Beatrice Pontalti

ITALIANO L2 IN CLASSE

Materiali per la **prima alfabetizzazione** alla primaria

ISTRUZIONI

Erickson

MATERIALI

Il kit propone **200 carte** con immagini e parole della scuola organizzate in due mazzi.

- Un mazzo propone solo illustrazioni (carte immagine):

- Un mazzo riporta sia le immagini sia le parole corrispondenti (carte immagini + parole):

Ogni mazzo è suddiviso in 3 categorie, contraddistinte da colori diversi, per facilitarne la selezione per i vari giochi:

PRONOMI (GIALLO) **OGGETTI (ROSSO)** **AZIONI (BLU)**

Nella scatola è presente una ruota con un perno centrale e **10 dischi intercambiabili**. Ogni disco rappresenta un tema ricorrente nella quotidianità scolastica:

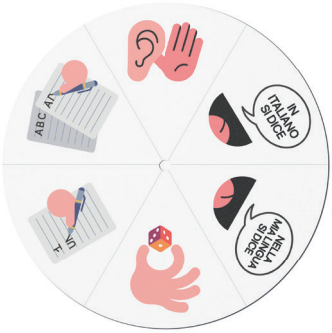
- colori
- luoghi della scuola
- bisogni primari
- alfabeto
- saluti
- consegne
- oggetti contenitori
- posizioni nello spazio
- giorni della settimana
- come mi sento.

Girare la ruota aggiunge un elemento di gioco che stimola la partecipazione e rende l'apprendimento più dinamico e coinvolgente.

I dischi riportano su un lato le immagini e sull'altro le stesse immagini corredate di parola. Per le ruote dell'alfabeto e dei giorni della settimana, invece, sul fronte le parole in maiuscolo, sul retro in minuscolo.

I dischi permettono di introdurre contesti, emozioni, bisogni o regole ludiche, arricchendo le attività con le carte. Possono inoltre essere personalizzati o autoprodotti in base alle esigenze della classe, ampliando all'infinito le possibilità didattiche.

Ruota dei luoghi della scuola



Ruota delle consegne

Completano il kit **100 adesivi** illustrati, utili per rinforzare l'apprendimento visivo. Possono essere apposti su oggetti concreti, quaderni, cartelloni murali, oppure utilizzati come premi o per completare attività e giochi.

IL GIOCO PER ENTRARE IN RELAZIONE

Quali attività proporre a bambini e bambine NAI (Neo Arrivati in Italia) che si apprestano a frequentare le classi della scuola primaria?

Come accompagnare la loro **scoperta della lingua italiana** nelle prime fasi, coinvolgendo anche i compagni e le compagne in attività ludiche? Queste domande hanno accompagnato la preparazione dei materiali contenuti in questa scatola.

Spesso i bambini e le bambine NAI conoscono ben poche parole per entrare in relazione con compagni, insegnanti e con l'ambiente che li circonda: si trovano immersi in un contesto sconosciuto, dove vigono regole e modalità di relazione che è necessario **scoprire gradualmente**.

Se l'origine della loro lingua madre è neolatina, ritroveranno assonanze e parole non del tutto sconosciute.

Ben diversa è la realtà che devono affrontare bambine e bambini che parlano lingue completamente diverse dall'italiano, quali ad esempio il cinese, l'urdu, l'arabo o il tamil.

Come possiamo facilitare un primo approccio ai suoni dell'italiano? Come accompagnare la scoperta di parole utili a una **comunicazione di base** nel contesto scolastico? Come sostenerne la memorizzazione e l'utilizzo nella quotidianità della classe?

Un approccio gradito è indubbiamente il **gioco**.

In questo libretto sono raccolte alcune attività da proporre in classe, a coppie o in gruppo, con l'intento di contribuire al raggiungimento dei seguenti **obiettivi**:

- favorire l'entrata in relazione tra compagni e compagne;
- promuovere l'ascolto, la comprensione e l'uso funzionale dell'italiano come L2;
- favorire la comunicazione essenziale in classe e nelle routine, utilizzando parole legate al contesto scolastico;
- dare spazio al plurilinguismo in classe.

Nelle attività che seguono possiamo utilizzare un numero variabile di carte appartenenti allo stesso contesto (aula, mensa, palestra, ecc.) o la selezione completa. A seconda dell'età di bambini e bambine e delle loro conoscenze in italiano L2, sceglieremo inizialmente le immagini che rappresentano parole già conosciute, poi quelle più spendibili già nei primi giorni di scuola. Gradualmente ne aumenteremo il numero.

