

Lara Carnovali

LA VALIGETTA DI
INGLESE
DELLA
Maestra Lavinia
CLASSI DALLA PRIMA ALLA QUINTA

GUIDA ALLE ATTIVITÀ



Erickson

PROGETTAZIONE/EDITING

Tania Eccher

PROGETTO GRAFICO

Mattia Casagrande

IMPAGINAZIONE

Sara Cattoni

ILLUSTRAZIONI

Silvia Bonanni

DIREZIONE ARTISTICA

Giordano Pacenza

© 2020 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24

38121 TRENTO

Tel. 0461 951500

N. verde 800 844052

Fax 0461 950698

www.erickson.it

info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-2054-7

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

Finito di stampare nel mese di novembre 2019
da Longo S.p.a. – Bolzano (BZ)

INTRODUZIONE

Pag. 5

ATTIVITÀ

Pag. 15

LARA CARNOVALI

Insegnante di scuola primaria, dal 2009 vive a Portland, dove si occupa della direzione di un'organizzazione didattica no profit per l'insegnamento della lingua italiana a adulti e bambini principalmente anglofoni.

Conosciuta come la Maestra Larissa, spopola in rete grazie al suo blog e alla pagina Facebook, punti di riferimento per tutti gli insegnanti e miniera inesauribile di materiali accattivanti ed efficaci da proporre ai propri alunni o ai propri figli per apprendere giocando.

INTRODUZIONE

APPRENDERE GIOCANDO

UNA CONTRAPPOSIZIONE REALE?

Come adulti siamo spesso portati a considerare i due termini «gioco» e «lavoro» come contrapposti. «Potrai giocare quando avrai finito il tuo lavoro», «Se non lavori bene, non giochi!», «Quel bambino pensa solo a giocare e non si impegna a fondo nel lavoro scolastico»: quante volte abbiamo sentito (o pronunciato) queste frasi?

Chi lavora con i bambini in ambito scolastico, in particolare dal primo anno della scuola primaria, sa che ci sono tempi, momenti e spazi ben distinti e determinati per il gioco e per il lavoro. Non si gioca a tavola, sulle scale, in fila... Il gioco, questo nemico giurato del sano apprendimento, questo terribile e insidioso elemento che distrae, toglie serietà e, infine, svaluta l'azione educativa dell'insegnante.

Eppure, per i bambini che a settembre iniziano la prima classe, non è sempre stato così. Fino a pochi mesi prima si trovavano in un ambiente, quello della scuola dell'infanzia, in cui la maggior parte delle attività didattiche erano veicolate dal gioco, in cui gli insegnanti ponevano particolare attenzione alla dimensione ludica delle attività e cercavano di proporre le esperienze di apprendimento nella maniera più ludiforme possibile. Si imparavano le basi del sistema economico e di compravendita giocando al supermercato, si faceva scienze soffiando

e osservando bolle di sapone, si scopriva il concetto di ritmo costruendo torri di blocchi colorati o realizzando braccialetti con perline multicolori. Improvvisamente, nel breve volgere dell'estate, tutto questo sparisce.

Anche a casa, persino per i bambini più grandi di quarta e quinta, addirittura della scuola secondaria, la maggior parte delle attività non legate alla scuola sono strettamente connesse con il gioco: dopo il suono dell'ultima campanella, se il tempo è bello, si va con gli amici a giocare al parco, ci sono gli allenamenti di calcio, ci si rilassa giocando ai videogiochi, dopo cena si gioca a Monopoli con mamma o papà (o entrambi), se piove si chiama la vicina del piano di sopra per giocare con le bambole, prima di cena si guarda uno dei tanti giochi a premi che passa la televisione. Persino la gestione della disciplina è impostata in alcune famiglie come un gioco a premi da guadagnare con un comportamento corretto. In alcune circostanze, poi, anche lo studio e i compiti sono gestiti sotto forma di gioco: chi non ha presente le gare di tabellone in macchina, i quiz geografici, le sfide a chi indovina per primo il verbo pensato da un altro, basandosi sulla sua analisi?

Il gioco fa parte integrante della nostra esperienza quotidiana, tanto per gli adulti quanto più per i bambini, eppure quando inizia la scuola primaria bisogna cominciare a «lavorare seriamente». Questo passaggio è tanto chiaro nell'impostazione differente dei due ordini di scuola, quanto nell'impres-

sione generale che l'opinione pubblica ha del ruolo dell'insegnante. Basta domandare in giro e non sarà difficile sentirsi dire che gli insegnanti della scuola dell'infanzia, in fondo, «devono solo far giocare i bambini», i veri insegnanti sono quelli dalla primaria in poi. In effetti pochi di noi, quando pensano all'esperienza scolastica, la collegano alla parola «gioco».

Ma ha davvero senso, per degli insegnanti, dividere nettamente apprendimento, lavoro e gioco?

Studi recenti, come quello di Angeline Lillard dell'Università della Virginia (*Academic year change in classic vs supplemented Montessori vs conventional preschool programs*, 2011), mettono in luce come il gioco, se proposto in maniera ragionata e scientifica, monitorato dall'insegnante e attentamente pianificato, possa avere una valenza importante nello sviluppo del bambino anche dal punto di vista cognitivo, sociale e delle competenze. Sebbene lo studio sottolinei come il solo gioco non sia una variabile sufficiente ad assicurare risultati positivi in termini di crescita personale, viene altresì evidenziato come quello che la Lillard chiama «apprendimento giocoso e gioioso» sia un fattore di grande importanza nello sviluppo dei bambini.

L'accostamento di queste parole può suonare stonato, eppure è dimostrato che, quando l'apprendimento ha un impatto emotivo positivo sul soggetto che apprende, esso ha più possibilità di diventare parte del suo

patrimonio di conoscenze e competenze. E cosa c'è di emotivamente più positivo, per un bambino, del gioco in un ambiente accogliente, circondato da persone che lo fanno stare bene?

Secondo l'americana *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), più che essere visti come avversari, gioco e apprendimento dovrebbero essere considerati, da coloro che hanno a che fare con i bambini, come due facce della stessa medaglia (*Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*, 2009).

In effetti, una via non esclude l'altra, le due cose possono essere integrate e sostenersi a vicenda. Quello che deve cambiare è principalmente l'attitudine generale verso la scuola primaria, non più vista solo come il luogo in cui i bambini stanno seduti e lavorano, ma come un laboratorio in cui l'apprendimento può e deve essere piacevole, in cui gli insegnanti parlano la lingua dei bambini e sanno farsi capire da loro. E la lingua dei bambini è la lingua del gioco.

