

Introduzione

Perché giocare?

La scuola “seria” si avvale sempre di più negli ultimi anni di uno strumento didattico tra i più “seri”: il gioco. L'importanza del gioco in ambito educativo era già stata materia di studio di Bateson e Goffman fin dalla fine degli anni '50 ma solo in tempi recenti la dimensione ludica sembra finalmente essersi ritagliata un proprio spazio all'interno delle strategie d'insegnamento.

Come per magia molti si sono accorti che peraltro giocare non piace soltanto ai bambini ma anche agli adulti.

Nella didattica delle lingue l'utilità del gioco è indiscussa: diminuisce lo *stress*, favorisce la memorizzazione e realizza l'idea di un “fare con la lingua” che dovrebbe essere il più coinvolgente possibile: nello svolgere l'attività, tutta l'attenzione dello studente è focalizzata sul compito, ottenendo come effetto l'acquisizione delle forme.¹

Giocare significa ripetere, praticare, focalizzare, fissare, sperimentare, negoziare, guidare, acconsentire, collaborare, controllare. L'atmosfera che si crea è positiva, l'entusiasmo e l'energia liberano la creatività, il piacere di stare in gruppo, la voglia di competere, l'originalità. Realizzando questo testo, ci siamo sempre più convinti come si possa, e anzi si debba, ribaltare il principio secondo il quale imparare significa fare fatica e sottoporsi a sacrifici. Al contrario, l'accento può essere spostato sul provare piacere e ricevere gratificazioni. Sull'essere assieme agli altri, sul ridere con gli altri.

Sapevate che la parola inglese *game*, nella sua etimologia anglosassone, rimanda a *gaman*, che significa *amicizia, compagnia*?

Quando funziona un gioco?

Perché funzioni un gioco deve:

- avere regole chiare, impartite con il minore numero di parole possibile;
- suscitare l'interesse e la curiosità;
- essere suddiviso in fasi ben distinte;
- “sfruttare le energie di gruppo legate tanto alla competizione quanto alla cooperazione”²;
- valorizzare le differenze e coinvolgere tutti;
- stimolare una sospensione del giudizio;
- presentare un crescendo di interesse e di sfida;
- essere frutto di un'attenta pianificazione di tempi, strategie, materiali, ecc.³

¹ “Meeting and interiorising the grammar of a foreign language is not simply an intelligent, cognitive act. It is a highly affective one too”: RINVOLUCRI, M., 1984, *Grammar Games*, Cambridge University Press, Cambridge, 5.

² CENINI, A., 2001, *Ciurma, questo silenzio cos'è?*, Edizioni Paoline, Milano, 15.

³ MEZZADRI, M., 2001, “Imparare giocando”, *In.it*, III (3), 6 –10.

Introduzione

Qual è l'aspetto caratterizzante della raccolta?

La raccolta è contraddistinta da un approccio multisensoriale.

Siamo dell'opinione che occorra sollecitare i sensi che maggiormente veicolano le informazioni (vista, udito e tatto) per facilitare l'apprendimento di tutti i discenti. Quello che invece succede spesso è che l'insegnante privilegia quel particolare canale che ha avuto una certa preminenza nella sua formazione scolastica e che tuttora continua ad avere nel suo modo di apprendere.

Chi gioca con noi?

Nonostante il libro sia stato pensato per fornire nuovi strumenti al docente di italiano, una buona parte delle attività è facilmente trasferibile, almeno nei principi, all'insegnamento di qualsiasi altra materia.

Abbiamo segnalato i giochi che riteniamo particolarmente adatti ad un pubblico più giovane.

I livelli di competenza

Per ogni gioco viene descritto il livello di competenza della lingua necessario per poterlo realizzare con efficacia. Per i livelli di competenza linguistica ai quali i singoli giochi si riferiscono, rimandiamo al prospetto del Quadro di Riferimento Europeo, a pagina 14.

Quanti tipi di giochi ci sono?