Le attività possono essere svolte a coppie o in piccoli gruppi, inizialmente con la mediazione dell'insegnante che mostri loro «come si fa».

DOV'È?

MATERIALI: alcune carte che rappresentano **oggetti** presenti nell'ambiente in cui si svolge il gioco.

OBIETTIVO: sviluppare la comprensione e l'uso del lessico legato agli oggetti scolastici presenti nell'ambiente.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in tre.***

Lo scopo del gioco è imparare a collegare le immagini a oggetti concreti dell'aula, attraverso il movimento e l'interazione; invitate quindi bambini e bambine a riconoscere gli oggetti che li circondano e ad associarli correttamente all'immagine illustrata.

Ogni bambino tiene in mano 3 carte, senza mostrarle ai compagni. Il primo bambino pesca una carta da chi sta alla sua destra, la osserva, va a toccare l'oggetto corrispondente e la lascia scoperta sul tavolo. Il turno passa al secondo bambino e il gioco procede con le stesse modalità fino ad esaurimento delle carte.

TROVA E ATTACCA!

MATERIALI: carte immagini+parole (idealmente selezionando oggetti che si trovano nello spazio circostante), adesivi corrispondenti, oggetti reali presenti nell'aula.

OBIETTIVO: consolidare il riconoscimento visivo e lessicale degli oggetti scolastici.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in piccolo gruppo o a coppie.***

In questa attività lo scopo è favorire l'associazione tra parola, immagine e realtà, rafforzando l'apprendimento attraverso l'azione concreta.

Ognuno riceve una carta. Dopo averla letta e osservata, deve trovare nell'ambiente circostante l'oggetto corrispondente e attaccare su di esso l'adesivo uguale alla carta. In alternativa, può attaccarlo sul proprio quaderno o su un cartellone comune, pronunciando il nome dell'oggetto.

COME SI CHIAMA?

MATERIALI: alcuni oggetti riportati sulle carte **oggetti** (ad esempio gli oggetti dello zaino) e le carte con le immagini corrispondenti.

OBIETTIVO: rafforzare l'associazione tra parola, immagine e oggetto concreto, favorire la produzione orale.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in coppia.***

In questa attività lo scopo è invitare bambine e bambini a collegare oggetti concreti con la loro rappresentazione visiva e a pronunciare correttamente le parole in italiano o nella propria lingua madre.

Un bambino o una bambina individua un oggetto e lo nomina in italiano, il compagno prende la carta corrispondente e la posiziona vicino all'oggetto, poi nomina l'oggetto nella sua lingua madre e in italiano.

MIMO COME SI USA?

MATERIALI: carte con **oggetti** che prevedono movimenti specifici, ad esempio le posate, i libri, le matite colorate, porte e finestre aperte e chiuse.

OBIETTIVO: sviluppare la comprensione funzionale degli oggetti e promuovere la comunicazione non verbale.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in gruppo.***

In questa attività lo scopo è incoraggiare bambini e bambine a riflettere sull'uso degli oggetti scolastici attraverso il movimento e il gioco del mimo.

I bambini e le bambine sono seduti in cerchio e le carte sono in un mazzo coperto al centro del cerchio. Un bambino scopre la prima carta, la guarda senza mostrarla ai compagni, poi mima come usa quell'oggetto. Se il gruppo ne indovina il nome, la carta viene lasciata scoperta accanto al mazzo, altrimenti viene posizionata sotto il mazzo coperto. Il turno passa a un altro bambino e si prosegue il gioco finché tutte le carte saranno scoperte. Alcune carte, le più difficili da mimare, saranno viste da più bambini e mimate più volte, finché qualcuno del gruppo non ne svelerà il nome.

CHI FA COSA?

MATERIALI: carte della categoria **pronomi** e **azioni**.

OBIETTIVO: esercitare l'abbinamento tra persona e azione, stimolare il linguaggio corporeo e verbale.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in piccolo gruppo.***

In questa attività lo scopo è far sperimentare l'associazione tra soggetti e azioni, rinforzando l'uso di pronomi e verbi.

Si mettono al centro del cerchio i due mazzetti (le carte gialle con i pronomi quelle blu con le azioni) coperti. A turno ognuno scopre una carta-pronome e una carta-azione, poi mima l'azione illustrata o la fa mimare scegliendo tra compagni e compagne i soggetti indicati.

Ad esempio, dopo aver pescato le carte «bere» e «noi», tutti mimano l'azione di bere. Potrebbero esserci modi diversi: bere dalla bottiglia, bere il succo, bere dal rubinetto, bere dal bicchiere, ecc. Gli interpreti possono spiegarli al gruppo, confermandone così la correttezza.

