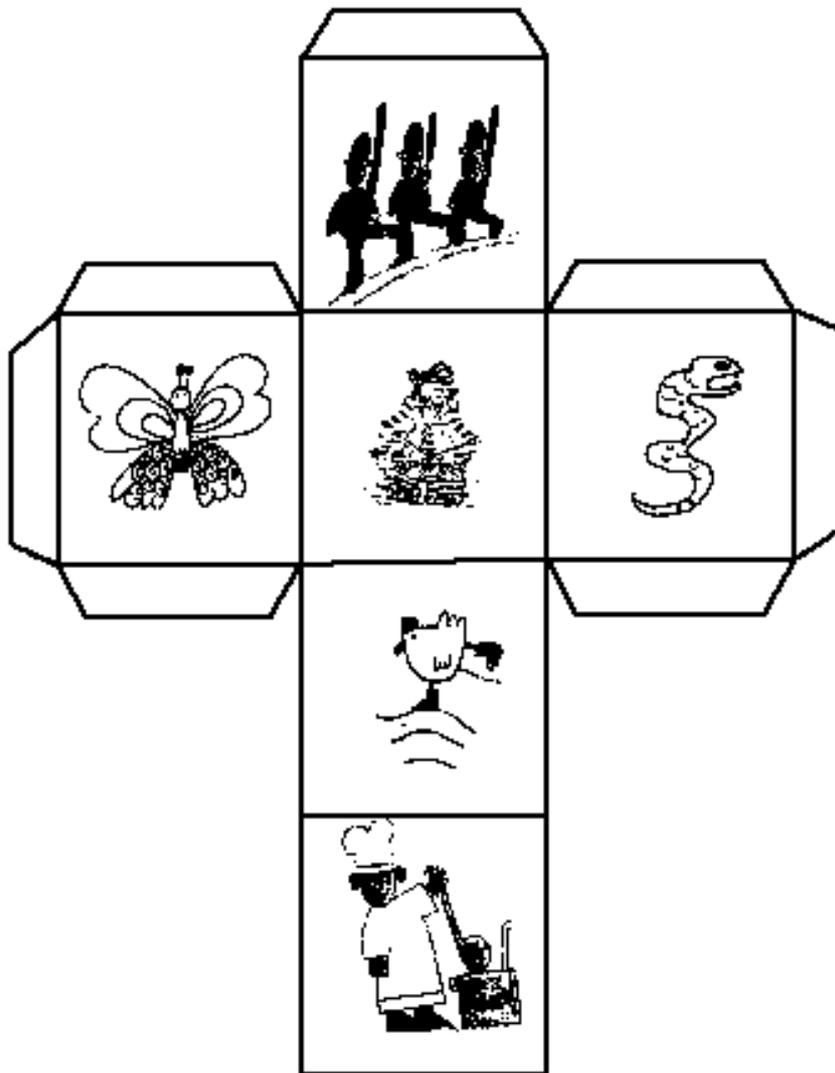
TIRA IL DADO.

CHE NUMERO É?

CERCA DI DIRE A MEMORIA O LEGGI LA FILASTROCCA CORRISPONDENTE AL NUMERO

PASSA IL DADO AL TUO COMPAGNO CHE FARA' LA STESSA COSA

VINCE CHI DICE 3 FILASTROCCHE SENZA SBAGLIARE.



## VARIAZIONI AL GIOCO

1. COSTRUISCI UN DADO COME QUESTO
2. SU OGNI FACCIA SCRIVI UNA FILASTROCCA
3. GIOCA CON TRE COMPAGNI
4. FAI LA CONTA PER SAPER CHI INIZIA
5. SE SEI TU IL PRIMO TIRA INSIEME IL DADO CON I DISEGNI E IL DADO CON LE FILASTROCCHESCRITTE
6. SE ESCE IL DISEGNO SU UN DADO E LA FILASTROCCA CORRISPONDENTE NELL'ALTRO, AVRAI FATTO 2 PUNTI
7. SE SAI DIRE LA FILASTROCCA AVRAI ALTRI 2 PUNTI
8. VINCE CHI ARRIVA PER PRIMO A 10 PUNTI.

**conosci delle filastrocche nella tua lingua?**

Insegna ai tuoi compagni le conte che conosci.

**Se sei capace scrivane una qui sotto**

.....

.....

.....

.....

