



# Laboratorio inglese

Giochi divertenti per  
l'arricchimento del lessico

Annette Kaminski

MATERIALI  
DIDATTICA

## IL LIBRO

### LABORATORIO INGLESE

I giochi didattici hanno un'efficacia straordinaria e ormai comprovata nel potenziare l'apprendimento. Un approccio attivo alle discipline curriculari, infatti, che implichi modalità ludiche e coinvolga le facoltà creative, rende le lezioni meno faticose, offre piacevoli varianti alla routine quotidiana e consente di differenziare e arricchire la propria metodologia di insegnamento. Tutto ciò è tanto più valido per la lingua straniera: con l'ausilio dei giochi, i bambini riescono a interiorizzarla quasi come fosse la lingua materna, ovvero senza nemmeno accorgersi che stanno «studiando», ricevendone benefici sul piano sia cognitivo sia emotivo.

#### Giochi e attività per l'apprendimento dell'inglese nella scuola dell'infanzia e primaria

Le attività proposte permettono ai bambini e alle bambine di esercitarsi, a coppie o in piccoli gruppi, nell'utilizzo del repertorio lessicale già introdotto, consolidando la conoscenza dei termini e delle strutture grammaticali già acquisiti. Differenziati per grado di difficoltà e facilmente adattabili al livello di conoscenze di ciascuno, nonché agli obiettivi disciplinari, i giochi si articolano in grandi aree tematiche:

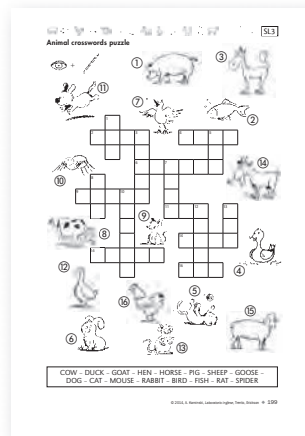
- Numbers (1-20)
- Family
- Body
- Clothes
- Food
- Animals
- Hobbies
- Christmas
- Easter

Per ognuna di queste aree si propongono giochi divertenti e stimolanti, grazie all'uso di flash card, carte-parola, carte-immagine, lavori di bricolage; il tutto accompagnato da schede di lavoro con esercizi di comprensione orale, per un coinvolgimento simultaneo delle quattro abilità linguistiche di base (listening, speaking, reading and writing).

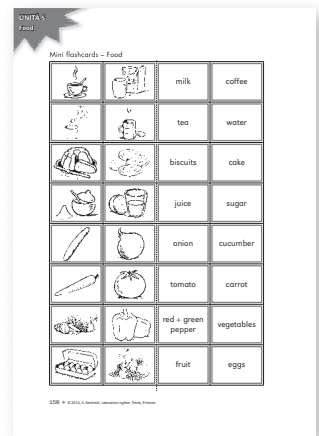
## L'AUTRICE

### ANNETTE KAMINSKI

Insegnante di scuola secondaria e primaria, si è specializzata nell'insegnamento della lingua inglese e nelle metodologie di apprendimento ludico-didattiche, sulle quali tiene numerosi convegni e seminari di formazione.



Animal crosswords puzzle



Mini flashcards - Food



From head to toe



Let's decorate the Christmas tree

€ 23,50

volume + allegati indivisibili



www.ericson.it

# Indice

<b>7</b>	Presentazione
<b>9</b>	Indicazioni didattiche
<b>27</b>	<b>UNITÀ 1</b> Numbers (1-20)
<b>47</b>	<b>UNITÀ 2</b> Family
<b>81</b>	<b>UNITÀ 3</b> Body
<b>109</b>	<b>UNITÀ 4</b> Clothes
<b>143</b>	<b>UNITÀ 5</b> Food
<b>179</b>	<b>UNITÀ 6</b> Animals
<b>207</b>	<b>UNITÀ 7</b> Hobbies
<b>227</b>	<b>UNITÀ 8</b> Christmas
<b>251</b>	<b>UNITÀ 9</b> Easter
<b>267</b>	<b>APPENDICE</b> Materiali operativi

# Indicazioni didattiche

## Composizione dei materiali di gioco

L'obiettivo principale dei materiali ludici che proponiamo è quello di consentire ai bambini di esercitarsi nell'utilizzo del repertorio lessicale già introdotto; a coppie o in piccoli gruppi, i bambini verranno stimolati a parlare, impiegando i termini e le strutture grammaticali già acquisiti.

