



Supporto Linguistico fornito a Migranti *Il Toolkit SLM del Consiglio d'Europa*

Strumento 49 - Giochi e attività linguistiche

Obiettivo - Proporre giochi e attività didattiche per aiutare i migranti ad ampliare il vocabolario e a sviluppare competenze nella nuova lingua.



1. Carte per inventare una storia

Questa attività è utile per aiutare adulti, adolescenti e bambini a sviluppare le abilità orali su uno o più argomenti. Questo gioco è divertente e suscita di solito molte risate, ma è importante organizzarlo bene. Ecco alcuni consigli per svolgere al meglio l'attività.

Preparazione

- Prendi un cartoncino e ritaglia almeno 25 carte della dimensione delle normali carte da gioco. Maggiore è il numero di apprendenti, maggiore deve essere il numero delle carte da gioco da realizzare. Assicurati che ci sia una certa varietà di immagini tra cui scegliere.
- Valuta la possibilità di far realizzare le carte direttamente dagli apprendenti. Soprattutto ai bambini potrebbe piacere disegnare personalmente le carte.

Istruzioni

1. Pesca una carta dal mazzo per iniziare la storia.
2. Mostra la carta e chiedi che immagine è rappresentata. *Che cos'è questo?* La risposta potrebbe essere per esempio: *Un cane.*

3. Chiedi poi come inizia di solito una storia. Si possono usare espressioni come *C'era una volta...*, *Un giorno, tanto tempo fa...*, ecc.
4. Incoraggia e aiuta gli apprendenti a formulare una frase per iniziare la storia. Ad esempio: *Una volta ero nel parco con il mio cane. Abbiamo girato un angolo e* A seconda del livello, verranno usate strutture linguistiche adeguate alle competenze degli apprendenti. Ricorda che ai livelli iniziali del QCER non è necessario l'utilizzo del tempo passato; è infatti possibile usare il tempo presente per descrivere azioni passate (ad esempio, *un giorno sono nel parco con il mio cane. Giriamo un angolo e vediamo un lago...*).
5. Chiedi a uno studente di scegliere un'altra carta, di mostrare l'immagine al gruppo e di provare a continuare la storia. Se la carta rappresenta ad esempio una ragazza che balla, lo studente potrebbe aggiungere: *Il mio cane era molto emozionato. Anche lui si è messo a ballare. Poi....*
6. Il gioco continua finché tutti gli apprendenti hanno partecipato alla costruzione della storia. Durante il gioco, a seconda del contesto d'insegnamento, potrebbe essere utile riassumere la storia che è stata raccontata fino a quel momento.
7. Si può continuare il gioco dividendo la classe in coppie o in gruppi.

2. Memory

Cappello	<input type="checkbox"/>
Penna	<input type="checkbox"/>
Cestino	<input type="checkbox"/>
Culla	<input type="checkbox"/>
Sole	<input type="checkbox"/>

Questa attività è utile per incoraggiare gli apprendenti di tutte le età ad ampliare il vocabolario e a sviluppare competenza linguistica. È un'attività utile anche per verificare la comprensione degli studenti. Possono giocare dai 2 ai 6 giocatori, a seconda della grandezza del tavolo. È un gioco molto divertente e spesso i bambini si rivelano più bravi degli adulti.

Preparazione

- Prendi un cartoncino e ritaglia almeno 10-20 carte della dimensione delle normali carte da gioco o poco più grandi.
- Realizza una serie di carte abbinare. A seconda del livello e dell'obiettivo, puoi, come nell'esempio:
 - A. disegnare o incollare immagini identiche su due carte diverse, oppure
 - B. disegnare o incollare un'immagine su una carta e scrivere la parola corrispondente su un'altra carta.



O



Cappello

A: abbinare immagini identiche

B: abbinare un'immagine a una parola

Le carte possono essere adattate a diverse età o livelli linguistici. Ad esempio, si può aumentare il numero di carte per rendere il gioco più stimolante o usare parole o immagini a seconda dell'età degli studenti. In particolare, per i bambini è consigliato usare solo immagini, senza l'ausilio della scrittura.

