



Let's play a game

Perché usare il gioco nell'insegnamento della L2?

Perché i giochi incrementano la motivazione nell'apprendimento della L2, che a livello di scuola primaria potrebbe apparire ai bambini di un uso lontano nel tempo e perché il gioco dà l'opportunità ai bambini di un uso immediato della lingua.

Quando usare il gioco?

Un gioco può essere inserito in vari momenti di una lezione a seconda dell'obiettivo che ci proponiamo nella lezione:

possiamo utilizzare il gioco per:

- **la memorizzazione** di vocaboli all'inizio di unità didattica;
- **per introdurre** elementi complessi nel loro utilizzo pratico e si devono semplificare le procedure di apprendimento,
- per **verificare** l'apprendimento;
- per **alleggerire** una lezione in cui i bambini abbiano affrontato compiti pesanti;
- per **terminare** una lezione rinforzando l'apprendimento;

L'importante è che il gioco abbia sempre una valenza educativa e abbia una ricaduta positiva sull'apprendimento.

Giochi per la memorizzazione dei vocaboli:

di grande importanza in questa fase, è l'utilizzo delle **flashcards**. Mediante l'utilizzo delle immagini si sviluppano le attività di **listening** e **speaking** e contemporaneamente i bambini imparano divertendosi.

1. **Ripeti i nomi** : questo è il primo gioco che si propone agli alunni quando si inizia la memorizzazione di nuovi vocaboli. Appendere alla lavagna le flashcards che desiderate usare e, indicandole volta per volta, dite il nome della carta ed i bambini la ripetono. Ripete il gioco più volte con un certo ritmo. Poi iniziate a ripetere cambiando la voce (ad.es. as a lion; as an ant...) ed i bambini vi devono ripetere imitandovi.
2. **What's missing**: attaccate sulla lavagna un gruppo di flashcards, mentre lo fate mostrandole ai bambini che dovranno dirvene il nome. Poi dite *Close your eyes* e fatelo anche voi per far capire il senso della frase. Quando gli allievi avranno chiuso gli occhi, togliete rapidamente una flash card dalla lavagna. I bambini riaprono gli occhi al vostro ordine *Open your eyes* e dicono il nome della carta mancante.
3. **Point to the...:** scegliete un gruppo di carte e attaccate ciascuna di esse in un punto diverso sulle pareti dell'aula. Mentre lo fate, i bambini ne dicono il nome. Impartite poi il comando *Point to the dog!* *Point to the cat...* I bambini ascoltano, si guardano attorno e indicano la flashcard corretta il più velocemente possibile.
4. **Occhi magici**: attaccate alla lavagna, una accanto all'altra, non più di 6/7 flashcards tutte dello stesso gruppo. Ditene i nomi e fateli ripetere due o tre volte ai bambini. Poi staccate le flashcards una per una, continuando a ripeterne i nomi anche dove la carta manca. Indicate sempre il punto in cui esse erano fino a quando le avrete tolte tutte: i bambini devono nominarle come se fossero ancora alla lavagna.
5. **Lettura delle labbra**: attaccate alla lavagna una serie di flashcards. Sceglietene una e ditene "silenziosamente" il nome muovendo solo le labbra, senza emettere suoni. I bambini leggono le vostre labbra e rispondono dicendo la parola ad alta voce.
6. **Afferra la carta**: disporre gli alunni in cerchio e dividerli in 2 squadre. Sistemare le flashcards sul pavimento all'interno del cerchio. A turno si chiama 1 bambino per squadra e si nomina una flashcard che i giocatori devono prendere. Vince la squadra che riesce a recuperare più disegni. (il divertimento è assicurato!)