GIOCARE. PER DAVVERO

Siamo abituati a considerare il gioco come un momento di svago, poco strutturato, senza imposizioni, libero e autogestito. Un insieme di parole che fa paura a molti insegnanti. Il gioco esce dalla loro zona di

controllo, è imprevedibile, a volte anche «selvaggio», porta alla luce gli istinti primordiali degli individui, il desiderio di prevalere, la competitività, la furbizia. Ma è proprio questo che lo rende così affascinante! La mancanza di struttura è un elemento che non viene contemplato quando si pianifica (per l'appunto) un'attività didattica nella scuola primaria. L'imprevisto non è previsto, o è scarsamente tollerato. Per questo il gioco fa paura. Eppure è molto importante per i bambini, e non solo.

Nonostante la «paura» del gioco, la consapevolezza del suo ruolo essenziale nella realtà dei bambini talvolta porta gli insegnanti più volenterosi e intraprendenti a proporre agli alunni attività didattiche camuffate da giochi, schede didattiche in cui, mentre si lavora, sembra di giocare. Questi tentativi sono lodevoli e sicuramente portano a risultati migliori che non l'azione didattica senza il minimo aspetto ludico, ma non possono ancora essere considerati gioco in senso proprio.

MA ALLORA, COS'È IL GIOCO?

Garvey, nel suo libro *Play* (Harvard University Press, 1977), dà una definizione di gioco che può risultare utile agli insegnanti in fase di programmazione del loro intervento didattico. Esso è un'attività:

- vissuta in maniera positiva e piacevole da chi la pratica
- automotivante
- liberamente scelta
- intrigante
- relazionata in qualche modo alla realtà circostante.

Quando si programma un intervento didattico pensando di mettere al centro il gioco, avere presente queste linee guida è importante per capire se si sta davvero proponendo ai bambini di giocare, o solo di far finta di giocare.

Certo, non tutta la didattica della scuola primaria può essere basata sul gioco, ma è importante creare un ambiente in cui i bambini si sentano a loro agio, che frequentino volentieri, al quale si avvicinino con il sorriso sulle labbra e non con il mal di pancia. Integrare, nella propria attività didattica, le pratiche di insegnamento classiche comunemente diffuse con altre più giocose e meno istituzionalizzate può aiutare in tal senso.

A tutti i bambini fa piacere, dopo aver ascoltato una spiegazione, letto un brano dal sussidiario, svolto esercizi, avere del tempo per giocare senza la paura della valutazione dell'insegnante, senza l'assillo dell'apprendimento corretto.

È a questo punto che entra in gioco l'abilità dell'insegnante nel proporre giochi che possano allo stesso tempo consolidare, verificare, mettere in pratica quanto appreso

durante i momenti di lezione più strutturati. I giochi in scatola, i giochi di carte e i dadi sono particolarmente indicati per essere utilizzati in classe attuando una didattica differenziata e prevedendo una suddivisione del lavoro a piccoli gruppi cooperativi.

CARTE DA GIOCO E OBIETTIVI DIDATTICI

Nel momento in cui entrano a scuola per la prima volta, molti bambini hanno già esperienza di giochi in scatola o con mazzi di carte di diverso tipo, dai più classici come il Gioco dell'oca o la Dama, fino a quelli più elaborati e articolati come il Burraco. Stessa cosa dicasi per gli insegnanti, che sicuramente ci hanno giocato da bambini, magari ci giocano ancora con i propri figli, con gli amici o da soli, sul tablet o sul computer.

Questi giochi hanno caratteristiche che ben si sposano con molti obiettivi didattici contemplati nelle classi di scuola primaria.

- Gli studenti imparano concetti nuovi giocando. Molti giochi permettono di apprendere nozioni che non si conoscono, o richiedono la messa in atto di strategie e ragionamenti fuori dagli schemi che, se elaborate e padroneggiate correttamente, permettono di vincere. Giochi in cui è necessario categorizzare, calcolare, suddividere e riconoscere aiutano i giocatori a imparare facendo e divertendosi e, di conseguenza, a ricordare più facilmente i contenuti. Ad esempio, è molto più facile memorizzare le posizioni delle regioni italiane attraverso un coinvolgente gioco in scatola che abbia come tabellone la cartina dell'Italia che non cercando di studiare confini, nomi e forme in maniera astratta.
- Giocare è un modo per fare esercizio in maniera coinvolgente e non strutturata. Pensiamo al gioco di carte Scala 40: altro non è che un modo per allenare le addizioni e le moltiplicazioni. Un bambino che gioca a Scala 40 fa molti più calcoli mentali durante una partita di quanti ne faccia con una classica scheda di aritmetica. E il bello è che trova l'esercizio estremamente piacevole e finalizzato, cosa che spesso non accade davanti a una pagina con trenta moltiplicazioni da eseguire a casa.
- Giocando, i bambini acquisiscono abilità non necessariamente legate ai contenuti di apprendimento, ma indispensabili per una serena vita di classe. Rispettare il proprio turno, non imbrogliare, pensare prima di agire sono tutte pratiche importanti per la vita sociale in senso lato e per quella di classe nello specifico. Il tempo «perso» a far giocare i bambini si riguadagna spesso durante altri momenti di lezione.
- I giochi divertenti e autentici che riconducono a contenuti scolastici aiutano i bambini a crearsi un'immagine positiva della scuola e dei compiti. Riuscire a collegare un apprendimento a una si-

tuazione piacevole e socialmente condivisa, che ha lasciato in noi un ricordo forte che riviviamo con gioia, è la chiave perché questo metta radici. Inoltre è indispensabile che i bambini associno la parola «imparare» alla parola «piacere», affinché, anche da adulti, vivano ogni esperienza di apprendimento con uno spirito positivo e come un'opportunità, piuttosto che come un peso.

- Giocare è un'attività che attira gli studenti, li incuriosisce e li stimola, e alla quale si approcciano in maniera positiva e carica di aspettative. Non è da sottovalutare l'impatto che questo aspetto ha sull'azione dell'insegnante. Ragazzi interessati e coinvolti si applicano con più motivazione e metodo. Chi in classe si annoia è portato a cercare modi, anche distruttivi, per divertirsi, distogliendo la propria attenzione dall'attività in corso e, nella maggior parte dei casi, anche quella degli altri.

Alcuni giochi in scatola e giochi di carte non nascono con l'esplicito scopo di essere usati a scuola o di insegnare qualcosa, eppure vi si prestano molto bene. Il già citato Scala 40 ne è un esempio, come lo sono Scopa, il Gioco dell'oca e altri giochi di più recente invenzione che aiutano i bambini ad acquisire competenze più o meno legate ai contenuti scolastici. Le carte da gioco utilizzate a scopo didattico veicolano inoltre il messaggio che l'apprendimento è un fatto sociale, si costruisce in team, si condivide con chi ci circonda, e che non è possibile imparare

da soli con lo stesso coinvolgimento con cui si impara se si condividono esperienze, idee, saperi. Giocare è un verbo che, nella maggior parte dei casi, i bambini declinano al plurale, contrariamente ad altri come studiare, esercitarsi, fare i compiti. Giocare per imparare torna ad essere un'esperienza condivisa, proprio per questo più ricca, profonda e piacevole.