UNA FRASE PER OGNI POSTO

MATERIALI: ruota dei luoghi della scuola, carte **oggetti** di un mazzo a scelta.

OBIETTIVO: esercitare la produzione di frasi complete e il lessico scolastico attraverso l'associazione oggetto-luogo.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in piccolo gruppo.***

In questa attività lo scopo è stimolare l'uso creativo del linguaggio, collegando oggetti scolastici a luoghi anche in modo inaspettato e divertente.

A turno, una bambina o un bambino pesca una carta-oggetto e gira la ruota dei luoghi della scuola. Osserva il luogo indicato e inventa una frase in cui l'oggetto pescato si trovi in quel luogo (ad esempio «L'astuccio è in aula» oppure «La forchetta è in palestra»).

La frase può essere sensata oppure buffa: entrambe le opzioni sono valide,

purché complete e comprensibili. L'attività favorisce la partecipazione e il piacere del gioco linguistico, accettando anche abbinamenti inusuali come spunto per parlare e ridere insieme.

QUESTA LA SO!

MATERIALI: tutto il mazzo con le carte di sole immagini.

OBIETTIVO: potenziare il lessico attivo e la capacità di denominazione.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in gruppo.***

In questa attività, lo scopo è creare un contesto ludico in cui bambini e bambine possano dimostrare e rafforzare la conoscenza del lessico scolastico.

Inizialmente si distribuiscono le carte in modo che ognuno ne abbia lo stesso numero. A turno, ogni bambino cala una carta e ne dice il nome. Se non ne sa nominare nessuna, chiede aiuto a un compagno che la nomina al posto suo e, come ringraziamento, gli dà una delle sue carte. Vince il gioco chi cala l'ultima carta.

VARIANTE: si dispongono scoperte sul banco tutte le carte che appartengono allo stesso contesto. A turno, ogni bambino o bambina prende la carta che sa nominare in italiano o nella sua lingua madre. Il gioco finisce quando tutte le carte sono state scelte

DAMMI...

MATERIALI: entrambi i mazzi.

OBIETTIVO: sviluppare la capacità di associare la parola letta all'immagine corrispondente.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in coppia.***

In questa attività lo scopo è favorire l'ascolto e la discriminazione visiva tra parole e immagini, attraverso un gioco di abbinamento.

Iniziate con poche carte conosciute disposte sul banco, poi gradualmente aumentate.

A un bambino si affida il mazzo con le carte immagini, all'altro il mazzo con immagini+parole. Un bambino legge ciò che c'è scritto sulla carta con parola pescata dal proprio mazzo, senza mostrarla. Il compagno cerca la stessa carta nel mazzo delle carte immagini.

Le carte accoppiate correttamente vengono scartate. Il gioco finisce quando tutte le carte sono state accoppiate.

SALUTIAMOCI

MATERIALI: ruota dei saluti, carte con i **pronomi** di entrambi i mazzi (immagini e immagini + parole).

OBIETTIVO: riconoscere e usare correttamente i saluti, con supporto visivo e corporeo.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in piccolo gruppo.***

In questa attività lo scopo è esercitarsi nelle formule di saluto in diversi contesti e con diverse persone, anche attraverso il linguaggio del corpo.

A turno, ogni bambino o bambina gira la ruota. Prende poi una tra le carte pronome disposte scoperte sul tavolo e sceglie con chi dovrà interpretare il saluto indicato dalla freccia (con la voce e con il movimento o in silenzio con il mimo).

CARTA CHIAMA COLOR...

MATERIALI: ruota dei colori, mazzo con le carte immagini.

OBIETTIVO: sviluppare la capacità di riconoscere e nominare i colori, collegandoli a oggetti familiari.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in gruppo.***

Lo scopo di questa attività è far riconoscere e associare i colori alle immagini presenti nelle carte.

Ogni bambino o bambina tiene in mano alcune carte distribuite precedentemente. Valutate il numero in base ai componenti e alle capacità del gruppo. A turno si gira la ruota e si pronuncia il colore indicato dalla freccia. Si osservano le proprie carte e si cercano le immagini che contengono il colore indicato. Si prosegue finché tutti hanno girato la ruota almeno una volta.

Se il colore uscito non è presente tra le carte in mano, bambine e bambini possono indicarlo su un oggetto nell'ambiente circostante.

COSA DEVO FARE?

MATERIALI: ruota delle consegne, mazzo con le carte immagini+parole.

