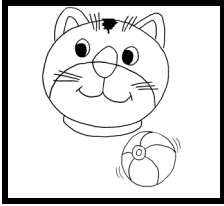


GIOCO N°1**IDENTITA' PERSONALE****GIOCA CON
GLI AMICI**

Salutare e presentarsi.

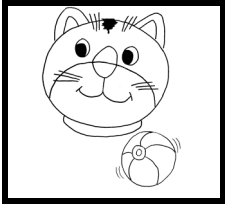
GIOCO DEL CIAO! (simile a "L'orologio di Milano fa... ")

Preparazione: per questo gioco è necessario uno spazio ampio, vanno bene anche il giardino, la palestra od un corridoio.

Obiettivi: questo gioco sviluppa l'espressione verbale, la ripetizione delle parole e la proiezione della voce. Incoraggia i partecipanti a farsi sentire. Spesso i bambini con difficoltà o timidi hanno grande insicurezza nell'uso della voce; attraverso attività come queste i bambini possono riacquistare un po' di sicurezza e ricordare giocosamente i nomi dei compagni.

Attività: un bambino-guida sta in piedi con la schiena rivolta agli altri bambini ed il viso rivolto all'insegnante. Gli altri bambini stanno dietro di lui in fila ad una distanza stabilita dall'insegnante in precedenza. Quando il bambino-guida dice:- " **ciao!** " (la parola può essere anche cambiata, es. buongiorno) tutti gli rispondono: " **ciao!**". A questo punto il bambino-guida si gira, indica e dice il nome del primo bambino che ha detto ciao e quello fa due passi avanti.

Nota:l'insegnante supervisiona il gioco. Il gioco finisce quando uno dei partecipanti arriva abbastanza vicino al bambino guida da potergli dare un colpetto sulla schiena.

GIOCO N°2**IDENTITA' PERSONALE****GIOCA CON
GLI AMICI**

Salutare, imparare parole nuove

GRIDO DI GRUPPO: CIAO

Preparazione: per questo gioco non servono spazi particolari, ma un piccolo spazio libero della classe o può essere fatto anche dal posto. E' però importante far stare in piedi i ragazzi per favorirne la respirazione (si consiglia anche di aprire per qualche minuto le finestre).

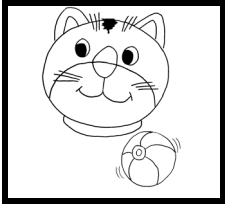
Obiettivi : ripetizione di parole, defaticamento, introduzione di nuove parole. Questa attività è particolarmente utile quando i ragazzi sono stanchi ed il livello di energia e concentrazione si abbassano. Coinvolge il corpo e la respirazione e non richiede troppa concentrazione, aiuta la pronuncia.

Attività: I partecipanti stanno in piedi in cerchio. Dopo un conto alla rovescia da tre a zero, tutti insieme gridano: "**ciao!**"(o anche una parola a scelta) più forte che possono. Si prova tre volte, ogni volta cercando di gridare più forte ed usando le braccia per aiutarsi ad emettere il suono e mandarlo in alto. Poi si prova un "**ciao**" silenzioso, usando il contatto oculare ed articolando la parola senza però usare la voce. E' bello farlo anche uno di fronte all'altro e sorriderci.

Nota: il gioco dura solo pochi minuti (2-3)

GIOCO N°3

IDENTITA' PERSONALE



GIOCA CON GLI AMICI

Salutare, imparare parole nuove

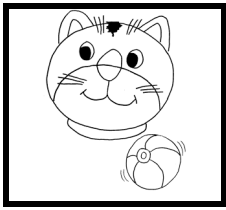
PASSA LE STRETTE

Preparazione: può essere proposto dopo la fase iniziale di presentazione, dopo una attività di cooperazione, comunque a conclusione di un lavoro svolto insieme.

Obiettivi : socializzare , stabilire un contatto sensoriale, salutare, ripetere parole nuove, modulare la voce.

Attività: I partecipanti stanno seduti in cerchio, per terra o su delle sedie e si tengono per mano. La guida dà alla persona seduta a destra due strette di mano al ritmo della parola **ciao o arrivederci** (o una parola a scelta dell'insegnante) che ripete ad alta voce. Questa persona fa lo stesso con l'altra sua mano, passando le due strette al partecipante seduto alla sua destra e così via finchè le strette non hanno fatto tutto il giro. Se possibile, si ripete l'attività con gli occhi chiusi ed in silenzio, concentrandosi unicamente sulla sensazione di contatto.

Nota: il gioco in genere non dura più di 10-15 minuti, perché tutti devono essere concentrati e silenziosi mentre aspettano il loro turno.