Una delle caratteristiche dei giochi in scatola e dei giochi di carte è il fatto che essi non possono essere usati contemporaneamente da un numero allargato di persone. Di solito si tratta di 4 o al massimo 6 giocatori per partita. Questo aspetto, che in apparenza può sembrare un limite per l'utilizzo in classe di giochi di questo tipo, è invece un'opportunità da non perdere per differenziare la propria didattica.

Per giocare a carte o con un tabellone bisogna dividersi in gruppi e non tutti possono accedere contemporaneamente allo stesso gioco; la situazione «normale» infatti prevede che esista una sola copia di ciascun gioco in una classe. Se l'insegnante riesce a predisporre almeno due o tre giochi che abbiano più o meno lo stesso obiettivo didattico, che permettano di ripassare grosso modo gli stessi contenuti, ma che siano diversi tra loro e in ugual modo coinvolgenti, si metterà allora in atto una didattica differenziata.

Lasciando liberi i bambini di scegliere il gioco che preferiscono, perché, come evidenziato poco sopra, una delle caratteristiche del gioco

autentico è di essere liberamente scelto, e osservando con attenzione le loro scelte, sarà possibile notare come ciascuno si orienti in base alle proprie caratteristiche personali, al proprio stile di apprendimento, alle proprie inclinazioni, ottimizzando in questo modo i risultati e massimizzando il piacere.

Perché il gioco è un po' come i vestiti: la taglia unica non calza bene a tutti, non si può pensare che, solo perché è un gioco, coinvolga i partecipanti allo stesso modo e aiuti ad apprendere in egual misura.

Questo genere di osservazioni, portate avanti durante i momenti di gioco, si rivelano poi di grande importanza durante i momenti di lezione più classica, poiché aiutano l'insegnante a conoscere meglio i suoi alunni, a comprendere quali sono le preferenze personali di ciascuno, le modalità di lavoro che ognuno di loro padroneggia meglio. Un bambino che gioca quasi esclusivamente a solitario mostra delle caratteristiche diverse da uno che si dedica unicamente ai giochi di gruppo, uno che è molto bravo nei giochi visivi può esserlo di meno in altri che richiedono un tipo di concentrazione diversa. Osservare attentamente i bambini durante il gioco, senza intervenire, ma solo per comprendere, aiuta l'insegnante a conoscere meglio chi ha davanti. Un'accortezza importante da avere, quando si propongono diversi giochi da tavolo a una classe affinché vengano usati contemporaneamente per rivedere o apprendere certi contenuti, è di non forzare i bambini a provare tutti i giochi. Il gioco, in

questo caso, non è più divertente, non serve più. Se a monte vi è stata una selezione accurata delle proposte e se tutti i giochi che i bambini possono fare perseguono gli stessi obiettivi, ha poca importanza che ne venga usato uno più dell'altro e non è necessario che tutti provino tutto.

Certo, quando il numero di giocatori è limitato e un gioco risulta particolarmente popolare, sarà necessario concordare con la classe un sistema di turnazione che permetta a tutti di dedicarsi all'attività che più li coinvolge, sebbene per un tempo limitato: è importante ricordarsi sempre che, se non vi è piacere in quello che si fa, è difficile che l'apprendimento permanga.



I MAZZI DI CARTE DELLA MAESTRA LARISSA

Tutti coloro che si sono trovati ad apprendere un nuovo linguaggio concordano su una cosa: il modo più sicuro di imparare a parlare un'altra lingua è esservi costretti. Proprio per questo motivo spesso è sufficiente che un bambino che non ha mai parlato inglese passi pochi mesi in un Paese anglofono, frequentando la normale scuola di quartiere, perché torni a casa padroneggiando la lingua in maniera sicura ed efficiente. Come insegnanti, lo stesso si può vedere ogni giorno quando arrivano nelle nostre classi alunni provenienti dal resto del mondo che, per necessità, in poco tempo imparano a comunicare in maniera, se non perfetta, per lo meno funzionale.

Ovviamente una situazione del genere è privilegiata e non riproducibile nelle nostre classi, in cui la maggior parte degli alunni condividono la medesima lingua madre. Come fare allora per rendere l'apprendimento della lingua straniera il più possibile coinvolgente, efficace, naturale? La risposta sta nel GIOCO.

Proporre giochi che prevedono l'utilizzo di una lingua diversa dalla lingua madre nel loro svolgimento è uno tra i modi più efficaci di favorirne l'apprendimento. Per giocare è necessario, in alcuni casi, ripetere alcune formule linguistiche standard che, proprio in forza di questa ripetizione non fine a se stessa, ma piacevole, gioiosa e coinvolgente, si memorizzano molto in fretta. Imparare la forma negativa dei verbi in inglese è più facile se lo si fa giocando, se ci si trova, per esempio, a dover ripetere «don't» ogni volta che si presenta una situazione giocosa che lo richiede. Allo stesso modo, un gioco intri-

gante che preveda il chiedere ai compagni, in base a strategie precise e a pianificazioni per la vittoria, i nomi specifici dei membri della famiglia che indossano precisi colori, renderà l'apprendimento di queste categorie di vocaboli molto più veloce e duraturo che non la semplice memorizzazione.

I giochi in lingua straniera prevedono due diversi tipi di acquisizione:

- l'acquisizione del vocabolario, in questa valigetta trasmessa in particolare nelle versioni base dei giochi;
- l'acquisizione delle competenze linguistiche, ovvero l'abilità di utilizzare certe strutture sintattiche in determinati contesti, abilità che viene poi traslata nelle situazioni comunicative reali con estrema facilità.

I contenuti appresi giocando vengono trasferiti in maniera quasi immediata nel parlato, senza alcuna difficoltà: il parlato infatti si slega dalla situazione ludica, permettendo ai bambini di padroneggiare quanto hanno appreso e di utilizzarlo ogni qualvolta devono comunicare nella L2.

COME USARE I MAZZI?

Poiché ciascun mazzo presente in questa valigetta può essere usato a livelli diversi, per giocare secondo differenti gradi di difficoltà, la mediazione dell'adulto è, almeno in un

primo momento, necessaria. Sarà l'adulto di riferimento, sulla base delle conoscenze e delle competenze acquisite dai giocatori, a consigliare una versione del gioco piuttosto che l'altra. Infatti, mentre spesso a livello base le sfide richiedono un semplice riconoscimento di vocabolario, con l'aumentare della difficoltà può essere richiesto l'utilizzo di specifiche formulazioni linguistiche o, in alcuni casi, la lettura di semplici frasi.