Un gran numero di giochi si basa sull'utilizzo delle *flashcard*; sarà opportuno predisporre per ogni argomento le carte corrispondenti, alcune delle quali riportano delle immagini (*carte-immagine*), altre le parole corrispondenti (*carte-parola*). Il docente dovrà utilizzare carte di grandi dimensioni e dai colori vivaci, mentre i bambini delle copie in formato più piccolo e in bianco e nero — le *mini flashcard*. Nel presente volume troverete numerosi suggerimenti su come utilizzare le mini flashcard; l'utilizzo delle carte-parola assieme alle carte-immagine è consigliato solo a partire dal secondo anno di scuola.

Le carte-immagine e le carte-parola verranno impiegate in una grande varietà di giochi. Alcuni sono giochi da tavolo, con caselle o domande che richiedono al bambino di mettere sul tavolo una determinata carta. Il tempo di svolgimento di questi giochi dovrebbe essere al massimo di 15 minuti; le regole dovrebbero essere il più semplice possibile e dovrebbero essere le stesse per molti giochi (in modo da non doverne introdurre di nuove ogni volta). Alcuni piani di gioco sono pensati in maniera così generica da poter fungere da base per più attività. Molti giochi da tavolo possono prevedere l'utilizzo delle mini flashcard.

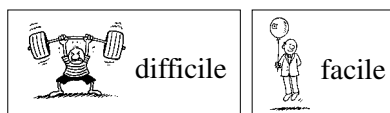
Preparate una scatola con dadi, pedine, bottoni in quantità sufficiente, segnalini e fagioli, e via con il gioco!

Per ogni area tematica rientrano di norma:

### 1. *carte-parola e carte-immagine*:

- a) utilizzabili nel formato flashcard (si vedano gli allegati al volume), ovvero a colori e di grandi dimensioni (ben visibili e quindi adatte all'utilizzo alla lavagna, con i bambini seduti in cerchio, ecc.);
- b) utilizzabili nel formato mini (mini flashcard), adatto alle mani dei bambini, da usare per gli esercizi a casa e in diversi giochi di potenziamento dell'area verbale;
- c) una volta stampate, le carte-parola di grandi dimensioni sono utilizzabili per gli esercizi di classificazione.

2. *Due giochi* (ad esempio, board game, concentration game, domino o card game), solitamente disponibili in più livelli di difficoltà (si vedano le regole dei giochi):
  - a) a colori e cartonati;
  - b) in bianco e nero, in un formato adatto ai bambini, da fotocopiare e liberamente modificabili. Adatti come esercizio da svolgere a casa.
3. *Lavori di bricolage (craft)*, come i minibook, le cartoline d'auguri, i finger puppets, i dischi didattici e altro.
4. *Schede di lavoro* con esercizi di comprensione orale, class survey, crossword puzzle, esercizi di classificazione, ecc.; alcune schede sono utilizzabili anche nelle valutazioni dell'apprendimento o nella creazione di un portfolio didattico.
5. *Materiali aggiuntivi*, ad esempio gli accessori per i giochi e altri materiali (si vedano i materiali operativi in Appendice).
6. *Esauritivi suggerimenti e indicazioni didattico-metodologiche* su come lavorare con i materiali proposti; essi includono la differenziazione delle attività in base al loro livello di difficoltà:



Inoltre, ogni unità tematica si apre con le parole oggetto delle attività, specificando quali conoscenze lessicali dovrebbero essere già acquisite.

## Giochi con le flashcard colorate

Tra i materiali ludici che proponiamo — in allegato al presente volume —, le flashcard colorate di grandi dimensioni sono uno dei più coinvolgenti. Esse sono particolarmente efficaci nel potenziamento lessicale della classe; aiutano a introdurre nuove parole e stimolano a servirsi di quelle già imparate, consolidando così le competenze lessicali dei bambini. Ognuna di esse riporta in alto a destra il numero dell'unità di cui fa parte.

### *Flip flap*

- Attaccate alla lavagna le flashcard relative all'ambito tematico prescelto (*Blue-Tack*).
- Due alunni, entrambi muniti di una paletta per mosche (*fly-flap*), si posizionano davanti alla lavagna.
- L'insegnante nomina uno degli oggetti raffigurati sulle flashcard. Il bambino più veloce colpisce l'immagine corrispondente con la paletta per mosche. Se colpisce l'immagine giusta, il bambino riceve un punto. Dopo un certo numero di domande (ad esempio 5), il turno di gioco termina e si contano i punti acquisiti.
- Si possono giocare più turni di gioco veloci con alunni diversi.

### *What's missing?*

- Attaccate alla lavagna le flashcard relative all'ambito tematico prescelto; in alternativa, le flashcard possono essere utilizzate con i bambini seduti in cerchio, disponendole al centro.