GIOCO N°4**IDENTITA' PERSONALE****GIOCA CON
GLI AMICI**

Salutare , presentarsi imparare parole nuove

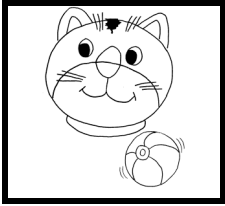
IO SALUTO COSI'...

Preparazione : serve uno spazio ampio dove tutti stanno in piedi in cerchio.

Obiettivi: socializzare, presentarsi, ripetere parole e frasi nuove, defaticare.

Attività: i bambini stanno in cerchio insieme all'insegnante. L'insegnante dice: "lo sono... e saluto così " (per esempio muovendo una spalla), l'insegnante indica un bambino e lui risponde: " lo sono Omar e saluto così" (muove un'altra parte del corpo). Il gioco prosegue coinvolgendo tutti i bambini. (**Variante:** dopo che il bambino si è presentato, tutti gli altri possono ripetere: "Lui/lei è ... e saluta così...", ripetendo il gesto tutti insieme).

Nota: il gioco dura 15-20 minuti, ed è consigliabile proporlo durante la prima lezione, per fare le presentazioni; può essere molto divertente, specie quando si accompagnano le presentazioni con mosse buffe.

GIOCO N°5**IDENTITA' PERSONALE**
**GIOCA CON
GLI AMICI**

Salutare , presentarsi imparare parole nuove

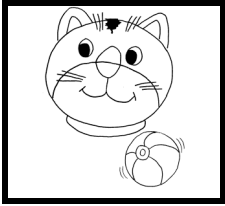
IL FILO DI LANA

Preparazione: è un gioco che può essere fatto anche in classe o in uno spazio dove si possa formare un cerchio.

Obiettivi: socializzare, presentarsi, ripetere nuove parole .

Attività: i bambini si siedono formando un cerchio. L'insegnante dal centro del cerchio lancia dolcemente un gomitolo di lana e ne tiene il filo chiedendo al bambino a cui è diretto il gomitolo di lana: " Come ti chiami?"(meglio se modulando la voce). Il bambino che riceve il gomitolo dovrà dire il suo nome e rilanciarlo ad un altro bambino facendo la stessa domanda. Il resto del gruppo intona di volta in volta e con la stessa intonazione dell'insegnante: " lui/lei si chiama...". Il gioco finisce quando tutti hanno in mano una parte del filo e si trovano "avvolti" tutti insieme. (**Variante:** ogni alunno, quando viene il suo turno, può ripetere le parole degli altri - es. "lui è .../lei è..." e poi " io sono..." tu sei..."- così comincia a coniugare il verbo essere).

Nota: il filo di lana rappresenta l'unione, l'amicizia. Questo gioco dura dai 15 ai 25 minuti e può essere riproposto più volte per memorizzare nuove funzioni comunicative

GIOCO N°6**IDENTITA' PERSONALE**
**GIOCA CON
GLI AMICI**

Salutare, presentarsi imparare parole nuove

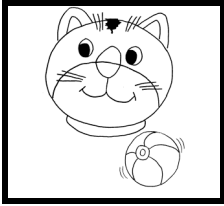
ESPLORARE – TU SEI...

Preparazione: si riempie una scatola di cartone con riso, lenticchie, mais... (possono essere anche altri materiali come palline, carta...). La scatola ha dei buchi sulle facce verticali in ognuno dei quali si possa infilare un braccio.

Obiettivi: riconoscersi attraverso una esperienza tattile, ripetere parole nuove, socializzare.

Attività : tre o quattro giocatori bendati infilano una mano nei buchi della scatola e per prima cosa assaporano il piacere dato dal frugare in un mucchio di chicchi, che bella sensazione! Poi si mettono alla ricerca delle dita altrui. Forse l'inaspettato contatto automaticamente fa ritrarre per un attimo la mano o lo si trova tanto divertente da scoppiare a ridere. In ogni caso si tasta e si cerca finchè tutti non trovano a chi appartenga la mano che hanno afferrato dicendo ad alta voce: " **tu sei...**" e il nome del bambino di cui si indovina l'identità.

Nota: questo gioco è particolarmente adatto per i più piccoli, tuttavia si può proporre a tutte le età perché è particolarmente divertente. Può essere ripetuto per passarsi e memorizzare nomi di oggetti, es. "che cos'è? una gomma? una penna?...". Può durare dai 10 ai 15 minuti ed è consigliato ai piccoli gruppi di alunni.