Si consiglia quindi, prima di proporre l'utilizzo delle carte in classe, di prenderne visione approfondita e di costruirsi una certa familiarità con i giochi, in modo da poterli proporre al momento giusto e nella modalità più adeguata.

A seconda dell'argomento e della metodologia attuata da ciascun insegnante, i giochi possono essere proposti come introduzione al nuovo argomento, o come consolidamento. Se proposti come introduzione, sarà necessario che il docente illustri ai bambini non solo le regole e lo svolgimento, ma anche e soprattutto le strutture linguistiche da utilizzare.

Nella maggior parte dei casi, comunque, il nostro consiglio è di affiancare i giochi alla spiegazione e di utilizzarli a seguire, in maniera intensiva, per favorire la familiarizzazione e l'utilizzo sempre più naturale e spontaneo dei contenuti linguistici presentati. Giocando, giocando e giocando ancora si svilupperanno quei meccanismi che permetteranno agli alunni di prendere una confidenza con lo strumento linguistico

che stanno apprendendo tale da renderlo del tutto naturale in breve tempo. Certo, il detto «*repetita jvant*» è sempre valido in caso di apprendimento, ma lo è ancora di più quando si parla di lingue straniere. Più si gioca, più si deve ripetere, più si deve ripetere più si memorizza e si impara.

L'ideale sarebbe allora rendere questi giochi disponibili anche al di là dell'ora di inglese, affinché possano essere presi e utilizzati anche nei momenti liberi e non strutturati. Prima di essere giochi di inglese sono, innanzitutto, piacevoli giochi e intrattenimenti, che possono essere goduti sempre.

I mazzi di carte presenti nella valigetta non sono da considerarsi solo come strumenti didattici da usare in classe. Sono prima di tutto giochi, e come tali possono benissimo essere utilizzati a casa come esercizio di consolidamento degli apprendimenti o semplicemente per svago e piacere.

L'idea fondamentale che si intende promuovere è che gli apprendimenti scolastici e la conoscenza non vanno confinati all'interno delle mura dell'aula, ma che imparare è piacevole, divertente, un'esperienza positiva condivisibile che non ha confini. Si può giocare in cameretta, dopo cena con tutta la famiglia o si può mettere un mazzo nello zaino e portarselo in gita per giocare.

In definitiva, riappropriarsi del piacere del gioco e cominciare a vivere l'esperienza di apprendimento come gradevole, divertente e coinvolgente.

ATTIVITÀ

ALCUNI CONSIGLI PRIMA DI GIOCARE

- È opportuno lasciare che i bambini prendano confidenza con le carte e verificare che sappiano riconoscere correttamente le parole rappresentate, facendo attenzione alle interpretazioni potenzialmente ambigue.
- Ogni mazzo contiene alcune carte vuote, da estrarre prima dell'utilizzo: è possibile personalizzarle con ulteriori illustrazioni e/o parole, oppure impiegarle in sostituzione di carte smarrite.

HAPPY FAMILIES

2-5 giocatori

MATERIALI

- Mazzo numero 1

OBIETTIVI DIDATTICI

- Riconoscere e nominare i componenti della famiglia e i colori
- Approfondire la forma interrogativa e le risposte brevi del verbo «have got»

ATTIVITÀ A

●○○○○ Livello 1 (classi 1^a e 2^a)

Il mazzo è composto da 50 carte illustrate e 5 bianche. Le carte raffigurano 10 famiglie ciascuna composta da 5 personaggi (mother, father, brother, sister, baby) vestiti dello stesso colore (red, blue, green, yellow, orange, purple, pink, white, black, grey).

Si dispongono le 50 carte in ordine sparso con le immagini visibili: al VIA i giocatori devono individuare i componenti della stessa famiglia e raggrupparli nel minor tempo possibile. A carte terminate, ogni giocatore elenca i personaggi che ha pescato (ad esempio, «The red father»).

Una famiglia completa vale 5 punti, incompleta vale tanti punti quanti sono i componenti raccolti. Vince la partita chi ottiene il punteggio più alto. Il gioco può essere modificato da parte dell'insegnante cambiando la consegna, ad esempio: trovare tutti i babies, tutti i fathers, tutte le sisters, ecc.

COME SI CONTROLLA?

Questo gioco non prevede un vero e proprio meccanismo di autocorrezione, ma sono i giocatori stessi che si controllano l'un l'altro.

ATTIVITÀ B

●●○○○ Livello 2 (classe 3^a)

L'insegnante estrae una famiglia a sua scelta e dispone le 5 carte scoperte una di fianco all'altra sul tavolo: padre, madre, fratello, sorella, bebè.

Mescolate e disposte le carte restanti in un mazzo a faccia in giù, i bambini, a turno, pescano una carta e la mostrano.

L'insegnante domanda: «Where does the (nome della carta pescata) go?».

Il bambino deve trovare la giusta collocazione e rispondere «He/She goes here» per poi allinearla sopra o sotto il componente della famiglia presente sul tavolo.

Lo scopo del gioco è allineare tutti i componenti delle diverse famiglie nell'ordine corretto.

ATTENZIONE!

Il numero di famiglie e di componenti da utilizzare può variare a seconda dell'età e della confidenza dei giocatori con le espressioni da utilizzare.

ATTIVITÀ C

●●●○ Livello 3 (classi 3^a e 4^a)

In questa attività possono giocare 3 o 4 giocatori e si utilizzano solo 4 carte per famiglia (tralasciando il bebè) e 6 famiglie anziché tutte e 10.

L'obiettivo è raccogliere tutti i componenti delle varie famiglie a partire da quelli che già si possiedono: per farlo si devono «rubare» le carte agli avversari.

Si distribuiscono equamente le carte tra i partecipanti e il giocatore più giovane comincia, chiamando un compagno per nome e chiedendogli la carta di cui ha bisogno (ad esempio, «Sara, have you got the blue brother?»).

Il giocatore risponde («Yes, I have», «No, I haven't») e, se possiede la carta, la consegna all'avversario, il quale va avanti a chiedere finché, alla prima risposta negativa, passa il turno.

Quando un giocatore completa una famiglia, la scarta sul tavolo davanti a sé.

Il gioco termina quando finiscono le carte in mano e vince chi sarà riuscito a completare più famiglie possibili.

Esempio di famiglia Blu completa ▶



ATTIVITÀ D

●●●●● Livello 4 (classi 4^a e 5^a)

Il gioco si svolge come la versione precedente, solo che si utilizzano tutti i componenti delle famiglie. Il numero di famiglie selezionate va modificato in base al numero di partecipanti: 9 famiglie con 3 giocatori e 10 famiglie con 5 giocatori.

WHERE IS MY PET?