Giochi di lettura:

7. **Memory:** scegliete un gruppo di flashcards e di rispettive carte con i vocaboli. Disponete tutte le carte sulla lavagna. Chiedete agli alunni, dividendi in 2 squadre, di abbinare ogni carta illustrata alla carta con la parola corrispondente.
8. **Cerca la carta:** dividete la classe in 2 o 3 squadre. Date ad ogni bambino una carta illustrata e mettete le carte con i vocaboli corrispondenti in varie parti della classe. I bambini girano per l'aula cercando la carta con il vocabolo che corrisponde alla loro illustrazione. Quando l'hanno trovata, possono aiutare i compagni di squadra nella loro ricerca.
9. **Gioco per la costruzione della frase:** predisporre dei cartoncini con articoli, nomi, verbi. Attaccare una frase in disordine alla lavagna e chiamare un bambino alla lavagna che dovrà riordinare i cartellini per ricostruire la frase. Si possono anche dare 2 frasi, dividendo i bimbi in 2 squadre e chiamare 2 bambini. Vince il bimbo che per primo riordina la frase correttamente e farà assegnare un punto alla sua squadra.

Giochi di conversazione:

10. **Spelling:** la classe viene divisa in 2 gruppi. Si danno 5 parole ad ogni gruppo. A turno un bambino fa lo spelling. L'altro gruppo deve trascriverlo alla lavagna. Un punto per lo spelling, se è corretto, un punto per la trascrizione esatta.
11. **Staffetta scolastica:** la classe si divide in 2 squadre messe in fila indiana. L'insegnante sussurra ad ogni capofila una frase (o anche solo una parola) ed ogni alunno a sua volta la sussurra nell'orecchio al compagno dietro di lui, fino ad arrivare in fondo alla fila. L'ultimo dovrà ripetere la frase ad alta voce e, se è corretta, farà vincere un punto alla propria squadra. Il capofila andrà in fondo alla fila e si ricomincia.
12. **Ad ogni domanda la sua risposta:** prepara una serie di cartoncini indicando una domanda da porre, numerandoli. Preparare le rispettive risposte dando lo stesso numero alla risposta. (es. cartoncino domanda 1 chiedi al tuo compagno come si chiama; Cartoncino della risposta 1 rispondi come ti chiami). Dividere la classe in 2 gruppi. Ad un gruppo si consegnano le domande, all'altro le risposte. Uno alla volta i bambini si alzano e chiamano il numero del proprio cartoncino e formula la domanda. Il bambino con lo stesso numero si alza e risponderà alla richiesta posta.
13. **New identities:** versione 1 seguire la consegna dell'allegato.
Versione 2: consegnare ad ogni bambino un cartoncino con la descrizione dell'identità e, a turno, ognuno dovrà personificare il personaggio del cartoncino ricevuto e presentarsi. (es. My name is Julie, my surname is Smith. I live in.... My telephone number is...) **Le carte si possono anche preparare in base alla propria programmazione.**

Giochi di scrittura:

14. **Hangman:** è il gioco dell'impiccato e va bene per ogni tipo di lessico **oltre che per l'alfabeto.** Invitare un alunno alla cattedra e mostrargli il cartoncino con la parola scritta o illustrata. L'alunno deve segnare alla lavagna un trattino per ogni lettera che compone la parola. I compagni devono provare, uno per volta, a indovinare le lettere. Se la lettera detta dal compagno è presente nella parola, il bambino alla lavagna la scrive al posto giusto. Se la lettera non c'è, la scrive in un angolo della lavagna in modo che non venga ripetuta, e inizia a disegnare l'impiccato. Il bambino che indovina la parola va alla lavagna. Se nessuno indovina prima che il disegno dell'impiccato sia finito, il bambino alla lavagna sceglie un compagno che lo sostituirà.
15. **Riordinare frasi:** scrivere alla lavagna frasi in disordine. Gli alunni le dovranno riscrivere nell'ordine esatto.

16. **Creare frasi:** dividere la lavagna in 3 colonne. Nella prima scrivere dei nomi, nella seconda i verbi e nella terza scrivere nomi e aggettivi. Gli alunni dovranno scrivere frasi di senso compiuto pescando una parola da ogni colonna.

17. **Anagrammare parole:** scrivere alla lavagna parole in disordine. Gli alunni devono risolvere l'anagramma e scriverle in ordine.

18. **Disegnare immagini** e scrivere la sua parola sotto o vicino.

19. **Copiare parole** in inglese e in italiano es:dog=cane cat=gatto...

E non dimentichiamo i cruciverba.

Maestra Lidia