GIOCO N°7**IDENTITA' PERSONALE**
**GIOCA CON
GLI AMICI**

Salutare, presentarsi imparare parole nuove

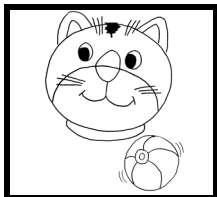
COME TI CHIAMO? – GIOCO A CATENA

Preparazione: gli alunni stanno seduti al proprio posto o possono sedersi in cerchio in uno spazio ampio

Obiettivo: presentarsi, chiedere agli altri il nome, socializzare, esprimersi con la mimica.

Attività: L'insegnante fa un gesto (es . fa l'occholino o batte le mani) poi dice ad un bambino: "Io sono"... " come ti chiami ? ". Quando il bambino risponde, l'insegnante osserva il suo atteggiamento e ripete ad alta voce il proprio nome accompagnato dal gesto che in precedenza aveva mostrato; poi ripete il nome del ragazzo ed imita il suo gesto di quando ha riferito il nome (di solito i bambini si tengono le mani, appoggiano le mani sul banco, appoggiano le mani sul capo...), poi continua a chiedere i nomi agli altri osservandone i gesti e ripetendoli a catena. L'ins. chiede a tutti i bambini di aiutarla a ricordare nomi e gesti, quindi tutti ripetono i nomi ed i gesti di tutti e si divertono ad esagerare i gesti di ognuno.

Nota: il gioco può durare da 15 ai 20 minuti, o anche di più, a seconda del numero degli alunni.

GIOCO N°8**GIOCA CON
GLI AMICI**

Ripetere il lessico e le funzioni
presentate

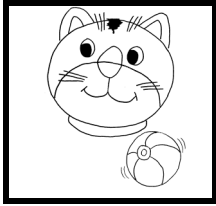
GIOCO DEL " TOCCA ED INDOVINA...CHE COS'E'?"

Preparazione: il gioco si svolge in classe; in un primo tempo viene presentato dall'ins. che gioca con un alunno, poi si svolge in coppie. Il materiale occorrente è: da cinque ad otto oggetti di cui si deve imparare il nome (da poter appoggiare sul banco) ed un telo di stoffa o un grembiule.

Obiettivi: memorizzare nuovo lessico attraverso attività di percezione tattile. Uso di: "che cos'è/sono? quanti sono? giusto/sbagliato, bravo! " e tutte le funzioni comunicative che l'ins. vuole presentare.

Attività: l'insegnante mostra un oggetto alla volta tirandolo fuori da una scatola e ne dice il nome, può anche fare domande sulle caratteristiche dell'oggetto (è grande/piccolo? di che colore è ? ...) , quindi appoggia gli oggetti sul tavolo e li copre con la stoffa; chiama un alunno e questo alla domanda "che cos'è ? " dovrà toccare la stoffa ed indovinare il nome dell'oggetto toccato. Se ci riuscirà, vincerà una stellina o un punto. A questo punto, il gioco può essere condotto a coppie .

Nota: l'insegnante può proporre questo gioco in particolare durante le attività di laboratorio interculturale.

GIOCO N°9**A SCUOLA**

**GIOCA CON
GLI AMICI**

Ripetere il lessico e le funzioni
presentate

GIOCO DEI DISEGNI DI GRUPPO

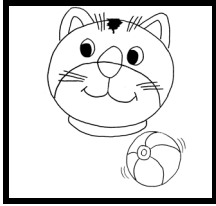
Preparazione: questo gioco non richiede grande spazio e può essere giocato anche in classe. Si può proporre per portare il silenzio e la calma in classe. Nei gruppi il numero ideale di giocatori sarebbe 6-8, ma si può fare anche in 2. Il materiale necessario è una matita ed un foglio di carta per ogni giocatore (matite colorate per la variante), un tamburello o qualsiasi altro strumento per dare i tempi.

Obiettivi: questo gioco favorisce la collaborazione, l'unità di intenti, l'autocontrollo, la capacità di giudizio, la ripetizione del lessico o delle funzioni comunicative da mettere a fuoco.

Attività: i giocatori sono seduti attorno ad un tavolo, ciascuno con un foglio ed una matita in mano; il conduttore dice il titolo del disegno (es. Lisa ha nella cartella... oppure: nella classe c'è/ci sono... nel cortile della scuola ... la partita in palestra...) e poi dà il via al gioco con un segnale sonoro (gong, tamburello...). Ogni giocatore ha mezzo minuto per cominciare a disegnare il soggetto proposto e non può assolutamente comunicare con gesti o parole ai compagni. Trascorso tale tempo, il conduttore dice: "Cambio!" e suona lo strumento: ogni giocatore deve passare il proprio foglio al giocatore che ha alla sua destra. **Si continua così fino a quando termina il giro e tutti hanno dato il proprio contributo a tutti i disegni (come variante si può far colorare i disegni).**

Si possono fare più giri ed al termine il conduttore appende tutti i disegni ed ad ognuno dà il premio per "il più completo", "il più fantasioso", "il più colorato", "il più originale" ...