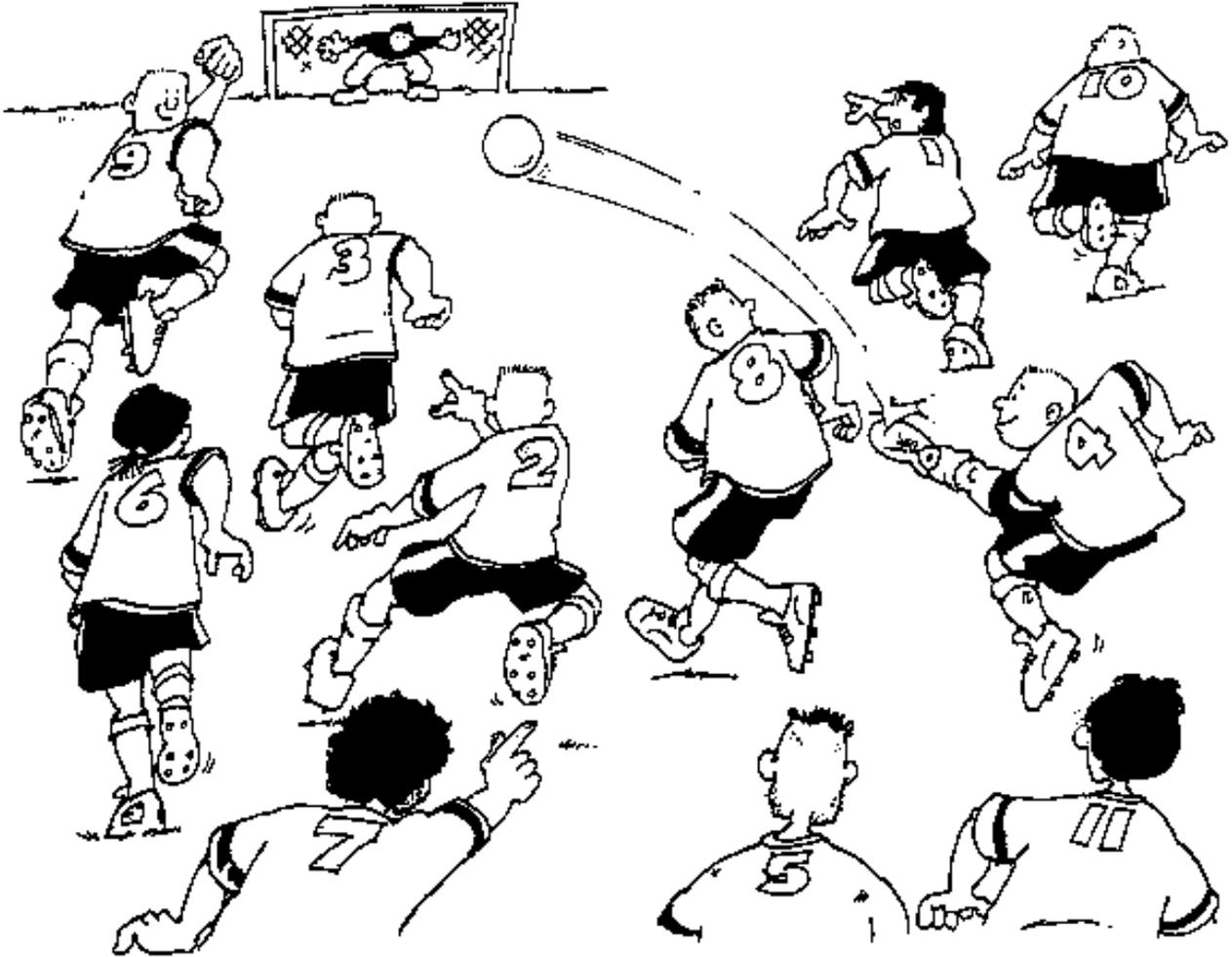
.....

.....

.....

**GIOCHIAMO A CALCIO**

## GIOCHIAMO A CALCIO



Questi ragazzi sono dei tuoi amici. Stanno giocando a calcio.  
Hanno dimenticato di scrivere il loro nome sulla maglietta.

**Scrivi tu il nome con l'aiuto di un tuo compagno**

Il tuo compagno ti chiede:

**- Chi è il numero 11?**

Tu rispondi

**- Il numero 11 è ... ..**

poi scrivi il nome sulla maglietta

fai così per tutti i giocatori, compreso il portiere.

Disegna anche l'arbitro e scrivi sulla sua maglietta come si chiama.

***Ci sei anche tu nella squadra? Che numero hai?***

.....

**adesso guarda il disegno e completa**

..... ha il numero .....



A Marco piace giocare a calcio.