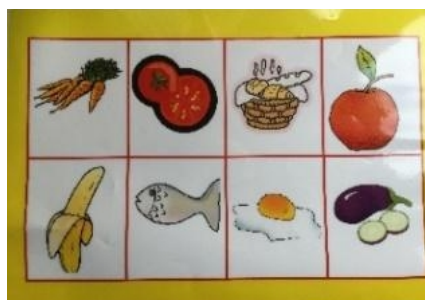
- Ritaglia quindi le carte; queste possono rappresentare campi lessicali diversi, come cibo, giochi, animali, vestiti, ecc.
- Se desideri realizzare le carte con il computer, crea una tabella con le celle della dimensione di una carta da gioco e inserisci all'interno le immagini che hai scaricato sul pc (Jpeg, Png o Clipart).

Istruzioni

- Mescola le carte e disponile a faccia in giù su un tavolo.
- Mostra come si gioca e spiega le istruzioni.
- Si gioca a turno. Il primo giocatore gira due carte a sua scelta. Se le due carte corrispondono, il giocatore le mette da parte e gioca di nuovo. Se le carte invece non sono uguali, il giocatore le rimette a faccia in giù sul tavolo nella stessa posizione e il turno passa al giocatore successivo.
- Per trovare le coppie, i giocatori devono ricordarsi la posizione delle carte sul tavolo.
- Quando sul tavolo non ci sono più carte, ogni giocatore conta il numero di coppie che è riuscito a prendere. Vince chi ha il numero maggiore di coppie.

3. Bingo

Questa attività è utile per ampliare il vocabolario, rinforzare le competenze acquisite, sviluppare le abilità sociali e creare un momento divertente in classe.



Preparazione

- Consegna a tutti un foglio di carta A4 o A3.
- Ciascun apprendente deve suddividere il foglio in 8 parti uguali, come da figura. Il foglio deve essere in orizzontale con i lati lunghi in alto e in basso.
- Scegli un argomento per il tuo Bingo e fai in modo che i partecipanti suggeriscano il maggior numero possibile di parole pertinenti al campo semantico selezionato.
- Ciascun apprendente deve disegnare o trovare e incollare un'immagine diversa in ogni sezione della propria scheda, realizzando il proprio tabellone con 8 immagini in tutto. Ricorda, gli apprendenti più grandi potrebbero preferire scrivere le parole nelle sezioni della loro scheda, invece di disegnare.

- Realizza delle copie della scheda Bingo di ciascuno studente e ritaglia le singole carte, in modo da avere una piccola carta immagine (o una carta-parola) per ogni elemento disegnato o scritto nelle schede Bingo di ognuno. Evita i doppioni, se alcuni apprendenti hanno raffigurato gli stessi elementi, non c'è bisogno di ripeterli, basta scegliere il disegno o l'immagine migliore.
- Trova dei segnalini rotondi (8 per ogni apprendente) o chiedi agli studenti di portare delle monete da usare per il gioco.

Argomenti

Scopri quali sono gli argomenti che interessano maggiormente gli apprendenti o dei quali vorrebbero imparare il vocabolario. Ecco alcuni argomenti che possono andare bene per il Bingo:

Frutta e verdura
 Oggetti della casa
 Vestiti
 Sport

Verdura
 Animali
 Mezzi di trasporto
 Emozioni (es. facce da abbinare alle emozioni o una parola a un'emozione)

Ecc.

Istruzioni

- Ogni giocatore ha davanti a sé il suo tabellone.
- Assicurati di avere tutti i duplicati delle carte Bingo e verifica che gli apprendenti conoscano le parole dell'oggetto rappresentato sulle carte. Aiutali, se necessario.
- Il gioco ha inizio. Mostra una carta e chiedi: *Che cos'è questo?*
- Come nella tombola, gli studenti che hanno quella carta o quella parola sul proprio tabellone Bingo, mettono un segnalino sulla casella corrispondente.
- Vince il primo apprendente che riesce a mettere i segnalini su tutte le immagini del proprio tabellone. Quando uno studente completa il tabellone grida *Bingo!*