# UNITÀ 1

## Numbers 1-20

Thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen, nineteen, twenty.

Lessico già acquisito e da consolidare:

One, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten, eleven, twelve.

Blue, black, brown, colourful, green, grey, orange, pink, purple, red, white, yellow.

*Le corrispondenti carte-parola sono fornite in schede fotocopiable alla fine della presente unità.*

### Mini flashcard

Preparate le mini flashcard (del tipo con immagine e parola) e proponete ai bambini giochi volti a favorire il loro orientamento nell'ambito tematico (scelti tra i *Giocchi con le mini flashcard*, p. 20).

**Materiale:** set di carte con i numeri da 1 a 12 e da 13 a 20; carte-immagine e carte-parola relative all'ambito tematico *Colours* (si veda alla fine di questa unità). All'inizio della classe seconda è consigliabile fare un ripasso su numeri e colori; le mini flashcard si prestano molto bene a questo compito.

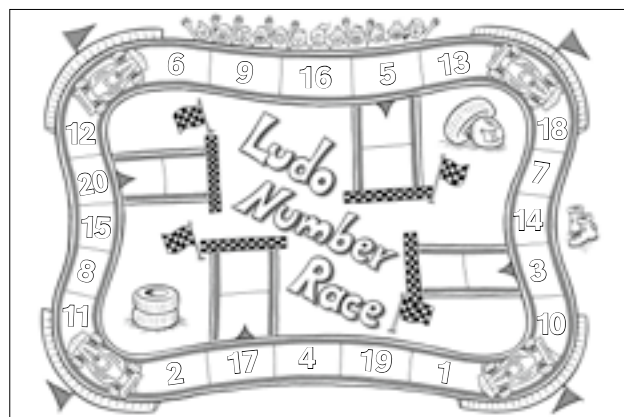
### Board game: Ludo number race

► Esercitarsi con i numeri dall'1 al 20, che il bambino ritrova riuniti in un unico gioco.

**Numero di giocatori:** 2-4.

**Materiale:** cartellone a colori, dado, pedine, alcune strisce di carta con i numeri da 1 a 20 per ogni bambino.

- I bambini posizionano le loro pedine sulle quattro caselle con l'automobile.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

- Il gioco si svolge in senso orario. I bambini tirano il dado; quando arrivano su una casella, dicono ad alta voce il numero corrispondente e lo marcano sulla striscia dei numeri (*number strips*).
- Il gioco continua finché uno dei giocatori non ha marcato tutti e 20 i numeri della sua striscia; a questo punto, il giocatore deve arrivare alla sua casella *Finish* (cioè alla casella con la bandierina che, prima di iniziare il gioco, è stata colorata con il colore della sua pedina). Vince il giocatore che per primo arriva al suo traguardo (ma si può anche decidere, più semplicemente, che vince chi arriva alla casella *Finish* più vicina).
- Quando arrivano su una casella, i bambini devono sempre dirne il nome, anche se hanno già marcato la casella corrispondente sulla loro striscia di numeri.
- Per evitare che il gioco duri troppo a lungo si può porre un limite temporale (ad esempio 15 minuti). Raggiunto il limite, il gioco finisce; vince chi ha marcato più numeri sulla sua striscia.

#### How to play

*Collect all the numbers. Cross them out on the number strip. Say a word or a sentence.*



Quando arrivano su una casella, i partecipanti devono formare una breve frase con il numero corrispondente (ad esempio: «Number 6 is blue»). Il compito di preparare il cartellone colorando i numeri di colori diversi può essere assegnato ai bambini stessi; i colori dovranno essere gli stessi già introdotti a livello lessicale.

### Board game: Milky way

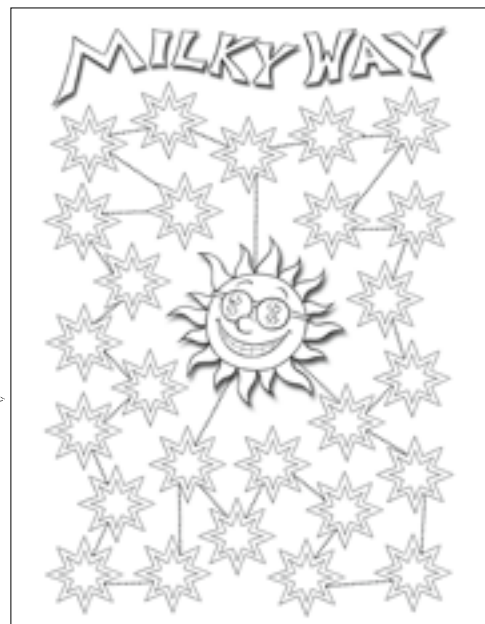
► Esercitarsi con i numeri dall'1 al 20.