OBIETTIVO: esercitare l'ascolto e la comprensione di consegne orali in italiano.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in coppia o in piccolo gruppo.***

In questa attività lo scopo è seguire istruzioni semplici e abbinarle a carte o oggetti, stimolando la comprensione verbale e l'azione. Si dispongono alcune carte scoperte sul tavolo. A turno, ognuno gira la ruota e sceglie una compagna o un compagno con cui giocare. La persona scelta chiede: «Cosa devo fare?». Chi ha girato la ruota risponde indicando l'azione segnata dalla freccia e nominando una delle carte sul tavolo. Il compagno esegue quindi l'azione richiesta.

Ad esempio:

- Se A. dice «Ascolta» e indica la carta RIGHELLO, B. ascolta il compagno che legge la carta, la osserva e non compie altre azioni.
- Se A. dice «In italiano si dice...» oppure «Nella mia lingua si dice...» e nomina la carta DORMIRE, B. ripete la parola pronunciata.
- Se A. dice «Prendi», «Scrivi», «Copia» e indica una carta, B. svolge l'azione corrispondente: prende la carta (o l'oggetto concreto), scrive la parola o copia immagine e scritta su un foglio.

DOVE LI METTIAMO?

MATERIALI: ruota dei luoghi della scuola e carte **oggetti** di entrambi i mazzi.

OBIETTIVO: sviluppare la capacità di associare oggetti a contesti, esercitare l'uso corretto del genere e del numero.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in piccolo gruppo.***

In questa attività lo scopo è accompagnare i bambini e le bambine nella scoperta dei luoghi scolastici e nella riflessione sulla struttura grammaticale delle domande, in particolare l'accordo genere/numero.

Il gruppo osserva gli ambienti illustrati sulla ruota. Una bambina o un bambino prende una carta dal mazzo disposto coperto al centro e la mostra al gruppo. Il gruppo dice una delle domande che denominano l'attività in base al genere e al numero dell'oggetto rappresentato sulla carta, quindi: dove lo metti? Dove la metti? Dove li metti? Dove le metti?

Il bambino o la bambina gira la ruota sul luogo in cui quell'oggetto si trova solitamente e risponde: «LO/LA/LI/LE metto qui: in AULA/in MENSA/in PALESTRA/nella SCUOLA».

VARIANTE: lo stesso gioco si può fare con la ruota degli oggetti-contenitori o con la ruota dei giorni della settimana. In questo caso si possono scorrere tutti i giorni della settimana, nominandoli, e chiedere se l'oggetto rappresentato si usa il lunedì, il martedì, il mercoledì, ecc. La risposta sarà Sì o No e potrà variare nel gruppo (ad esempio, non è detto che un bambino cinese utilizzi la forchetta nei giorni in cui non viene a scuola).

DOVE CI METTIAMO?

MATERIALI: ruota delle posizioni nello spazio, carte **pronomi** di entrambi i mazzi.

OBIETTIVO: rafforzare l'orientamento spaziale e la comprensione delle posizioni attraverso l'interazione corporea.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in piccolo gruppo.***

In questa attività lo scopo è stimolare l'uso dei concetti topologici rispetto al corpo e agli oggetti. A turno, un bambino gira la ruota e pesca una carta-pronome da un mazzetto posto coperto sul tavolo. Dopo averla scoperta, indica uno o più compagni che dovranno posizionarsi rispetto a lui, seguendo l'indicazione fornita dalla ruota. Ad esempio, potrà circondare i compagni con un abbraccio se il pronome è «IO» e la freccia indica «DENTRO».

VARIANTE: selezionare anche una serie di carte che rappresentano oggetti presenti nell'aula (ad esempio finestra, banco, zaino, ecc.), rispetto ai quali i bambini dovranno posizionarsi.

MI SENTO COSÌ

MATERIALI: ruota del come mi sento.

OBIETTIVO: favorire la consapevolezza emotiva e la condivisione.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in piccolo gruppo.***

In questa attività lo scopo è riconoscere ed esprimere emozioni, utilizzando il mimo come strumento di comunicazione. A turno, ognuno gira la ruota. Tutto il gruppo osserva l'emozione indicata dalla freccia e viene invitato a rappresentarla con un gesto o un'espressione mimica.

VARIANTE: Si può seguire la stessa modalità di gioco utilizzando la ruota dei bisogni. In questo caso, bambine e bambini sono invitati a rappresentare un bisogno attraverso un gesto, un'espressione o un breve commento. Questo favorisce il confronto e permette di scoprire modalità diverse di interpretare emozioni e necessità vissute nella quotidianità scolastica.