2-4 giocatori

OBIETTIVI DIDATTICI

- Riconoscere e nominare gli animali domestici
- Riconoscere e nominare le posizioni
- Rafforzare l'uso della terza persona singolare del verbo «to be»

ATTIVITÀ A

●●○○○ Livello 2 (classi 3^a, 4^a e 5^a)

Si tolgono le carte Jolly e quelle bianche dal mazzo. Le 48 carte rimanenti contengono immagini e frasi. Sulle 24 carte illustrate ci sono un cane, un gatto e un coniglio in 8 diverse posizioni; sulle altre 24 carte sono riportate le frasi corrispondenti.

Si dispongono le carte coperte sul tavolo, posizionando a destra le carte immagine e a sinistra le carte frase.

Il gioco si svolge come un classico Memory: lo scopo è girare la carta frase e la carta immagine corrispondente, ricordando anche le carte girate dagli avversari in precedenza. Il giocatore più giovane comincia girando due carte.

Se trova la coppia, la descrive a voce alta e la mette in un mazzetto a parte, altrimenti

MATERIALI

- Mazzo numero 2

ATTIVITÀ B

●●●○○ Livello 3 (classi 3^a, 4^a e 5^a)

Si inseriscono nel mazzo tanti jolly quanti sono i partecipanti, si mescolano le carte immagini con le carte frasi e si distribuiscono equamente tra i giocatori.

Osservando le proprie carte, ogni giocatore scarta tutte le coppie frase-immagine che ha in mano. A questo punto il giocatore più giovane pesca una carta dal giocatore alla sua destra. Se forma una coppia frase-immagine la scarta descrivendola (ad esempio, «The dog is under the box»). In caso contrario, tiene la carta e il giro prosegue verso destra. Chi pesca una carta Jolly non potrà scartare nulla poiché non è abbinabile con nessuna carta.

Vince il giocatore che abbinava per primo tutte le coppie, scartando così tutte le proprie carte.

COME SI CONTROLLA?

Questo gioco non prevede un vero e proprio meccanismo di autocorrezione, ma sono i giocatori stessi che si controllano l'un l'altro.



ATTIVITÀ C

●●●○ Livello 3 (classi 3^a, 4^a e 5^a)

Si posizionano le carte immagini in ordine sparso sul tavolo, coperte. Le carte frasi vanno invece a comporre un unico mazzo. Il giocatore prende dal mazzo frase una carta e la legge a voce alta, poi gira una carta immagine per cercare quella corrispondente. Se la trova, la carta è sua. Se non corrisponde, la lascia scoperta e gli altri giocatori, a turno, possono fare un tentativo girando una nuova carta. Se non si trova la figura corretta, si ricoprono tutte le carte immagini girate e la carta frase viene reinserita nel mazzo. Il turno passa al giocatore successivo, che pescherà un'altra frase e ricomincerà il gioco. Se si pesca la carta Jolly si perde il turno.

Vince chi, terminato il mazzo, ha composto più coppie immagine-frase.

ATTENZIONE!

Per la classe terza usare le carte con «in, on, under, behind». Aggiungere carte con le altre preposizioni solo per le classi quarte e quinte.

The cat
is behind
the box



The bunny
is between
the boxes

MANY PLACES AROUND US

2-4 giocatori

OBIETTIVI DIDATTICI

- Imparare a collocare gli elementi nel loro ambiente
- Consolidare l'uso della forma interrogativa «where is?»
- Rafforzare l'uso della terza persona singolare del verbo «to be»

ATTIVITÀ A

●○○○○ Livello 1 (classi dalla 1^a alla 5^a)

Il mazzo 3 è diviso in 4 ambienti (city, country, forest, beach) ciascuno composto da 1 carta ambiente e 12 carte elemento (illustrazione e scritta).

Si assegna in maniera casuale una carta ambiente a ogni giocatore e si dispongono sul tavolo le carte elemento, coperte.

A turno, ogni giocatore gira una carta elemento e, se corrisponde alla sua ambientazione, dice ad alta voce «In the (nome dell'ambiente)» e conserva la carta.

Si passa sempre il turno, anche se si trova una carta corretta. Se l'avversario gira una carta del proprio ambiente, non è poi consentito rigirla subito, ma si deve aspettare il turno successivo.

MATERIALI

- Mazza numero 3

Vince il giocatore che per primo completa il suo ambiente con tutti gli elementi. Per le classi prima, seconda e terza è consigliabile ridurre gli elementi a 4-6 per ogni ambiente, a seconda di ciò che si è studiato in classe.

ATTIVITÀ B

●●○○○ Livello 2 (dalla classe 3^a)

Si gioca come nel livello 1, ma per poter ottenere la carta è necessario leggere il nome dell'elemento a voce alta.

Se si sbaglia nel leggere si perde il turno e non si può raccogliere la carta.

ATTENZIONE!

Il numero degli elementi e gli esercizi di lettura possono variare a seconda delle competenze linguistiche dei bambini.

COME SI CONTROLLA?

La corretta assegnazione di un elemento all'ambiente può essere verificata grazie al bordo di ciascuna carta: le scritte sulle carte elemento sono infatti dello stesso colore del bordo della carta ambiente a cui si riferiscono.

ATTIVITÀ C

●●●●● Livello 3 (classi 4^a e 5^a)

Si mettono in un unico mazzo le carte elemento, escludendo le carte ambiente.

Il giocatore pesca, guarda l'elemento e, senza mostrare la carta, chiede al giocatore alla sua destra: «Where is... (nome dell'elemento)?». Il giocatore alla destra deve rispondere: «It is... (in the city, in the country, at the beach o in the forest)».

Se la risposta è corretta, il giocatore che l'ha data può tenere la carta, altrimenti viene messa in fondo al mazzo e passa il turno al compagno a sinistra. Il giocatore che ha fatto la domanda è ora quello che deve dare la risposta.

Vince chi, terminato il mazzo, ha raccolto più carte.

Carte elemento ▶



Carta ambiente ▶



◀ Retro carta elemento



◀ Retro carta ambiente

LOOKING FOR MAMA BEAR

1-4 giocatori, 3-4 per il livello 3

MATERIALI

- Mazza numero 4

OBIETTIVI DIDATTICI

- Riconoscere, nominare e ordinare gli animali secondo l'alfabeto inglese
- Consolidare l'uso della forma interrogativa «have you got...?» e relativa risposta

ATTIVITÀ A

●○○○○ Livello 1 (classi 1^a e 2^a)

Il mazzo 4 è composto da 26 coppie di mamma e cucciolo, le cui iniziali compongono l'alfabeto: Alligator, Bear, Cat, Dog, Elephant, Frog, Goat, Hippo, Iguana, Jaguar, Koala, Lion, Monkey, Narwhal, Orangutan, Pig, Quail, Rabbit, Snake, Tiger, Urchin, Vulture, Whale, X-ray, Yak, Zebra.