**Numero di giocatori:** 2-4.

**Materiale:** cartellone a colori, dado, pedine, fiches numerate a forma di stelline (da ritagliare).



- I bambini posizionano le fiches a forma di stelline su tutte le caselle del cartellone (anch'esse a forma di stella).
- Partite dalle stelle di colore rosso. Tirate i dadi e spostate in avanti la pedina di un numero equivalente di passi. Importante: in questa fase va evitata la casella con il sole!
- Ogni volta che la pedina arriva su una casella, il bambino che ha mosso deve dire ad alta voce il numero corrispondente, togliere la stellina dalla casella e conservarla come punto.
- Quando sul tabellone rimangono solo tre fiches, tutti i giocatori si dirigono verso il sole; chi ci arriva per primo ottiene tre punti extra (da sommare a quelli dati dalle fiches).
- Vince chi ha totalizzato il maggior numero di punti.









## Scheda di lavoro 5: Hide and seek

► Concentrare l'attenzione sulla parola scritta.

1. I bambini cercano nella griglia le parole relative agli animali della fattoria e le cerchianno con colori diversi.

- I bambini contano quante volte è presente nella griglia il nome di ogni animale e scrivono il numero risultante nel cerchietto posto vicino alla testa dei rispettivi animali.
- Per controllare se l'esercizio è stato svolto correttamente, l'insegnante pone ai bambini alcune domande. Insegnante: «How many horses are in the box?». Alunni: «Three», ecc.

*Soluzioni:* 7 x GOOSE, 4 x DUCK, 5 x COW, 6 x HEN, 8 x GOAT, 9 x SHEEP, 3 x HORSE, 11 x FIG.

2. I bambini cercano nei riquadri a forma di alveare le parole relative agli animali e le evidenziano con colori diversi.

*Soluzioni:* 1. HEN, 2. HORSE, 3. GOOSE, 4. SHEEP, 5. GOAT, 6. FIG, 7. COW, 8. DUCK.

**Hide and seek**

1. Circle the farm animals.

How many?

2. Find the animals.

COW - DUCK - SHEEP - HORSE - GOAT - HEN - FIG - GOOSE

## Bingo: Animal words

► Potenziare la capacità di leggere e riconoscere i termini acquisiti.

**Materiale:** 30 cartelle per il Bingo e 17 caller cards (se si utilizza una laminatrice, le cartelle saranno riutilizzabili a lungo). L'insegnante chiama i numeri a voce alta; i bambini mettono un segnalino o un bottone sulla casella corrispondente della propria cartella. Vince chi per primo allinea 4 segnalini o bottoni in senso orizzontale, verticale o diagonale. Il vincitore deve leggere ad alta voce le quattro parole estratte.

## Board game: Touch it

► Ripassare e consolidare il repertorio lessicale relativo a *Food* e *Animals*.

**Numero di giocatori:** 2-3.

















**Materiale:** tabellone, flashcard, bottoni o altri segnalini, eventualmente dado e pedine.

- I bambini tengono a portata di mano un mucchietto di bottoni. L'insegnante pesca una flashcard e dice ad alta voce il nome dell'oggetto raffigurato su di essa. I bambini, nel minor tempo possibile, devono mettere il dito sull'immagine o sulla parola corrispondente, individuandola sul tabellone. I gioca-

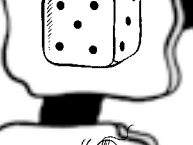
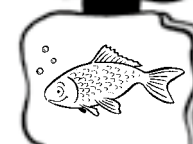
**Food** → **Touch it** ← **Animals**

	goose		apple		pig		fruit
	duck		milk		cat		cake
	carrot		rabbit		salad		sugar
	pear		eggs		sandwich		goat
	cherry		horse		coffee		tomato
	dog		cucumber		orange		juice
	sheep		biscuits		hen		vegetables
	pepper		cow		tea		water
	onion		banana		fish		lemon
	ketchup		mouse		rat		plum

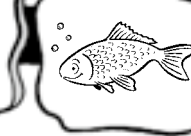
Mini flashcards – Farm animals

		cow	duck
		goat	goose
		hen	horse
		pig	sheep
		cow	duck
		goat	goose
		hen	horse
		pig	sheep

**START**



**I WENT TO VISIT**



**A FARM ONE DAY**