Ogni insegnante sa che è necessario "ritmizzare" la lezione, nel senso di variare e articolare le attività, alternando momenti di attività a momenti di rilassamento. Il gioco, in questo senso, è estremamente duttile. Può essere introdotto:

1. come primo approccio al gruppo, in modo che i discenti familiarizzino tra loro oppure a conclusione della lezione o del corso;
2. per realizzare una divisione in gruppi o a coppie;
3. come ripasso della materia;
4. come brevissimo stacco per separare un'attività da un'altra, o per "energizzare" la classe a inizio giornata o dopo una lunga pausa;
5. per prevenire o risolvere conflitti, migliorare la dinamica del gruppo e contribuire alla sua armonia e alla sua unione;
6. come strumento di dialogo e di approfondimento interculturale.

In base a questi criteri la raccolta è stata dunque suddivisa nei seguenti capitoli:

1. giochi di apertura e finali
2. attività per la divisione a coppie e a squadre

Introduzione

3. attività didattiche
4. rompighiaccio
5. attività dinamiche
6. giochi interculturali

Tutti i giochi, ripetiamo, per quanto ci è stato possibile in sede di ideazione e di raccolta, intendono proporre un modello di apprendimento gratificante, dove hanno posto curiosità e sfida, il senso dell'aspettativa e della novità, la voglia di comunicare qualcosa di sé, il piacere cognitivo di strutturare conoscenze apprese. Se il *trait d'union* delle attività, a livello di superficie, è appunto quello della multimodalità dell'approccio, a livello di dinamiche profonde i nostri giochi hanno come scopo la centralità dei bisogni cognitivo-affettivi di chi impara. In altre parole, ogni volta che lo studente sentirà che gli è dato lo spazio di "mettersi in gioco", senza "perdere la faccia", le intenzioni della nostra raccolta saranno state realizzate; se poi mediante un'esperienza piacevole, come si prefigge di favorire questo libro, egli/ella avrà modo di scoprire e condividere con gli altri il suo personale profilo di apprendente, e quindi la sua stessa unicità, allora l'antologia sarà andata addirittura al di là dei nostri stessi auspici.

La preparazione

Ogni attività deve essere preparata seguendo le indicazioni offerte nella scheda di presentazione. Conviene, a volte, investire del tempo nella preparazione accurata delle schede e plastificarle, per poi usarle più volte, in classi diverse o per giochi diversi.

La scheda di presentazione

Ciascuna attività è corredata da una scheda in cui sono elencate le seguenti caratteristiche:

Modalità sensoriale	I livelli sensoriali maggiormente coinvolti
Obiettivo	Le finalità glottodidattiche e relazionali
Livello	Il livello di competenza linguistica minima, secondo i parametri del Quadro di Riferimento Europeo
Nr. partecipanti	Il numero minimo degli studenti per poter svolgere l'attività
Durata	Il tempo necessario al completamento dell'attività
Materiali	Le schede allegare fotocopiabili nonché oggetti che l'insegnante è tenuto a procurarsi per poter svolgere l'esercizio
Preparazione	Alcune operazioni che l'insegnante è tenuto a fare prima di presentare l'attività
Svolgimento	L'attività descritta fase per fase
Varianti	Alcune modalità alternative di presentare l'attività
Consigli	Suggerimenti offerti all'insegnante

Introduzione

Avvertenza

Più volte introdotti in classi di lingua italiana, i giochi qui proposti sono stati soggetti ad un progressivo affinamento e ad una continua validazione. Ciò non toglie che ogni insegnante può modificare le regole, saltare dei passaggi o integrare il modello presentato con istruzioni personali. La cosa che ci preme sottolineare è l'invito a sperimentare anche le attività che richiedono una certa dose di improvvisazione, di disinvoltura, di coraggio.

Fonti

Molti giochi qui presenti sono stati inviati da insegnanti di tutto il mondo e per questo li ringraziamo. Qui sotto i loro nomi, le località in cui operano e gli esercizi di cui sono autori.