Si usano solo le carte cucciolo: leggendo il nome dell'animale, il giocatore deve sistemare le carte in ordine alfabetico.

ATTIVITÀ B

●●○○○ Livello 2 (classi 1^a e 2^a)

Si gioca a un classico Memory, abbinando le mamme ai cuccioli. Si inizia girando una carta cucciolo, riconoscibile perché sul retro è stampata una lettera. Quando il giocatore

trova la coppia, legge i nomi degli animali rappresentati, poi passa il turno.

Vince chi, terminate le carte sul tavolo, ha raccolto più coppie mamma/cucciolo.

ATTIVITÀ C

●●●○○ Livello 3 (classi 3^a, 4^a e 5^a)

Togliere due coppie dal mazzo, distribuire ai partecipanti le carte mamma e disporre sul tavolo, coperte, le carte cucciolo.

Il primo giocatore gira una carta cucciolo e, se non può comporre la coppia con le carte che possiede, chiede a un compagno: «I am looking for mama... (nome dell'animale)». L'altro giocatore risponde: «She is here», «She is not here». Se possiede la carta, la consegna all'avversario, il quale va avanti a chiedere fino alla prima risposta negativa. Il gioco prosegue fino a che le carte cucciolo sono esaurite. Vince chi ha formato più coppie.

Si consiglia di usare «Have you got mama (bear)? Yes, I have/No, I haven't» per le classi terza e quarta, e la formula «I'm looking for...» solo per la classe quinta.



COME SI CONTROLLA?

Le carte-cucciolo hanno stampate sul retro le lettere dell'alfabeto corrispondente, quindi quando si dispongono in ordine alfabetico per verificare la correttezza è sufficiente girarle e controllare se l'alfabeto è corretto.

COLORFUL TOYS

2-5 giocatori

MATERIALI

- Mazza numero 5

OBIETTIVI DIDATTICI

- Riconoscere e nominare i giocattoli
- Riconoscere e nominare i colori
- Usare le formule «Here is...», «I need it», «I don't need it»

ATTIVITÀ A

●○○○○ Livello 1 (classi 1^a e 2^a)

Il mazzo 5 è composto da 7 giocattoli (trenino, orsetto, aquilone, palla, gessetti, costruzioni, biglie) in 5 diversi colori (blu, giallo, rosso, verde, nero), 5 carte colore e 7 carte giocattolo neutre.

Scopo dell'attività è trovare la serie colorata completa di un giocattolo (es: tutti i trenini, tutte le biglie, ecc...). Si gioca solo con le 35 carte oggetto distribuite sul tavolo, coperte, escludendo quindi le carte giocattolo neutre e le 5 carte colore.

A ciascun giocatore è assegnato un giocattolo di cui dovrà trovare la serie. A turno, ognuno gira una carta e la conserva solo se rappresenta il suo giocattolo, altrimenti passa il turno.

Il gioco si conclude quando, osservando e memorizzando le carte girate, uno dei giocatori colleziona tutte le sue carte.

ATTIVITÀ B

●●○○○ Livello 2 (classi 2^a e 3^a)

Le regole sono uguali all'attività precedente, ma i giocatori devono raccogliere una serie di 7 oggetti diversi dello stesso colore. In aggiunta, ogni volta che girano una carta, devono nominarla usando la forma «Here is a...» (ad esempio: here is a yellow train), e aggiungendo «I need it» oppure «I don't need it» a seconda del caso. Chi sbaglia a nominare l'oggetto salta il turno successivo.

ATTIVITÀ C

●●●○○ Livello 3 (classi 4^a e 5^a)

Scopo del gioco è raccogliere 5 giocattoli diversi in 5 colori diversi. Al centro del tavolo vengono poste, in due mazzetti coperti, le 7 carte giocattolo neutre e le 5 carte colore. Sparse sul tavolo si dispongono le restanti 35 carte in modo che siano visibili. A turno ogni giocatore gira una carta colore e una carta giocattolo e cerca sul tavolo il giocattolo con quelle due caratteristiche. Se trova la carta, la mette da parte e la descrive a voce alta, ad esempio: «A green train». Se non la trova, salta il turno. La carta gioco e la carta colore si rimettono nei mazzi e il turno passa al giocatore successivo.

Al termine di ogni giro, un giocatore mescola i due mazzetti e li pone al centro del tavolo per poter creare nuove combinazioni.

Vince chi per primo riesce a completare una sequenza di 5 giocattoli di 5 diversi colori.



WORDS BUILDERS

2-6 giocatori

OBIETTIVI DIDATTICI

- Leggere e comprendere semplici istruzioni in inglese
- Leggere e comprendere parole contenenti difficoltà fonetiche

ATTIVITÀ A

●○○○○ Livello 1 (classi 1^a e 2^a)

Il mazzo 6 contiene: 20 carte consonanti (B, C, CH, D, F, G, H, L, M, N, P, R, S, SH, T, TH, V, W, X, Z), 18 carte combinazioni fonologiche (2 per tipo: AD, AT, AN, EN, ET, IG, IN, OP, UT), 17 Tricky cards, 9 carte con istruzioni di movimento. Questa prima attività prevede 2 giocatori e l'insegnante, che conduce il gioco. Si usano solo le carte; si dispongono in ordine sparso e scoperte e l'insegnante legge ad alta voce una parola a scelta tra la lista qui a fianco.

I bambini devono capire la parola e cercare di ricostruirla scegliendo le carte giuste il più velocemente possibile, per poi leggerla correttamente a voce alta.

Vince la partita chi compone più parole.

Per la classe 1^a, si possono dividere le carte consonante e le carte con le combinazioni fonologiche in 2 gruppi.

MATERIALI

- Mazza numero 6
- Tabellone «Words builders»
- 6 pedine

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| ● Bad (cattivo) | ● Mop (lavapavimenti) |
| ● Bat (pipistrello) | ● Net (netto) |
| ● Ban (divieto) | ● Nut (noce) |
| ● Ben (Beniamino) | ● Pad (tappetino) |
| ● Bet (scommessa) | ● Pat (pacca) |
| ● Big (grande) | ● Pan (padella) |
| ● Bin (cestino) | ● Pen (penna) |
| ● But (ma) | ● Pet (animale domestico) |
| ● Cat (gatto) | ● Pig (maiale) |
| ● Can (può) | ● Pop (scoppiare) |
| ● Cut (tagliare) | ● Put (mettere) |
| ● Chat (chiacchierata) | ● Rat (ratto) |
| ● Chin (mento) | ● Sad (triste) |
| ● Chop (tagliare) | ● Sat (seduto) |
| ● Dad (papà) | ● Sin (peccato) |
| ● Den (studio) | ● Shop (negozio) |
| ● Dig (scavare) | ● Shut (chiuso) |
| ● Fat (grasso) | ● Tan (abbronzatura) |
| ● Fan (ventilatore) | ● Top (cima) |
| ● Gig (esibizione) | ● That (quello) |
| ● Had (passato di avere) | ● Than (in confronto a...) |
| ● Hat (cappello) | ● Then (poi) |
| ● Hen (gallina) | ● Thin (sottile) |
| ● Hop (salto) | ● Van (monovolume) |
| ● Hut (capanna) | ● Vet (veterinario) |
| ● Lad (ragazzo in slang) | ● Wet (umido) |
| ● Mad (matto) | ● Wig (parrucca) |
| ● Man (uomo) | ● Win (vincere) |
| ● Men (uomini) | |
| ● Met (incontrato) | |