**Marco vuole giocare a calcio, ma i suoi compagni non vogliono farlo giocare.**

**Perché secondo te?**

	V	F
perché la partita è già cominciata	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
perché Marco non è bravo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
perché Marco è antipatico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
perché marco ha una sorella	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
perché Marco non sa le regole	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
perché non fa mai giocare gli altri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
perché Marco non presta le sue cose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
perché Marco è grasso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
perché Marco non studia mai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
perché Marco ... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Confronta le tue risposte con quelle di un tuo compagno**

**Stacca le parole e ricopia la frase**

**AMEPIACEMOLTOGIOCAREACALCIOCONIMIEIAMIC**

**I**

---

---

Cerca le parole del calcio nascoste nella tabella

- GOAL
- PALLA
- ARBITRO
- FALLO
- PORTIERE
- SQUADRA
- TIRO

A	P	OP	R	T	I	E	R	E
B	P	B	C	L	T	Q	S	B
C	Q	P	R	A	G	C	Q	O
D	R	A	N	P	O	G	U	T
F	A	L	L	O	A	B	A	I
L	S	L	G	C	L	T	D	R
M	T	A	R	B	I	T	R	O
N	U	L	M	O	S	T	E	S
O	V	Z	Q	T	Z	R	M	O

Gioca con un tuo compagno a "indovina chi è"

- ✓ non gioca ma è in campo      **Chi è?**      È l'.....
- ✓ prende tanti calci      **Che cos'è?**      È il .....
- ✓ i giocatori la indossano      **Che cos'è?**      È la .....
- ✓ l'arbitro l'ha appeso al collo      **Che cos'è?**      È il .....
- ✓ para i tiri      **Chi è?**      È il .....
- ✓ allena i giocatori      **Chi è?**      È l'.....

Disegna alcune cose che ti servono per giocare a calcio



Quando gioco a calcio

io corro	tu .....	lui .....
io grido	tu .....	lui .....
io salto	tu .....	lui .....
io mi arrabbio	tu .....	lui .....
io tiro	tu .....	lui .....
io faccio goal	tu .....	lui .....
io sudo	tu .....	lui .....
io cado	tu .....	lui .....
io sono contento	tu .....	lui .....
io voglio vincere	tu .....	lui .....
io .....	tu .....	lui .....

Osserva bene la vignetta e poi scrivi i pronomi

IO TU LUI LEI NOI VOI LORO

al posto giusto nei fumetti



## Completa la tabella

	A che cosa?	Dove?	Con chi?
lo gioco			
lo gioco			
lo gioco			
lo gioco			
lo gioco			
lo gioco			

## Gioco a catena

1. Gioca con otto compagni
2. Tutti pensate a un gioco
3. Incominci tu dicendo : "lo gioco a ... .."
4. Il compagno vicine a te ripete quello che hai detto tu e aggiunge un altro gioco: "lo gioco a ... .. e a ... .."
5. Gli altri tuoi compagni continuano aggiungendo sempre un gioco
6. Tutti potete aiutarvi mimando quello che dite
7. Vince chi riesce a ricordare più giochi

# **IL GIOCO DELL'OCA**

## NOTE PER L'INSEGNANTE

Si gioca tirando un dado e rispondendo alle domande con una delle seguenti strutture linguistiche più adatte al livello di italiano dei ragazzi:

- Dove sei?
- Dove sei andato?
- Cosa fai?
- Cosa stai facendo?
- Dove vuoi andare?
- Dov'è?
- Dov'è andato?
- Cosa fa?
- Cosa sta facendo?

Se la risposta è parziale o sbagliata si sta fermi un giro.

Vince chi arriva primo alla fine del giro.

Le strutture linguistiche possono essere espresse, in alcuni casi, anche alla seconda e alla terza persona plurale (es. dove siete? Cosa fanno?).

In alcune caselle si rappresenta un'azione ma manca la connotazione del luogo. L'insegnante inviterà i ragazzi ad ipotizzare l'ambiente ove può svolgersi tale azione.

### VARIAZIONI AL GIOCO

- Si può allungare il gioco facendo disegnare ai ragazzi altre vignette
- Il gioco può essere completamente preparato dai ragazzi che faranno riferimento alle loro esperienze e ai loro contesti
- Si può scrivere una penitenza nelle caselle vuote
- Le vignette possono essere trasformate in carte da gioco, distribuite tra i partecipanti che le terranno coperte. Si rivolge a un compagno una domanda (es. "sei in pizzeria?", cercando di indovinare la carta. Il compagno risponde "sì sono in pizzeria", se ha la carta corrispondente e la consegna a chi ha fatto la richiesta. Se non ha la carta risponde "no, non sono in pizzeria"). Vince chi ha accantonato più carte
- Si possono preparare due mazzi di carte: uno con le vignette, uno con le strutture linguistiche corrispondenti e giocare a memory