2.4, 2.6, 2.7, 2.8, 3.1.11, 3.1.15, 3.2.3: Cecilia Barsottelli (Bahia Blanca, Argentina)

3.4.2: Angela Gomez (Mar del Plata, Argentina)

3.2.7: Gisela Irene Reynoso Méndez (Colima, Messico)

3.2.12: Franco Pauletto (Ann Harbor, Stati Uniti)

3.3.8: Alessandro Laganà (Hamsonburg, Stati Uniti)

3.1.13: Ciro Mazzotta (Melbourne, Australia)

1.2: Benedetta Sala (Luxor, Egitto)

3.1.8: Marisa Frangipane (Colonia, Germania)

3.2.1, 3.4.3: Martina Lohmann (Wiesbaden, Germania)

3.4.12: Tommaso Meldolesi (Milano)

3.3.3, 5.1: Emanuele Pozzebon (Treviso)

3.2.6: Maddalena Angelino (Venezia)

3.4.8, 3.4.9: Lucia Moretto (Venezia)

3.3.5: Laura Saponaro (Roma)

3.3.5: Silvia Testi (Follonica)

I seguenti giochi invece si ispirano ad attività presentate nei seguenti testi:

3.3.7: MORGAN, J., RINVOLUCRI. M., 1983, *Once Upon a Time*, Cambridge University Press, Cambridge.

3.2.5, 3.2.10: RINVOLUCRI, M., 1984, *Grammar Games*, Cambridge University Press, Cambridge.

1.6, 3.1.12, 4.7, 5.7: PAROLINI, M., 1990, *Il libro dei giochi*, Piemme, Casale Monferrato.

5.4: LUTHER, M., MAAß, E., 1996, *NLP Spiele-Spectrum*, Junfermann Verlag, Paderborn.

3.2.13: MARSLAND, B., 1998, *Lessons from Nothing*, Cambridge University Press, Cambridge.

3.3.10: REVELL, J., NORMAN, S., 1999, *Handing Over. NLP-Based Activities For Language Learning*, Saffire Press, London.

4.3: MONTANARI, L. 2001, *Le parole del corpo*, Paoline, Milano.

Indice

Introduzione	<i>pag.</i> 8
Fonti	<i>pag.</i> 12
Chi siamo? - Dediche	<i>pag.</i> 13
Descrizione dei livelli secondo il Quadro Comune Europeo	<i>pag.</i> 14

Quadro sinottico

PAGINA	TITOLO	OBIETTIVO	LIVELLO	Nr. STUDENTI
15	1. Giochi di apertura e finali			
16	1.1 Il tuo nome, scusa?	Presentarsi	Tutti	Almeno 6
17	1.2 Presentazioni incrociate (<i>Benedetta Sala</i>)	Presentarsi	Tutti	Almeno 6
17	1.3 Il tuo <i>feedback</i>	Chiudere un corso facendo in modo che gli studenti si scambino apprezzamenti	Tutti	Almeno 3
18	1.4 Finale in coro	Scaricare le tensioni a fine lezione/corso	Tutti	Almeno 6
19	1.5 Il dono	Stimolare la conoscenza tra i corsisti; chiudere un corso in bellezza	Tutti	Almeno 6
20	1.6 Domande a destra e a sinistra	Far parlare di sé	Da A2	Almeno 6
21	1.7 Il fiore a sei petali	Presentarsi	Da A2	Almeno 2
22	1.8 Che cos'hai nella borsa?	Manifestare aspettative o esprimere il proprio giudizio sul corso	Da B1	Almeno 2
23	1.9 Disegna l'animale che sei	Aprire o chiudere un corso; favorire un clima di fiducia	Da B1	Da 4 a 8
24	1.10 Se tu...	Far conoscenza; descrivere se stessi	Da B2	Almeno 2