Lista parole ▶

ATTIVITÀ B

●●○○○ Livello 2 (classi 3^a, 4^a e 5^a)

Si usano le carte, il tabellone e tante pedine quanti sono i partecipanti.

I giocatori posizionano la propria pedina sulla casella START del tabellone. Dividere le carte in 2 mazzi: quello delle consonanti e quello delle combinazioni fonologiche, nel quale sono mischiate le Tricky cards.

Il giocatore più giovane inizia: gira 3 carte consonanti e 1 carta combinazione fonologica: dovrà creare più parole possibili in un intervallo di tempo dato.

Per ogni parola composta si sposta avanti di una casella. Se non riesce a comporne nessuna, va indietro di una casella.

Quando il turno passa al giocatore successivo le carte si rimettono in fondo ai mazzi. Vince chi raggiunge per primo il traguardo.

ATTENZIONE!

Tra le carte combinazione sono mischiate delle TRICKY CARDS. Il giocatore che le pesca deve fare quello che esse comandano, invece di costruire le parole.



B

IG

Tabellone
«Words builders»

COME SI CONTROLLA?

Nella pagina a sinistra è presente un elenco con alcune le possibili combinazioni che danno origine a parole dotate di senso, e il loro significato.

GOING HOME

2-6 giocatori

OBIETTIVI DIDATTICI

- Riconoscere ed eseguire semplici istruzioni
- Riconoscere ed eseguire le istruzioni di movimento

ATTIVITÀ A

●○○○○ Livello 1 (dalla classe 2^a)

Il mazzo 7 è composto da 3 gruppi, Carrie, Gary, Mary, composti da 18 carte ciascuno contenenti l'animale e un'istruzione di movimento.

Come nel classico Memory, bisogna trovare le 2 carte uguali, ovvero con la medesima indicazione.

Prima di iniziare, vanno tolte dal mazzo 1 carta «Go forwards 1 step» e 1 carta «Go backwards 1 step» per ciascun personaggio: in totale si avranno quindi 24 coppie. Le carte vanno mescolate e disposte coperte sul tavolo. Inizia il giocatore più giovane che, trovate due carte uguali, deve leggere la frase per poi metterle da parte. Vince chi, a carte terminate sul tavolo, ha raccolto il maggior numero di coppie.

MATERIALI

- Mazza numero 7
- Tabellone «Carrie Gary Mary»
- un dado
- 6 pedine

ATTIVITÀ B

●●○○○ Livello 2 (dalla 3^a)

Ogni giocatore posiziona la pedina sullo START. Si creano 3 mazzi, uno per animale, e si dispongono a testa in giù negli spazi corrispondenti all'interno del tabellone.

Inizia il giocatore più vecchio, che tira il dado e si muove sulle caselle del tabellone. Il giocatore pesca la carta dell'animale indicato dalla casella, legge le indicazioni e le esegue.

Le carte possono portarlo più avanti, più indietro o fargli perdere il turno.

Vince il giocatore che per primo riesce a portare la sua pedina alla fattoria.

ATTENZIONE!

È possibile semplificare il gioco togliendo le carte con le indicazioni più complicate.

◀ Tabellone
«Carrie Gary Mary»

COME SI CONTROLLA?

Questo gioco non prevede un vero e proprio meccanismo di autocorrezione, ma sono i giocatori stessi che si controllano l'un l'altro.



WHAT IS YOUR MONSTER LIKE?

2-6 giocatori

OBIETTIVI DIDATTICI

- Riconoscere e nominare parti del corpo, colori, numeri
- Consolidare l'uso della forma affermativa, negativa e interrogativa dei verbi «have got» e «to be»

ATTIVITÀ A

●○○○○ Livello 1 (classi 1^a e 2^a)

Nel mazzo 8 ci sono 18 immagini di mostri replicati ciascuno 3 volte. Prima di iniziare a giocare, componi i 3 mazzi in modo che ciascuno contenga 18 mostri diversi.

In questa prima attività si usano solo 2 mazzi (36 carte in tutto): si distribuiscono sul tavolo in ordine sparso e, come in un classico Memory, ogni giocatore, a turno, gira due carte cercando di trovare le coppie di mostri. Trovata una coppia, il giocatore deve descriverla a voce alta (ad esempio: «blue monster», «two eyes», ecc.) e poi la può raccogliere.

Vince la partita chi, a carte terminate sul tavolo, ha raccolto più coppie.

ATTIVITÀ B

●●○○○ Livello 2 (classe 3^a)

Anche per questa attività si usano solo 2 mazzi e si gioca fino a 6 giocatori. Le 18 carte di un mazzo si mettono in ordine sparso sul tavolo, scoperte, mentre l'altro mazzo si raggruppa a testa in giù.

MATERIALI

- *Mazzo numero 8*

Inizia il giocatore più giovane: pesca dal mazzo coperto e descrive lentamente il mostro pescato (ad esempio, «The monster is blue, he has got two eyes»). Gli altri giocatori devono capire di che mostro si tratta. Il primo che trova la carta tra quelle scoperte la tiene e sceglie una nuova carta dal mazzo coperto.

Vince la partita chi, a carte terminate sul tavolo, ha raccolto più mostri.

ATTIVITÀ C

●●●○○ Livello 3 (classi 4^a e 5^a)

Il gioco è simile a «Indovina chi?». Giocano 2 bambini, a ognuno dei quali viene dato un mazzo da distribuire davanti a sé con le immagini visibili. Dal terzo mazzo, raggruppato a testa in giù, il giocatore estrae una carta tenendola nascosta all'avversario. Per capire quale mostro ha pescato l'avversario, i due giocatori si fanno a vicenda domande che prevedono come risposta «yes» o «no». Ad esempio, «Has your monster got three eyes?», «Is your monster blue?», «Has your monster got hair?», girando e quindi scartando di volta in volta le carte del proprio mazzo che non corrispondono ai requisiti.

Vince il giocatore che per primo indovina il mostro dell'avversario.