DILLO TU

MATERIALI: ruota dei bisogni primari.

OBIETTIVO: facilitare l'apprendimento delle espressioni per comunicare i bisogni primari in italiano.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in piccolo gruppo.***

L'attività ha lo scopo di insegnare ai bambini e alle bambine come esprimere bisogni personali in modo semplice ed efficace, partendo da situazioni concrete. A turno, un bambino gira la ruota. L'insegnante o una compagna gli chiede: «Come lo dici in italiano?». La bambina o il bambino cerca di dirlo (ad esempio: «Ho sete»). Se ha bisogno di aiuto, può indicare, mimare o ascoltare la frase detta da altri. Si può completare con la ripetizione corale e la scrittura su un cartellone dei bisogni.

TUTTI IN AZIONE!

MATERIALI: carte **pronomi** e carte **azioni** di uno o entrambi i mazzi.

OBIETTIVO: esercitare la costruzione di frasi con soggetto e verbo, usando i pronomi in modo corretto.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in piccolo gruppo.***

In questa attività lo scopo è combinare l'uso dei pronomi personali con azioni concrete, rinforzando la comprensione del soggetto e la costruzione della frase.

A turno, una bambina o un bambino pesca una carta-pronome e una carta-azione dai due mazzi disposti coperti sul banco. Osserva le due carte e prova a formulare una frase con soggetto e verbo. Il gruppo può aiutare, ripetere coralmente o mimare l'azione.

A COME... ALFABETO

MATERIALI: ruota dell'alfabeto e tutte le carte del mazzo immagini+parole.

OBIETTIVO: sviluppare la consapevolezza fonologica e il riconoscimento delle lettere.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca in piccolo gruppo.***

In questa attività lo scopo è esercitarsi con le lettere e i suoni dell'alfabeto italiano attraverso l'osservazione e l'ascolto.

A turno, un bambino o una bambina gira la ruota. L'insegnante pronuncia la lettera indicata dalla freccia e stabilisce la consegna: la classe deve cercare tra le carte disponibili quelle che iniziano, terminano o contengono quella lettera, da sola o come doppia consonante.

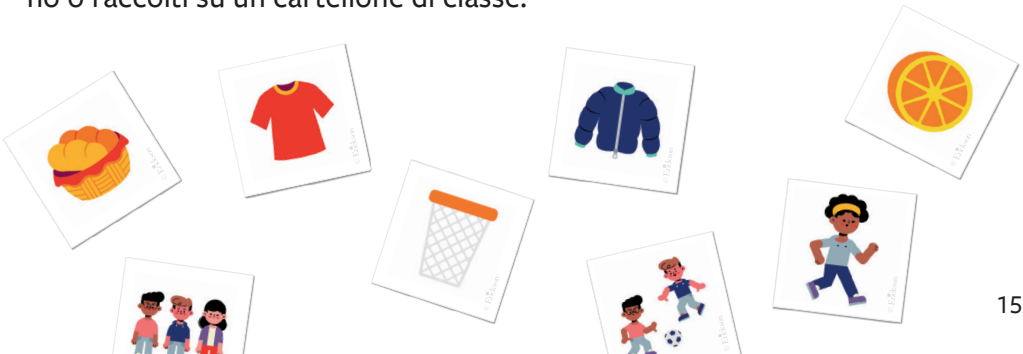
PIOVONO ADESIVI

MATERIALI: adesivi, un foglio con una tabella individuale o cartellone di gruppo.

OBIETTIVO: rinforzare comportamenti positivi e apprendimento attivo attraverso ricompense simboliche.

MODALITÀ DI GIOCO: ***si gioca durante o al termine delle attività.***

Alla fine di ogni attività, l'insegnante può assegnare un adesivo-premio in base a un criterio concordato (ad esempio, «Hai detto la parola giusta», «Hai aiutato un compagno», «Hai mimato bene l'emozione»). Gli adesivi possono essere attaccati su una tabella personale, sul diario, sul quaderno o raccolti su un cartellone di classe.



BEATRICE PONTALTI

Insegnante di sostegno specializzata, lavora da più di quarant'anni nella scuola primaria. Ha condotto corsi di formazione e aggiornamento per insegnanti e assistenti educatori.

CREDITI

Un progetto di Beatrice Pontalti

Editing: Tania Eccher

Progetto grafico: Leonardo Michelon

Illustrazioni: Riccardo Beatrici

Direzione artistica: Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-4323-2
© 2025 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it