Quadro sinottico

PAGINA	TITOLO	OBIETTIVO	LIVELLO	NR. STUDENTI
25	2. Attività per la divisione a coppie e a squadre			
26	2.1 A equal rumore...	Dividere a coppie	Tutti	Almeno 8
26	2.2 I foulard colorati	Dividere a coppie	Tutti	Almeno 8
27	2.3 I pezzi di corda	Dividere a coppie	Tutti	Almeno 6
27	2.4 Clap Clap (<i>Cecilia Barsottelli</i>)	Dividere a coppie	Tutti	Almeno 8
28	2.5 Le scarpe simili	Dividere a squadre	Tutti	Almeno 6
29	2.6 Scegli il numero (<i>Cecilia Barsottelli</i>)	Dividere a coppie	A1	Almeno 6
30	2.7 L'operazione (<i>Cecilia Barsottelli</i>)	Dividere a coppie	A1-A2	Almeno 6
30	2.8 I versi degli animali (<i>Cecilia Barsottelli</i>)	Dividere a coppie	A1	Almeno 8
31	3.1 Attività didattiche - Lessico			
32	3.1.1 Si alzino tutti quelli che...	Parti del corpo e abbigliamento	Tutti	Almeno 6
33	3.1.2 Pallavolo	Qualsiasi ambito lessicale	Tutti	Almeno 6
34	3.1.3 Lanciarsi la pallina	Qualsiasi ambito lessicale	Tutti	Almeno 4
34	3.1.4 Pictionary	Qualsiasi ambito lessicale	Tutti	Almeno 6
35	3.1.5 Che cos'è?	Gli oggetti scelti dall'insegnante	Tutti	Almeno 4
36	3.1.6 La mucca	Numeri e parti del corpo	A1	Almeno 2
37	3.1.7 I multipli	Numeri	A1	Almeno 8
38	3.1.8 I numeri arrabbiati (<i>Marisa Frangipane</i>)	Numeri	A1	Almeno 3
39	3.1.9 Apparecchiare la tavola	Le posate	A1-A2	Almeno 6
40	3.1.10 Il ristorante	Cibi	A1-A2	Almeno 6
41	3.1.11 Domino (<i>Cecilia Barsottelli</i>)	Città e regioni italiane	A1-A2	Almeno 4

Quadro sinottico

PAGINA	TITOLO	OBIETTIVO	LIVELLO	NR. STUDENTI
42	3.1.12 Ahi! Che dolore!	Parti del corpo	A1-B1	Almeno 6
43	3.1.13 Ci vuole un fisico bestiale (Ciro Mazzotta)	Parti del corpo	A1-B1	Almeno 6
44	3.1.14 Cerca la parola	Qualsiasi ambito lessicale	Da A2	Almeno 6
45	3.1.15 Che lavoro fa? (Cecilia Barsottelli)	Mestieri	A2-B1	Almeno 8
46	3.1.16 Il rischio	Qualsiasi ambito lessicale	Da B1	Almeno 2
47	3.2 Attività didattiche - Morfosintassi			
48	3.2.1 Il guado del ruscello (Martina Lohmann)	Comprendere e fissare formule interrogative	A1	Almeno 2
49	3.2.2 Una valigia fantastica	Accordo sostantivi-aggettivi; i colori	A2	Almeno 4
50	3.2.3 Il gioco del P.P.P. (Cecilia Barsottelli)	Fissare i participi	A2	Almeno 8
51	3.2.4 Quanto ne vuoi?	Il <i>ne</i> partitivo	A2	Almeno 6
51	3.2.5 In cerca di chi...	Fare domande; fare perifrasi	Da A2	Almeno 4
52	3.2.6 Indovina la frase (Maddalena Angelino)	Riflettere sulle categorie grammaticali	Da B1	Almeno 6
53	3.2.7 I dieci comandamenti (Gisela Irene Reynoso Méndez)	Scrittura; imperativo	B1-B2	Almeno 4
54	3.2.8 Dialogo a catena	Pronomi doppi	B2	Almeno 2
54	3.2.9 Catena di ipotesi	Periodo ipotetico	B2	Almeno 4
55	3.2.10 La mongolfiera	Condizionale presente; futuro semplice	Da B2	Almeno 6
56	3.2.11 Riscrittura totale	Sintassi e coesione	Da B2	Almeno 2
57	3.2.12 Indovinelli al passivo (Franco Pauletto)	Forma passiva	Da B2	Almeno 2
58	3.2.13 L'isola dei naufraghi	Periodo ipotetico	Da C1	Almeno 3
59	3.3 Attività didattiche - Produzione libera scritta			
60	3.3.1 Lui e lei	Descrivere una situazione presente	A1	Almeno 4