Nota: non vince la persona, ma il disegno!

GIOCO N°10**A SCUOLA**

**GIOCA CON
GLI AMICI**

Ripetere il lessico e le funzioni
presentate

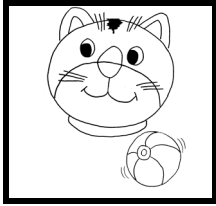
GIOCO DEL COMPORRE IL NUMERO/LA PAROLA

Preparazione: gli spazi adatti per questo gioco sono ampi come palestra, salone, cortile, prato. E' adatto per 5 o più giocatori per ogni squadra. Il materiale necessario consiste in una serie di cartoncini in formato A4 con cifre dallo zero al nove, oppure lettere dell'alfabeto. Il conduttore deve scriversi una serie di numeri o parole composti da tante cifre o lettere diverse a seconda di quanti sono i giocatori delle squadre.

Obiettivi: il gioco favorisce la collaborazione, la coordinazione, lo spirito di gruppo, la decodifica dei segni e la acquisizione di parole e simboli che l'insegnante vuole mettere a fuoco.

Attività: ad ogni squadra si consegna una serie di cartelli, tanti quanti sono i giocatori, in modo che ogni squadra riceva lo stesso numero di cartelli con le stesse cifre; nell'ambito della squadra si distribuiscono i cartelli in modo che ognuno abbia a disposizione una cifra od una lettera. Il conduttore dice un numero od una parola composta da tante cifre quanti sono i giocatori per ogni squadra e comprendente solo le cifre o le lettere distribuite. I giocatori delle squadre devono disporsi in riga in modo da formare il numero o la parola indicata. Segna il punto la squadra che riesce a farlo per prima. Il conduttore dirà poi un altro numero o parola e così via. Vince la squadra che per prima raggiunge i 10 punti.

Nota: il conduttore può essere cambiato a rotazione
Variante: le lettere possono essere anche sostituite da sillabe ritagliate da parole precedentemente presentate.

GIOCO N°11**A SCUOLA****GIOCA CON
GLI AMICI**

Imparare i numeri

GIOCO DELLA CAMPANA

Preparazione: si gioca all'aperto, ma è possibile organizzarlo anche nei corridoi della scuola. Con un **gessetto** (o con del nastro adesivo colorato) si disegna a terra la "campana" preferita (vedi esempio schema), poi ci si procura un **sassolino** piatto od un dischetto di plastica colorato.

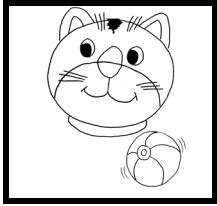
Obiettivi: riconoscere e ripetere i **numeri ed azioni**, socializzare, comprendere semplici regole.

Attività: a turno, ogni partecipante lancia il sasso in una casella della campana e la raggiunge saltellando su un piede solo. Raccoglie il sasso sempre su un piede, senza perdere l'equilibrio, altrimenti dovrà ricominciare da capo al prossimo turno. Continua così fino alla "cima" della campana (nell'esempio il numero 10), poi dovrà girarsi e tornare al punto di partenza. In certe caselle bisogna entrare contemporaneamente a gambe divaricate (quelle doppie).
Si può decidere che, una volta raggiunto un numero stabilito, ogni partecipante dovrà tornare indietro ad occhi chiusi oppure con un sasso in testa. Vince chi completa il percorso senza sbagliare.

Nota: il gioco può essere proposto anche durante la ricreazione

Ecco lo schema della "Campana"

1 uno	
2 due	3 tre
4 quattro	
5 cinque	6 sei
7 sette	
8 otto	9 nove
10 dieci	

GIOCO N°12**A SCUOLA****GIOCA CON
GLI AMICI**

Comprendere i nomi delle azioni

GIOCO: "GATTO BAFFINO DICE..."

Preparazione: questo gioco può essere condotto in classe o in spazi ampi come palestra, salone, cortile, prato. Non necessita di particolari mezzi o strumenti.

Obiettivi: il gioco permette la comprensione di nuovi termini lessicali attraverso l'esecuzione di comandi.

Attività: un alunno viene nominato " Gatto Baffino " e fa il conduttore del gioco. Il conduttore dice un'azione: " es. Gatto Baffino dice... correre! Saltare! Sedersi! ..." I giocatori eseguono i comandi del conduttore che diventano via via più veloci. Chi sbaglia viene eliminato o fa una penitenza. Il conduttore dopo alcuni turni viene cambiato. L'insegnante stabilisce la durata del gioco. Vince chi è ancora in gioco o ha fatto meno di tre penitenze.