WHERE IN THE HOUSE?

2-5 giocatori

OBIETTIVI DIDATTICI

- Arricchire il vocabolario di base con gli ambienti della casa e gli oggetti che lo caratterizzano
- Utilizzare le forme interrogativa, positiva e negativa di «have got»

ATTIVITÀ A

●○○○○ Livello 1 (classi 1^a, 2^a e 3^a)

Le 55 carte del mazzo 9 sono divise in 5 stanze (bedroom, living room, kitchen, bathroom, garden), ognuna composta da 1 carta ambiente e 10 carte elemento.

Si procede come un Memory, abbinando gli elementi all'ambiente a cui appartengono. Ogni giocatore ha una carta ambiente, mentre le carte elemento sono sul tavolo coperte. I giocatori girano a turno una carta elemento e, se corrisponde alla loro stanza, la tengono. Si passa sempre il turno, anche se si trova una carta corretta.

Se il giocatore precedente ha girato una carta del proprio ambiente, non la si può girare immediatamente ma si deve aspettare il turno successivo.

Vince chi riesce a raccogliere tutti gli elementi del proprio ambiente.

COME SI CONTROLLA?

Le carte elemento hanno il bordo dello stesso colore della carta ambiente a cui appartengono.

- Bedroom
- Living room
- Kitchen
- Bathroom
- Garden

MATERIALI

- Mazza numero 9
- Un elenco con tutti i nomi degli elementi e la relativa ambientazione

Per le classi prima e seconda è consigliabile ridurre gli elementi a 4-6 per ogni stanza, a seconda di ciò che si è studiato in classe. Come il gioco MANY PLACES AROUND US, si può selezionare il numero di elementi in base al livello della classe.

ATTIVITÀ B

●●○○○○ Livello 2 (classe 3^a)

Si gioca come nel livello 1, ma per ottenere la carta bisogna leggere e pronunciare a voce alta il nome dell'elemento.

Se si sbaglia non si può raccogliere la carta.



ATTIVITÀ C

●●●○ Livello 3 (classi 4^a e 5^a)

Si gioca in minimo 3 giocatori. Le carte elemento vengono distribuite equamente tra i giocatori.

Ognuno inoltre riceve una carta stanza che non dichiara (ogni partecipante ne ha una diversa dagli altri).

Lo scopo è recuperare tutti gli elementi della propria stanza chiedendoli agli altri. Per farlo, il giocatore chiede: «Have you got... (nome dell'elemento che serve)?», e il compagno risponde «Yes, I have» o «No, I haven't».

Il giocatore può continuare a chiedere fino a quando ottiene una risposta negativa. Vince chi per primo ottiene tutte le carte della sua stanza.

Si consiglia di scrivere i nomi degli elementi su un foglio che verrà tenuto al centro del tavolo perché tutti lo possano consultare durante il gioco.

ATTENZIONE!

In base al numero dei giocatori devono essere selezionati le carte degli ambienti desiderati e gli elementi corrispondenti. Nelle attività del livello 1 e 2 è possibile mantenere delle carte in più come distrattori.



LISTEN AND DRAW

Tutta la classe

OBIETTIVI DIDATTICI

- Ascoltare e identificare parole note
- Riconoscere i dettagli
- Riconoscere la pronuncia di parole in inglese

ATTIVITÀ A

●○○○○ Livello 1 (classi 1^a e 2^a)

Il mazzo 10 contiene: 20 carte personaggio, 15 carte colore, 20 carte oggetto.

In questa attività si usa solo un mazzo, quello con le 20 carte personaggio o quello con le 20 carte oggetto, e lo si sistema coperto sul tavolo.

I giocatori si posizionano distanti l'uno dall'altro nella stanza, con un foglio da disegno. L'insegnante estrae una carta dal mazzo e la descrive ad alta voce: «I see a...» seguito dal nome dell'oggetto/personaggio rappresentato.

I partecipanti disegnano secondo l'indicazione ascoltata.

Si procede così per 5 volte, poi si verifica la correttezza dei disegni girando le carte estratte.

MATERIALI

- Fogli bianchi e matite o pennarelli colorati
- Mazza numero 10

ATTIVITÀ B

●●○○○ Livello 2 (classi 3^a e 4^a)

Si gioca come nel livello 1, ma si usano 2 mazzi, estraendo 1 carta dal mazzo personaggi e 1 dal mazzo oggetti. Le indicazioni saranno composte e quindi più complesse, ad esempio: «I see a boy with a t-shirt».



COME SI CONTROLLA?

L'insegnante gira le carte estratte e si controlla che i disegni dei giocatori corrispondano. In questo gioco non ci sono vincitori o perdenti, tutti i giocatori possono vincere ed eseguire correttamente le indicazioni date.

ATTIVITÀ C

●●●●○ Livello 3 (classi 4^a e 5^a)

Usando tutti e 3 i mazzi, il conduttore estrae 3 carte: una dal mazzo personaggi, una dal mazzo colori e una dal mazzo oggetti. Le indicazioni conterranno quindi più informazioni, ad esempio: «I see a boy with a red t-shirt».

Si procede così per 3 volte, mentre nei turni successivi si possono pescare 2 carte dallo stesso mazzo, dando perciò informazioni più particolari (ad esempio, «I see a boy with a t-shirt and a hat»): l'importante è non estrarre più di 3 carte a turno.

ATTIVITÀ D

●●●●● Livello 4 (classe 5^a)

A partire dal livello 3 e a seconda del programma svolto, l'insegnante può aggiungere ulteriori dettagli (come un'azione o un luogo).

ATTENZIONE!

Alcune combinazioni potrebbero risultare assurde!

Non ti preoccupare, disegna e divertiti!

Si consiglia di selezionare le carte in base al livello linguistico dei giocatori.

Quando i bambini saranno abbastanza sicuri, il ruolo del conduttore del gioco può essere assegnato a uno dei giocatori.



◀ Esempio di combinazione

CON LA MAESTRA LARISSA L'APPRENDIMENTO SI TRASFORMA IN GIOCO!

Da usare in classe o a casa, per acquisire, consolidare e migliorare le proprie competenze divertendosi, la Valigetta è dedicata a insegnanti e genitori alla ricerca di nuove e stimolanti modalità per un approccio graduale alla lingua inglese.

Propone numerosi giochi con diversi livelli di difficoltà, da svolgere in gruppo o in autonomia grazie al sistema di autocorrezione. Dieci mazzi per un totale di 550 carte, due tabelloni con dadi e pedine per realizzare oltre 20 attività che coprono gli obiettivi didattici più importanti della scuola primaria.

La varietà dei materiali consente di predisporre contemporaneamente più gruppi di lavoro e di differenziare la propria didattica in base alle necessità dei partecipanti.



www.erickson.it