Quadro sinottico

PAGINA	TITOLO	OBIETTIVO	LIVELLO	NR. STUDENTI
61	3.3.2 Disegna il fine settimana	Descrivere una situazione passata	A2	Almeno 2
61	3.3.3 Studenti in fasce (<i>Emanuele Pozzebon</i>)	Fare previsioni; indicativo futuro; congiuntivo presente	Da A2	Almeno 4
62	3.3.4 Il disegno misterioso	Descrivere	Da A2	Almeno 6
63	3.3.5 Gli extraterrestri (<i>Laura Saponaro, Silvia Testi, Paolo Torresan</i>)	Argomentare	Da A2	Almeno 4
64	3.3.6 Il circo	Descrivere; argomentare	Da A2	Almeno 4
65	3.3.7 Una storia a cipolla	Raccontare	Da B1	Almeno 4
66	3.3.8 Scrittura creativa (<i>Alessandro Laganà</i>)	Descrivere	Da B1	Almeno 2
67	3.3.9 La sfida	Formulare domande	Da B2	Almeno 6
68	3.3.10 Al centesimo compleanno	Scrivere un elogio	Da B2	Almeno 4
69	3.4 Attività didattiche - Produzione libera orale			
70	3.4.1 Taboo autogestito	Formulare perifrasi	Da A2	Almeno 6
71	3.4.2 Jigsaw con le immagini (<i>Angela Gomez</i>)	Descrivere	A2/B2	Almeno 6
72	3.4.3 Dimmi cosa ascolti e ti dirò chi sei (<i>Martina Lobmann</i>)	Formulare ipotesi	Da B1	Almeno 4
73	3.4.4 Giochi di ruolo	Argomentare	Da B1	Variabile
74	3.4.5 C'era una volta	Raccontare	Da B1	Almeno 6
75	3.4.6 Di spalle	Descrivere	Da B1	Almeno 6
76	3.4.7 La cartolina	Descrivere	Da B1	Almeno 4
77	3.4.8 Il club della depressione e il club dell'euforia (<i>Lucia Moretto</i>)	Lamentarsi; rallegrarsi	Da B1	Almeno 6
78	3.4.9 Dal veterinario (<i>Lucia Moretto</i>)	Consigliare	Da B2	Almeno 6
79	3.4.10 Quei simpatici inquilini	Protestare	Da B2	Da 5 a 7
81	3.4.11 Io sono la rosa	Argomentare	Da B2	Almeno 5
82	3.4.12 Comprendi la notizia e trascrivi (<i>Tommaso Meldolesi</i>)	Riferire	Da B2	Almeno 6

Quadro sinottico

PAGINA	TITOLO	OBIETTIVO	LIVELLO	Nr. STUDENTI
83	4. Rompighiaccio			
84	4.1 Salutarsi allo zoo	Recuperare energia; prestare attenzione al linguaggio non verbale	Tutti	Almeno 4
84	4.2 Salutarsi con le emozioni	Recuperare energia; prestare attenzione al linguaggio non verbale	Tutti	Almeno 4
85	4.3 Salutarsi con il corpo	Recuperare energia; lessico del corpo	Tutti	Almeno 4
85	4.4 Il filo	Recuperare energia; prestare attenzione al linguaggio non verbale	Tutti	Almeno 4
86	4.5 Ma chi è?	Approfondire la conoscenza tra gli studenti	Tutti	Almeno 6
87	4.6 L'applauso	Recuperare energia	Tutti	Almeno 6
87	4.7 Sfida all'ultimo gruppo	Sciogliere l'imbarazzo	A1	Almeno 12
88	4.8 Guai a perdere il posto	Fissare alcune routine linguistiche	A1-A2	Almeno 8
89	5. Attività dinamiche			
90	5.1 Io nel gruppo (<i>Emanuele Pozzebon</i>)	Approfondire la conoscenza reciproca	Tutti	Almeno 4
90	5.2 Il direttore d'orchestra	Recuperare energia	Tutti	Almeno 3
91	5.3 Il nodo gordiano	Recuperare energia	Tutti	Almeno 7
92	5.4 Vado a cena con...	Recuperare energia	A1	Almeno 8
93	5.5 L'alfabeto emisferico	L'alfabeto	A1	Almeno 3
94	5.6 Il trenino	Recuperare energia; lessico riferito alle parti del corpo e all'abbigliamento	A1-A2	Almeno 8
95	5.7 La filastrocca a canone	Rafforzare la componente fonologica	A1-A2	Almeno 10
96	5.8 La penna della discordia	Favorire un clima collaborativo	A1-A2	Almeno 4
97	6. Giochi interculturali			
98	6.1 Cosa c'è?	Raccogliere informazioni su vari paesi	Tutti	Almeno 4
99	6.2 Dimmi come sei vestito e ti dirò da dove vieni	Conoscere i vestiti tipici di diversi paesi	A1	Almeno 4
100	6.3 Mari, monti, fiumi	Raccogliere informazioni su vari paesi	A1	Almeno 5
100	6.4 Da dove vieni?	Raccogliere informazioni su vari paesi	A2-B1	Almeno 4

3.1.13 Ci vuole un fisico bestiale

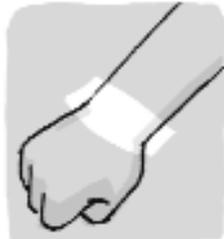
(Ciro Mazzotta)

Modalità sensoriale	Cinestesica, visuale, auditiva
Obiettivo	Ripassare le parti del corpo
Livello	A1-B1
Nr. partecipanti	Almeno 6
Durata	Circa venti minuti
Materiali	Un sacchetto, Scheda 3.1.13 pagina 107
Preparazione	Fotocopiare la Scheda 3.1.13, ritagliare i cartellini e metterli nel sacchetto.
Svolgimento	<ol style="list-style-type: none">1 Si formano due squadre, escludendo uno studente.2 Si dispongono le squadre su due file, una di fronte all'altra. Lo studente escluso sta nel mezzo, in piedi.3 Si numerano i membri di ogni squadra, in modo che ci siano coppie di concorrenti (due numeri <i>uno</i>, due numeri <i>due</i>, ecc.).4 Allo studente che sta nel mezzo viene consegnato il sacchetto in cui sono contenuti i diversi cartellini.5 Lo studente deve: a) estrarre un cartellino; b) leggere a voce alta la parte del corpo riportata; c) chiamare un numero, a cui corrisponde una coppia di giocatori avversari.6 Questi devono correre velocemente verso lo studente al centro; viene assegnato un cartellino a chi tra i due tocca per primo la parte del corpo dello studente al centro appena pronunciata.7 In caso di errore, il cartellino va alla squadra avversaria.8 Vince la squadra che, al termine, ha collezionato più cartellini.
Varianti	Si possono evitare i cartellini e affidare allo studente che sta nel mezzo la libera scelta delle parti del corpo. In questo caso vengono assegnati dei punti.
Consigli	Se si presenta un numero pari di studenti, si possono escludere due partecipanti dalla formazione delle squadre: uno sta nel mezzo, mentre l'altro estrae e legge i cartellini. Questo gioco è adatto a gruppi per i quali il contatto fisico non costituisce una fonte di imbarazzo.

Capelli



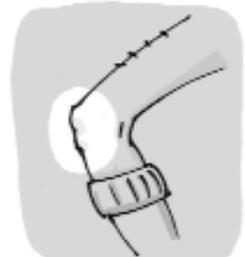
Polso



Sopracciglia



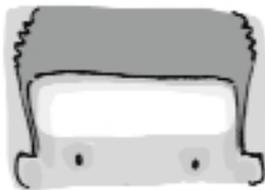
Ginocchio



Piede



Fronte



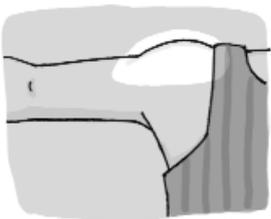
Schiena



Mento



Spalla



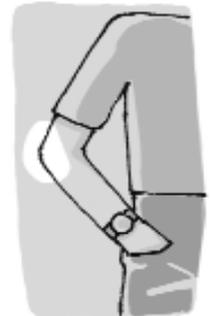
Guancia



Orecchio



Gomito



Braccio



Naso



Mano



Dito

